

SEWER SHARK

0 180 270

ENERGY

SCORE



SONY



IMAGESOFT

COMPACT
disc

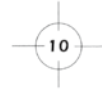


SEGA

MEGA-CD

Sewer Shark™

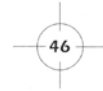
Instruction Manual



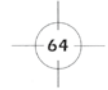
Spielanleitung



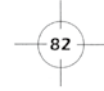
Mode d'emploi



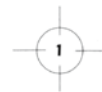
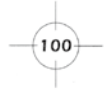
Manual de instrucciones



Manuale di istruzioni



Handbok



EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR MEGA-CD VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM.

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

- Prior to use*
- If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.
 - Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.
 - If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
 - Make sure that the room in which you are playing is well lit.
 - Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).
- During use*
- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR MEGA-CD VIDEO-SPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen besteht die Möglichkeit eines epileptischen Anfalls oder einer Bewußtseinsstörung wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. auf Fernsehbildschirmen oder bei der Wiedergabe von Videospielen auf Fernsehgeräten auftreten können. Hiervon können auch Personen betroffen sein, die zuvor keine epileptischen Anfälle gehabt haben. Bitte treffen Sie die folgenden Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

Vor dem Spielen

- Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie ein Videospiel benutzen.
- Sitzen Sie möglichst mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.
- Falls Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO MEGA-CD PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de 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. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

Avant toute utilisation

- 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.
- Tenez-vous à une distance éloignée d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VIDEO MEGA-CD O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de video. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

Antes de utilizar el juego

- Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.
- Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

AVVERTENZA A PROPOSITO

DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI MEGA-CD

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

Prima dell'uso

- Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.
- Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA MEGA-CD TV-SPEL ELLER INNAN DU LÄTER DINA BARN BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkoma som gör att de kan drabbas av epilepsi-attfall eller medvetandeförändring när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

Innan du börjar spela

- Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändring på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.
 - Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.
 - Om du är trött eller har sovigt dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
 - Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
 - Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).
- Under spelets gång*
- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.

• Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

• Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
• Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen Fernseher mit möglichst kleiner Bildschirmdiagonale (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).
Während des Spielens
• Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
• Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während des Spielens Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit oder jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden sie SOFORT das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

• Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
• Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence...).

Pendant l'utilisation

• Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
• **Parents: nous vous conseillons de veiller à vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo.** Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMEDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.

Durante la utilización del juego

• Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.
• **Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de video.** Si al jugar un juego de video usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa IMMEDIATEMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.

• Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

• Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
• I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompete IMMEDIATEMENTE l'utilizzo e consultate un medico.

• Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller krampryckningar.



Starting Up: How to Use Your Mega-CD

• This CD-ROM can only be used with the MEGA-CD system.

Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player—doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Mega-CD system by following the instructions in your Mega-CD System Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
2. Turn the system ON. The Mega-CD animated display will appear. If nothing appears on the screen, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
3. Press Button C on the Mega Drive Control Pad, and the on-screen Control Panel will appear. Use the D-button to select OPEN and press Button C to open the CD tray.

Startvorbereitung: So benutzt Du Deinen Mega-CD

• Diese CD-ROM kann nur zusammen mit dem MEGA-CD-Gerät benutzt werden.

Versuche nicht, diese CD-ROM mit irgendeinem anderen CD-Player zu spielen—solltest Du dieses versuchen, könnte das die Kopfhörer und Lautsprecher beschädigen.

1. Folge den Anweisungen aus der Mega-CD Betriebsanleitung bei den Startvorbereitungen Deines Mega-CDs. Stecke das Steuerpult bei "1" ein.
2. Schalte die Anlage EIN. Es wird das Mega-CD-Startbild erscheinen. Falls kein Bild erscheint, muß Du die Anlage wieder AUS-schalten und sie noch einmal überprüfen.
3. Durch Drücken der C-Taste des Mega-Drive Steuerpultes erscheint das Bildschirm-Steuerpult. Mit der D-Taste wählst Du OPEN (ÖFFNEN) aus, und durch das Drücken der C-Taste wird die CD-Lade geöffnet.

Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD

• Ce CD-ROM peut seulement être utilisé avec le système MEGA-CD.

N'essayez pas de jouer ce CD-ROM sur un autre lecteur CD — sinon le casque et les haut-parleurs risquent d'être endommagés.

1. Installez votre système Mega-CD en suivant les instructions décrites dans le mode d'emploi de votre système Mega-CD. Branchez le Control Pad 1.
2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
3. Appuyez sur le bouton C du Control Pad de la Mega Drive, et le panneau de commande (Control Panel) sur écran apparaît. Utilisez la touche-D pour sélectionner OPEN (ouverture) et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD.

Antes de comenzar: Cómo utilizar su Mega-CD

• Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema MEGA-CD.

No intente reproducir esta CD-ROM en ningún otro lector de CD — al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Mega-CD siguiendo las instrucciones del Manual de Instrucciones del Sistema Mega-CD. Enchufe el mando de control 1.
2. Encienda el sistema (ON). Aparecerá la pantalla animada del Mega-CD. Si no aparece nada en la pantalla, apague el sistema (OFF) y compruebe que está correctamente instalado.
3. Presione el botón C del mando de control del Mega Drive, y aparecerá el Panel de Control en la pantalla. Utilice el botón direccional D para seleccionar OPEN y presione el botón C para dejar al aire el platillo del CD.

Accensione: Come si usa il Mega-CD:

• Questo CD-ROM può essere utilizzato solamente con il sistema MEGA-CD.

Non cercare di leggere questo CD-ROM con altri tipi di lettori CD — potrebbero danneggiarsi le cuffie e gli altoparlanti.

1. Accendi il sistema Mega-CD seguendo le istruzioni contenute nel Manuale di Istruzioni del sistema Mega-CD. Inserisci la consolle 1.
2. Accendi il sistema (ON): apparirà il display animato del Mega-CD. Se sullo schermo non appare nulla, spegni il sistema (OFF) e controlla che sia installato correttamente.
3. Premi il tasto C sulla consolle del Mega Drive e apparirà il Pannello di Comando. Serviti del tasto D per scegliere APERTURA (OPEN) e premi il tasto C per aprire il cassetto dei CD.

Förberedelser: Så här använder du din Mega-CD.

• Denna CD-ROM kan bara användas med MEGA-CD system.

Försök inte använda denna CD-ROM med någon annan CD — spelare detta kan orsaka skador på hörlurar och högtalare.

1. Installera ditt Mega-CD system genom att följa anvisningarna i din Mega-CD System handbok. Anslut kontrollmodul 1.
2. Sätt på systemet (ON). Mega-CDns startbild blir synlig. Om ingen bild visas, stäng av systemet (OFF) och försäkra dig om att systemet installerats på rätt sätt.
3. Tryck på C-knappen på Mega-skivenhetens kontrollmodul för att få upp kontrollpanelen på skärmen. Använd D-knappen för att välja OPEN (ÖPPNA) och tryck på C-knappen föra att öppna skivenheten.

Handling Your Sega Compact Disc

- The Sega Compact Disc is intended for use exclusively with the Mega-CD System.
- Be sure to keep the surface of the Compact Disc free of dirt and scratches.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other sources of heat.
- Be sure to take an occasional break during extended play, to rest yourself and the Sega Compact Disc.

Warning to owners of projection televisions: Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT.

Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

Der Umgang mit Deinen Sega CD's

- Die Sega CD ist ausschließlich für die Verwendung im dem Mega-CD System gedacht.
- Achte darauf, daß die Oberfläche der CD's nicht verschmutzt oder zerkratzt wird.
- Lasse sie nicht in direktem Sonnenlicht, an der Heizung oder anderen, Hitze aus-strahlenden Flächen, liegen.
- Achte darauf, daß Du nach einem längeren Spiel eine Pause einlegst, um Dir und der Sega CD eine Erholung zu gönnen.

Warnung für die Besitzer von Projektions-Fernsehgeräten: Standbilder können die Bildröhre nachhaltig beschädigen oder Flecken auf der Phosphorschicht der Bildröhre verursachen. Vermeiden Sie wiederholte oder längere Benutzung der Großbildschirme durch Video-Spiele.

Entretien de Votre Disque Compact Sega

- Le disque compact Sega est conçu pour être utilisé uniquement avec le système Mega-CD.
- Assurez-vous de garder la surface du disque compact exempte de saleté et de rayures.
- Ne le laissez pas à la lumière directe du soleil ou près d'un radiateur ou d'autres sources de chaleur.
- Assurez-vous de faire une pause occasionnelle pendant une longue partie, pour vous reposer, vous et le disque compact Sega.

Avertissement aux possesseurs de télévision de projection: Des images fixes ou des images peuvent provoquer des dégâts permanents du tube cathodique ou marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou intensif des jeux vidéo sur des téléviseurs de projection grand-écran.

Manejo de tu Compact Disc Sega

- El compact disc Sega está ideado para ser usado exclusivamente con el Sistema Mega-CD.
- Asegúrate de mantener la superficie de los compact discs libre de polvo y rayaduras.
- No lo dejes expuesto a la luz solar directa o junto a un radiador u otras fuentes de calor.
- Asegúrate de efectuar alguna pausa ocasional durante reproducción prolongada, para que descanses tanto tú como el compact disc Sega.

Aviso a los poseedores de televisiones de proyección: Fotografías o imágenes inmobilizadas podrían causar daño permanente en el tubo de imagen o marcar el luminóforo del CRT. Evita el uso repetido o prolongado de juegos de video en televisiones de proyección de pantalla grande.

Uso del Compact Disc Sega

- Il Compact Disc Sega può essere utilizzato solamente con il Mega-CD System.
- Assicurati che la superficie del Compact Disc non si sporchi o si graffi.
- Non lasciare i dischi esposti alla luce solare diretta oppure vicini a termosifoni o fonti di calore.
- Effettua delle pause di tanto in tanto, se giochi a lungo. In questo modo potrai riposare te stesso ed il Compact Disc Sega.

Avvertenza per i possessori di televisori a proiezione:

I fermi-immagine possono provocare danni permanenti al condotto delle immagini o lasciare segni indelebili sul fosforo del CRT. Evitare di utilizzare videogiochi su televisori a proiezione con schermo largo per tempi lunghi o di frequente.

Skötsel av din CD-skiva

- Mega-CD-skivan är endast avsedd för användning med spelsystemet Mega-CD.
- Handskas varsamt med skivan. Skivan får inte böjas, tryckas ihop eller sänkas ned i vätska.
- Låt den inte ligga i direkt solskin eller nära ett värmeelement eller andra värmekällor.
- Om du spelar under långa perioder ska du tänka på att både du och skivan bör ta en paus då och då.

Varning! Läs detta a om du har en projektions-TV: Stillbilder kan orsaka permanent skada på bildröret eller märken på CRT-fosfor. Undvik upprepat eller långvarigt bruk av videospel på projektions-TV med stor bildskärm.



GETTING STARTED

Contents: Sewer Shark™

Getting Started

11

Summary of Game Controls

12

From The Desk of Commissioner Stencler

13

Meet Your Crew, Dogmeat!

14

In the Cockpit

16

Shoot the Tubes, Dogmeat!

19

What The @\$%&*! Is That?

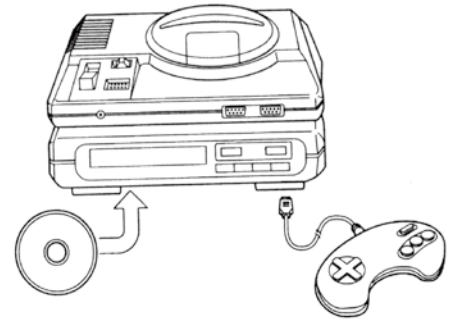
22

A Message From Your Old Mentor

25

A Glossary of Sewer Speak

26

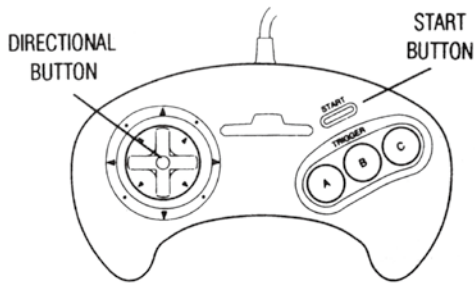


1. Controller should be plugged into the "Control 1" on your Sega Mega Drive.
2. For Audio: Using the cable on the Mega-CD, attach headphones output-jack on the Sega Mega Drive to the mixing jack.
3. Follow Mega-CD System directions to OPEN the Mega-CD drive from the Mega-CD Control Menu.
4. Carefully place your Sewer Shark™ CD game disc in the Mega-CD System with the label-side facing up.
5. CLOSE the Mega-CD drive from the Mega-CD Control Menu and then select CD-ROM on the Control Menu to launch Sewer Shark and begin play.
6. Make sure that there is no game cartridge in your Sega Mega Drive System and follow all Mega-CD System directions to activate your Mega-CD System.

10

11

Summary of Game Controls



This game manual refers to the following directions for the D PAD on your Mega Drive Controller:

Here's a summary of game controls for Sewer Shark:

A BUTTON:

Fire your vehicle-mounted gun at cross-hair target

B BUTTON:

Turn D PAD Steering Controls ON

C BUTTON:

Shoot off hydrogen flares (Only active when your Hydrogen Gauge is in the red "Danger Level")

D PAD (With Steering Controls OFF):

Aim the Gatling Gun crosshair

D PAD (With Steering Controls ON):

Steer Vehicle Through Directed Tube Jumps and Recharge Stations

START BUTTON:

Bypasses introductory sequence

Pauses the game

From: Commissioner Stenchler

Attn: Dogmeat

Re: Flight Manual/Assignment Orders

O.k Junior Jock, listen up:

I know...I know...those hot-shots at TopRat got you all wound up thinkin' you're the best Sewer Jockey to ever Shoot the Tubes. Well, let me tell you somethin' Mr. Big-head, down here we got no fancy-pants high-tech simulators where you can hit the wall over and over and just say, "Ooops, sorry teacher...Can I try again?" Down here it's life and death pal! You I don't care about...you can be replaced. But if you so much as put a single scratch on one of my Sewer Sharks, I'll...I'll...well, you'll just have to wait and see what I do. But believe you me buddy boy, it won't be good. So get out there and clean up my sewers. I'm gettin' reports of vermin runnin' all up and down my sewers like they owned 'em. HEY, I OWN THEM SEWERS! And if I didn't have pressing administrative duties up here in Solar City, I'd be down there blastin' some ratigators myself. But I'm stuck with hotdogs like you tryin' to do a man's job.

Guess what? I'm gonna make it worth your while to get them sewers clean! Blast me a million pounds of sewer vermin and you'll earn your way to Solar City. Rumor has it Super Jock Falco's been seen up here sippin' banana fizzies with her toes in the sand. Come and rescue her, Pal. Dream on, Dogbreath - No Sewer Jock's ever made it this far, anyway.

But I betcha you think you're gonna be the first...ya!...and I got a T-Bone and a cold one just waitin' for you. Not!

A stylized, handwritten signature in black ink that reads 'Stenchler'.

Commissioner Stenchler

Meet Your Crew, Dogmeat!

Mission Assignment Date:

Immediate! Tour length undetermined.

Ghost (see glossary):

Ghost will be your co-pilot. Listen to him, Dogmeat. He's an Ace Jock with an attitude and a service rating of 98.9.

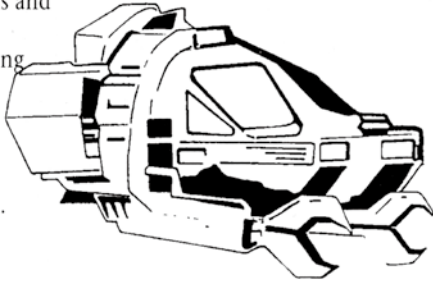
Your Call Sign:

To be assigned by Back-Seat, based on performance.

Hole Hawg:

Here's your ride! Boy, ain't she a beaut.

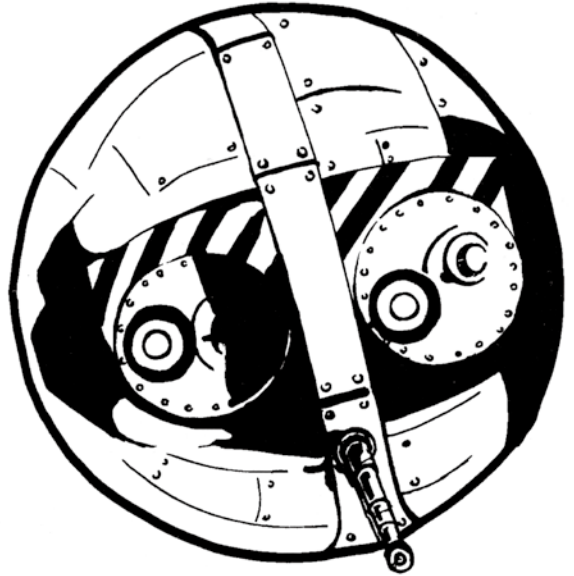
The Hole Hawg is a customized Exterminator Class Sewer Shark equipped with hydrogen flares and a Recon Probe Com Link. As you make your way further through the tubes, you can pick up a pair of Thompson super chargers on the thruster coils and "Sweet little 16," a rambunctious Gatling Gun with a hearty magazine and a penchant for blastin' sewer scum.



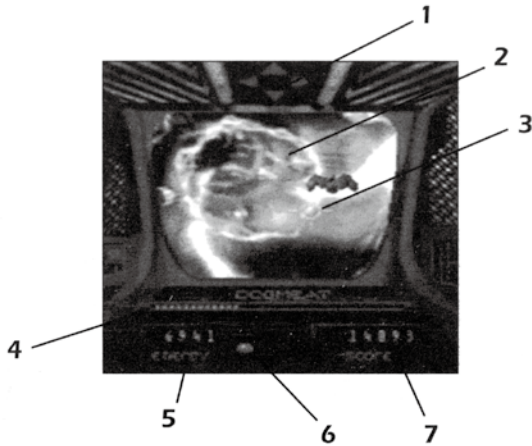
Catfish:

Catfish will be your guide.

He will be your eyes and ears on this mission. He's the best when it comes to target location and navigational assistance. Lose him and they'll be using Handiwipes to clean you off the walls.



In the Cockpit



Heads-Up Screen

1 Tube Jump Indicator

As you approach any Tube intersection, the indicator arrows will light up to let you know the directions of upcoming Tubes, and the locations of available Tube Jumps. Even though a turn is available, it may not be the best way to go. Watch out!

The arrows represent the clockface navigational directions you will hear from Catfish: “Twelve O’clock (UP), Three (RIGHT), Six (DOWN), and Niner (LEFT).”

2 Display

This is your view of approaching tunnels and targets.

3 Targeting Crosshair

The crosshair aims your Gatling Gun at the various targets.

4 Hydrogen Indicator

This indicator tracks the hydrogen levels outside the Hole Hawg. As you travel deeper into the sewers, the hydrogen level will reach critical stage and the indicator will go red. When it does, you better fire a flare to explode the hydrogen in the Tubes ahead of you.

5 Energy Indicator

This number shows the Hole Hawg’s remaining energy. Recharge as often as possible. If you run out of energy, you become rat food.

6 Com Line Signal

This light will flash whenever there is an incoming message on the com line. At this point, you will automatically switch to the Monitor Screen to view the incoming message.

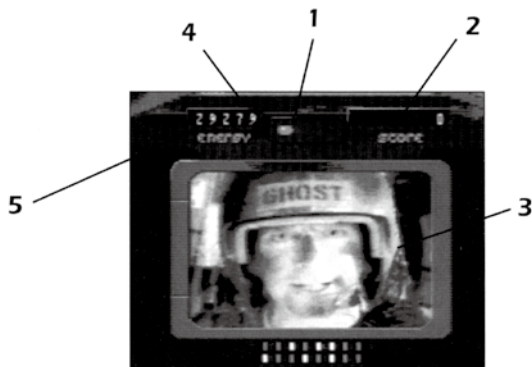
7 Score Indicator

The number of pounds of sewer vermin you’ve killed is tracked here.



Monitor Screen

To receive an incoming com message, your view will automatically switch to the Monitor Screen, located on the Hole Hawg's dash, just below the Heads-Up Screen .



1 Com Line Signal

This light will flash when the incoming message is almost complete. After the com transmission, your view will automatically switch back to the Up Screen.

2 Score Indicator

3 Viewing Screen

You will view the incoming transmission on this Viewing Screen.

4 Hydrogen Indicator

5 Energy Indicator

Shoot the Tubes, Dogmeat!

Blast that Vermin

To eradicate the various sewer-dwellers you'll encounter, aim the Targeting Crosshair over the little puke and fire.

CONTROLS

D PAD UP, DOWN, LEFT and RIGHT to move the crosshair.

A BUTTON to fire your Gatling Gun.

Make the Jump

Catfish is running recon for you ahead of the Hole Hawg. He's locating potential targets for you, and opening the sewer system's flow-hatch doors in your path.

At your rate of speed, you don't want to ride into a Tube where the hatch-door is closed — or it will be the last Tube you ride.

Catfish will signal you on the com line and give you navigational directions to target locations. Catfish will let you know the path where he's opened the hatch doors by calling out clockface directions—Twelve, Three, Six and Niner.

His directions are the Tube Jumps you need to make to follow him.

Catfish's directions will require you to make three consecutive Tube Jumps.

For example, he'll call out: "Three, Niner, Six." You must then make Tube Jumps at the three intersections immediately following his directions—first RIGHT (Three), then LEFT (Niner), then DOWN (Six).



If you do not follow Catfish's directions exactly, he'll try his best to find you and open hatch doors ahead of your new course—but he won't always make it...and neither will you.

A flashing green light means you have an option to jump to another tube—you don't have to take it. To make a Tube Jump, you'll need to engage the Hole Hawg's Steering Controls, then Steer into the Tube you want. If, following a jump, the lights change to yellow, your jump is locked. If that light turns red, you've made the wrong turn or missed the correct turn.

CONTROLS

B BUTTON to activate the Steering Controls

D PAD UP, DOWN, LEFT and RIGHT to steer the Hole Hawg in the direction of the Tube Jump you need to make.

For Example, if Catfish calls out, "Twelve, Niner, Niner," your controls would be:

B BUTTON to activate Steering, then D PAD UP when you see the UP Arrow on the Tube Jump Indicator flashing; then

B BUTTON to activate Steering, then D PAD LEFT when you see the LEFT Arrow on the Tube Jump Indicator flashing; then

B BUTTON to activate Steering, then D PAD LEFT when you see the LEFT Arrow on the Tube Jump Indicator flashing. You know a turn is locked-in when the arrow turns yellow.

Get Charged Up!

Throughout the sewers there are Recharge Stations to power up the Hole Hawg.

Each Recharge Station has two entrances: LEFT and RIGHT.

Beware: only one of the two paths is active at any time.

You won't know which one is active until you approach it and check out the Active Charge Lights at the top of the tunnel.

The two lights on the Tube ceiling represent the two entrances to the Recharge Station. One will be green, the other red. The green light shows which path into the Recharge Station is open: LEFT or RIGHT.

Just because the light is red does not mean you can't go through that path—it simply means you won't recharge the Hole Hawg.

What The @\$%&*! Is That?

After decades of ever-increasing toxins filtering through the sewer system, you see some pretty disgusting freaks of nature down in the Tubes.

Bats

Giant bats are everywhere in the sewer. They are a nuisance, but bring no harm to you if you miss them.

Average Weight:

200 lbs.



Ratigators

Ratigators are a snarling mutation of rats and sewer alligators. Fortunately, the Ratigator will not inflict damage on the Hole Hawg if you miss it.

Average Weight:

500 lbs.



Scorpions

Watch out for these guys. Gigantic Scorpions are far more aggressive than Bats or Ratigators. If you don't shoot them they will attack the Hole Hawg and drain your energy. Remember: To kill a Scorpion, you must hit it twice.

Average Weight:

2,000 lbs.



Moles

Heaven help you! Before Sewer Jockeys, the department used these automated Moles to keep the sewers clean. But they've gone renegade and will attack Sewer Sharks without warning. Moles have diamond-edged Skil saws and pointed battering rams for hands. If you encounter a Mole, it's him or you — only one vehicle will come out of the Tube in one piece. Remember: Hit a Mole once and you're in trouble.

Average Weight:

20,000 lbs.



Zerks

Zerks are dangerous strains of fireflies that live deep in the sewers and feed on hydrogen and power from Recharge Stations. Zerks have evolved into high-density energy forces and have been known to suck out the brains of any Sewer Jockey who crosses their paths. To put it simply: Blast 'em or get an instant full-cranial lobotomy.

Average Weight:
50,000 lbs.



“The Crazy Looking Thing”

Recent reports from long-lost deep-dwelling Sewer Jocks mention a “Crazy Looking Thing” hanging out in the far reaches of the Tube. Its existence has yet to be confirmed, but the word is this “Thing” apparently showed no hostile signs—and they say it’s been known to guide Jocks through the tunnels. He may be an ally, but until you can determine its nature and intentions, approach with caution.

Average Weight:
Unknown at this time



A Message From Your Old Mentor

In case you’ve forgotten all your training, rookie, here’s a refresher course on TopRat’s Top 10 Sewer Jockey rules:

1. Always listen to your Back-Seat.
2. Don’t lose track of jump coordinates that Catfish gives you.
3. Keep track of your fellow Sewer Jocks.
4. Learn locations of Recharge Stations. They always change.
5. Feed your Sewer Shark as often as you can at Recharge Stations.
6. When facing two or more targets, always shoot the most dangerous one first.
7. Watch your hydrogen gauge and shoot your flare as soon as possible.
8. Don’t get cocky.
9. Don’t trust Stenchler.
10. When it gets really hairy down there, just picture yourself sitting on the beach in Solar City.

A Glossary of “Sewer Speak”

Eyes:	Catfish’s recon camera
Backseat:	Your co-pilot and navigator, sitting behind you in the Sewer Shark
Hole Hawg:	Ghost’s customized (not-entirely-legal) Sewer Shark
Jump:	Your move into a new tube
Mole:	Roaming maintenance robot that cleans debris from the sewers with a saw and probe
Ratigator:	A combination rat and alligator that inhabits the sewers
Sector 19:	A forbidden zone that holds many secrets and surprises—as well as extreme danger
Sewer Jockey:	Sewer Shark pilot
Sewer Shark:	The Municipal Sewer Department’s Exterminator Class vehicle in which you’ll shoot the tubes
Solar City:	An off-limits paradise up on the surface—sun, surf and sand. Top sewer jockeys are rewarded with a one-way ticket to Solar City...if they can find it...and make it there in one piece.
T/A:	Target acquisition or target sighted
TopRat:	Sewer Shark jockeys’ elite flight-training school
Tubes:	Sewer tunnels
Twelve O’clock:	Navigational direction based on the clockface: Twelve—UP Three—RIGHT Six—DOWN Niner—LEFT
Up Screen:	The pilot’s heads-up display
Zerks:	Brain-eating fireflies that infest the tubes



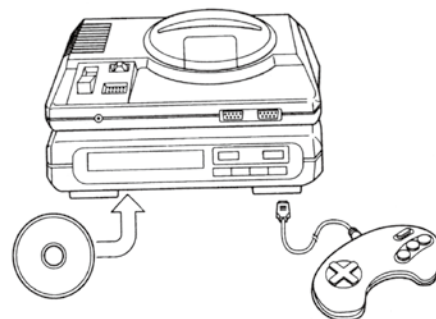
SEGA and MEGA-CD are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
All rights reserved. ©1993 Sega Enterprises, Ltd.



© 1992 Digital Pictures, Inc.
All rights reserved.

SEWER SHARK IS A TRADEMARK OF HASBRO, INC. SONY IMAGESOFT AND IMAGESOFT ARE TRADEMARKS OF SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY.

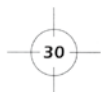
Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada no. 1,183,276
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)



Spiel Starten



Übersicht über die Steuertasten



Brief vom Polizeichef Stänkler



Das ist Deine Besatzung!



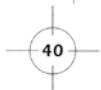
Im Cockpit



Flitz Durch die Rohre!



Was für ein @\$%&* ist das denn?



Hier sind noch ein Paar Ratschläge

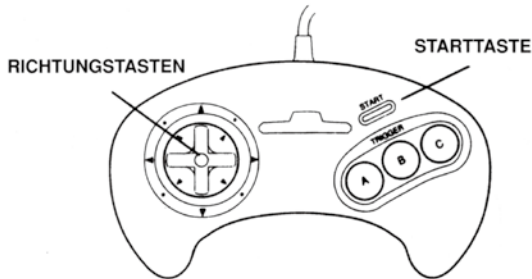


Glossar der "Kanalsprache"



1. Das Steuerpult muß an den Anschluß "Control 1" auf dem Sega Mega Drive angeschlossen werden.
2. Für den Ton: Das Kabel von der Mega-CD mit Ausgangsbuchse für die Kopfhörer auf der Sega Mega Drive schließt man an die Mixer-Buchse an.
3. Befolge die Anleitungen des Mega-CD Systems, um das CD Laufwerk mittels Mega-CD Steuermenü zu öffnen.
4. Lege die *Sewer Shark*™ Spiel-CD mit dem Etikett nach oben vorsichtig in das Mega-CD Laufwerk ein.
5. Schließe das Mega-CD Laufwerk an das CD-Steuermenü und wähle dann CD-ROM am Steuermenü um *Sewer Shark* zu starten und mit dem Spiel zu beginnen.
6. Achte darauf, daß sich keine andere CD in dem Sega Mega Drive System befindet und befolge alle Anleitungen des Mega-CD Systems um es zu aktivieren.

Übersicht über die Steuertasten



Die folgende Anleitung erklärt die Steuertasten auf dem Steuerpult für die verschiedenen Richtungen.

Übersicht über die Kontrollfunktionen für Sewer Shark :

TASTE A:

Bordgeschütz schießt auf das Ziel im Visier

TASTE B:

Steuerfunktionen der Richtungstasten auf EIN schalten

TASTE C:

Wasserstoff abfackeln (nur aktiv, wenn Wasserstoffanzeige in der roten "Gefahrenzone" ist)

STEUERTASTEN (Richtungstasten auf AUS):

Ins Visier des Bordgeschützes nehmen

STEUERTASTEN (Richtungstasten auf EIN):

Fahrzeug durch Rohrschleusen und Nachfüllstationen manövrieren

STARTTASTE:

Eingangsvideo überspringen Spielpause

Stoppt das Spiel

Von: Polizeichef Stänkler

An: Hundsfisch

Betreff: Fluganweisung/Auftragserteilung

Okay, hör mal zu, Anfänger!

Ich weiß schon ... die heißen Jungs im ORK haben Dich schon ganz aufgedreht. Du denkst wohl jetzt, daß Du der beste Rohrjockey bist, der je durch Kanäle geflitzt ist. Ich will Dir aber mal was sagen, Du toller Hecht. Wir haben hier unten keine aufgedonneten Simulatoren, wo Du Deinen Jet an die Wand fährst und dann sagst: "Oh! Tut mir leid, Chef... kann ich es noch einmal probieren?" Hier bei uns, mein Lieber, geht's um Leben oder Tod! Du bist gar nicht wichtig ... Dich kann man ersetzen: Aber wenn Du einen von meinen Sewer Sharks auch nur mit dem kleinsten Kratzer zurückbringst, dann... dann... na, Du wirst schon sehen, was ich dann mit Dir mache. Aber Du kannst mir glauben, mein Junge, es wird nicht sehr angenehm sein. Also raus und räum auf in der Kanalisation. Ich kriege hier Meldungen, daß in meinen Kanälen das Ungeziefer nur so rumrennt, als wären sie hier zuhause. NEE, DIE KANÄLE GEHÖREN MIR! Und wenn ich hier oben in Solarstadt nicht all die dringenden Verwaltungsaufgaben hätte, würde ich da unten selbst ein paar Rattigatoren zusammenschießen. Aber stattdessen muß ich mich mit Hitzköpfen wie Dir herumschlagen, die immer so tun, als wären sie schon erwachsen.

Hör mal! Ich schick Dich ja auch nicht ganz umsonst da rein um dort aufzuräumen. Wenn Du eine Million Pfund Kanalviecher wegräumst, wirst Du in die Solarstadt versetzt. Ich habe gehört, daß dort die Supermaus von Falco den ganzen Tag Bananenfizz trinkt und mit den Zehen im Sand rumböhrt. Kannst sie ja dann von ihrer Langeweile befreien. Na, schön wär's, Du Träumer-bis jetzt hat's noch kein Tunneljockey geschafft.

Ich wette, Du denkst, Du bist der Erste ... Klar! ... und ich halte Dir schon mal ein Steak und ein Bier bereit. Dann sehen wir mal!

Polizeichef Stänkler

Dies ist Deine Besatzung!

Datum der Auftragserteilung:

Sofort! Länge des Einsatzes unbegrenzt.

Geist (siehe Glossar):

Geist ist Dein Copilot. Hör auf ihn, Hundsfisch. Er ist ein Spitzenpilot, hat eine große Klappe und eine Bewertungsrate von 98,9.

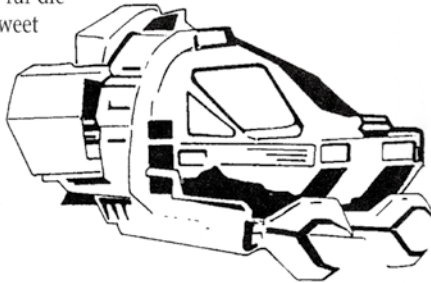
Dein Aufrufzeichen:

Wird Dir von Rücksitz mitgeteilt und hängt von Deinen Leistungen ab.

Düsenklipper:

Dein fahrbarer Untersatz! Na, ist er nicht Spitze?

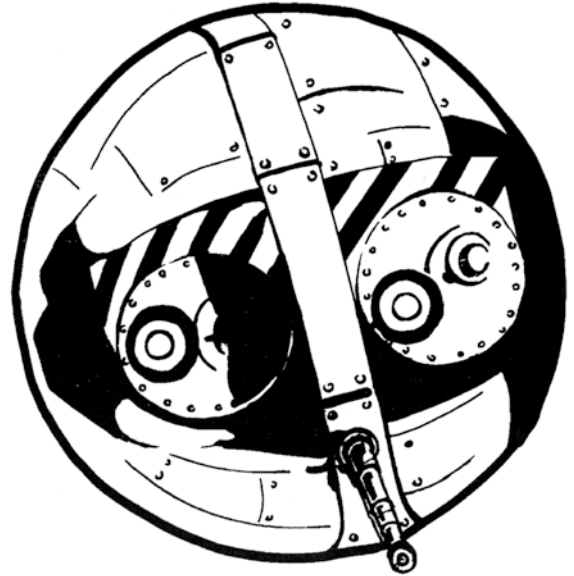
Dieser Düsenklipper ist ein speziell ausgerüsteter Sewer Shark der Super-Zerstörerklasse. Er ist mit Wasserstoff-Flammenwerfer und einer Rufleitungsverbindung ausgerüstet. Sobald Du etwas in die Tunnel eingedrungen bist, kannst Du Dir noch ein Paar Thompson Superlader für die Antriebsdüsen und eine "Sweet Little 16" besorgen, eine kräftige Hochleistungskanone mit großzügigem Magazin und einer Vorliebe für unvorsichtiges Kanal-ungeziefer.



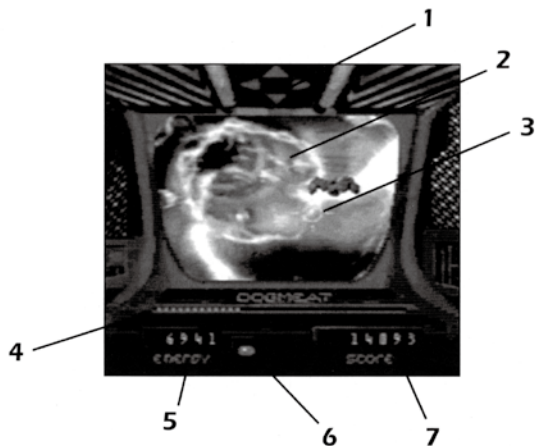
Seewolf:

Halte Dich an Seewolf, er führt Dich!

Er ist wie ein Auge und Ohr für Dich. Er ist der Beste im orten, visieren und navigieren. Verlierst Du ihn, dann kann man Dich von den Wänden kratzen.



Im Cockpit



Alarm Anzeige

1 Rohreinfahrt-Anzeiger

Wenn Du Dich einer Verbindungsstelle in der Kanalisation näherst, leuchten die Pfeile auf diesem Anzeiger auf und zeigen Dir die Richtung der nächsten Rohre und mögliche Rohreingänge an. Auch wenn es eine Abzweigung gibt, ist es nicht immer optimal, sie zu nehmen. Also Vorsicht!

Die Pfeile geben die Navigationsangaben wieder, die Du von Seewolf hören wirst: "Zwölf Uhr (OBEN), Drei (RECHTS), Sechs (UNTEN) und Neune (LINKS)".

2 Bildanzeige

Zeigt Deine Ansicht auf die nächsten Tunnel und Ziele.

3 Visier

Durch Anvisieren kannst Du mit dem Bordgeschütz auf Alles zielen.



4 Wasserstoffanzeige

Zeigt den Wasserstoffstand außerhalb des Düsenklippers an. Sobald Du tiefer in die Kanalisation dringst, wird der Wasserstoffstand eine kritische Stufe erreichen und die Anzeige wird rot. Sobald das der Fall ist, zündest Du besser den Wasserstoff-Flammenwerfer und brennst den Wasserstoff in den Rohren ab.

5 Energieanzeige

Eine Zahl zeigt die verbleibende Energie des Düsenklippers an. Du mußt Energie so oft wie möglich nachladen! Wenn Dir die Energie ausgeht, wird Rattenfutter aus Dir.

6 Ruffleitung-Signal

Dieses Licht blinkt, wenn über Deine Leitungsverbindung eine Nachricht eintrifft. Du schaltest dann automatisch auf die Monitoranzeige um die Nachricht zu empfangen.

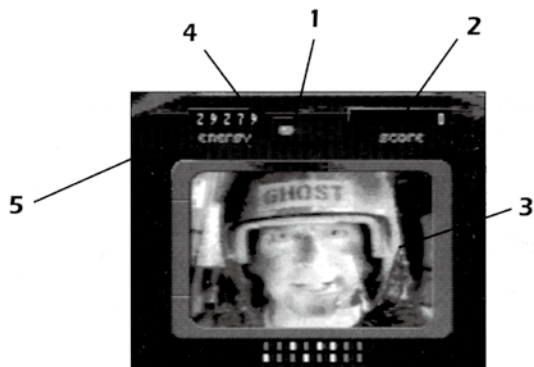
7 Punkteanzeige

Hier wird angegeben, wieviel Pfund Ungeziefer Du erledigt hast.



Monitoranzeige

Um eine Nachricht zu empfangen, wird sich Dein Bildschirm automatisch auf Monitoranzeige umschalten. Sie befindet sich auf dem Armaturenbrett des Düsenklippers, unter der Alarm Anzeige.



1 Leitung-Signal

Dieses Licht blinkt, wenn die eingetroffene Nachricht vollständig empfangen wird. Nach der Übertragung schaltet sich Deine Anzeige automatisch wieder zur Alarm Anzeige um.

2 Punkteanzeige

3 Bildanzeige

Hier wird die eingetroffene Nachricht aufgezeigt.

4 Wasserstoffanzeige

5 Energieanzeige



Flitz durch die Rohre!

Ungeziefer ausrotten

Um die unterschiedlichen Kanalverseucher ausrotten zu können, die Dir begegnen werden, ziele mit dem Visier auf die Miststücke und schieß.

STEUERTASTEN

Richtungspfeile OBEN, UNTEN, LINKS und RECHTS bewegen das Visier.

TASTE A feuert das Bordgeschütz.

Rohreinfahrten

Seewolf kundschaftet für Dich aus, was vor dem Düsenklipper liegt. Er zeigt Dir die potentiellen Ziele und öffnet die Abwasserschleusen des Kanalsystems.

Bei Deiner Geschwindigkeit darfst Du nicht durch ein Tunnel flitzen, wo die Abwasserschleuse noch zu ist–sonst ist's Deine letzte Tunnelfahrt.

Seewolf gibt Dir über die Ruf-Verbindung Signale und Navigationshilfen, die zu den Zielen führen. Er gibt Dir an, auf welcher Seite er die Schleusentore geöffnet hat, indem er Dir Positionen wie auf einer Uhr zuruft: Zwölf, Drei, Sechs und Neune. Diese Anweisungen beziehen sich auf die Richtung der Rohreinfahrten, die Du machen mußt, um ihm folgen zu können. Die Anweisungen von Seewolf beschreiben drei Rohreinfahrten nacheinander.

Zum Beispiel ruft er: "Drei, Neune, Sechs." Du mußt dann bei drei Abzweigungen Rohreinfahrten in den Richtungen ausführen –erst nach RECHTS (Drei), dann nach LINKS (Neune), dann nach UNTEN (Sechs).



Wenn Du Seewolfs Anweisungen nicht genau folgst, wird er zwar sein Bestes tun um Dich wiederzufinden und auf Deinem neuen Kurs Schleusentore öffnen–aber er wird es nicht immer schaffen–und Du auch nicht.

Ein blinkendes grünes Licht zeigt an, daß Du in ein anderes Rohr fahren kannst, mußt aber nicht. Um in ein anderes Rohr zu fahren mußt Du Düsenklippers Steuerung aktivieren und dann in das gewünschte Rohr steuern. Wenn nach Einfahrt das Licht gelb wird, bedeutet das, daß die Einfahrt geglückt ist. Wenn das Licht rot wird, bist Du falsch abgebogen oder hast die Abzweigung verpaßt.

STEUERTASTEN

TASTE B aktiviert die Düsenklipper-Steuerung.

Richtungspfeile OBEN, UNTEN, LINKS und RECHTS steuern den Düsenklipper zu den Rohreingängen.

Wenn Seewolf zum Beispiel ruft: “Zwölf, Neune, Neune”, mußt Du folgende Tasten drücken:

TASTE B, um die Steuerung zu aktivieren; dann Richtungspfeil OBEN, wenn der OBEN Pfeil am Rohr-Anzeiger blinkt; dann

TASTE B, um die Steuerung zu aktivieren; dann Richtungspfeil LINKS, wenn der LINKS Pfeil am Rohr-Anzeiger blinkt; dann

TASTE B, um die Steuerung zu aktivieren; dann Richtungspfeil LINKS, wenn der LINKS Pfeil am Rohr-Anzeiger blinkt. Wenn der Pfeil gelb wird, war die Rohreinfahrt erfolgreich.

Aufladen nicht vergessen!

In den Kanälen sind überall Nachfüllstationen, wo Du Düsenklipper nachladen kannst.

Jede Nachfüllstation hat zwei Eingänge: LINKS und RECHTS. Sei vorsichtig! Es ist immer nur einer der beiden Eingänge aktiv. Welcher es ist, findest Du erst heraus, wenn Du näher kommst und das Licht für Aktiv oben im Tunnel siehst.

Die beiden Lichter an der Tunneldecke beziehen sich auf die beiden Eingänge zu der Nachfüllstation. Eines davon ist rot, das andere grün. Das grüne Licht bezeichnet, welcher Weg in die Nachfüllstation offen ist: LINKS oder RECHTS.

Auch wenn das Licht rot ist, kannst Du mit dem Düsenklipper trotzdem durchfahren. Nur wird er dann eben nicht neu aufgeladen.

Was für ein @#\$\$%&* ist das denn?

Durch die giftigen Substanzen von Jahrzehnten, die durch die Kanalisation fließen, findet man in den Rohren ziemlich abstoßende Mißgeburten.

Fledermäuse

Überall in der Kanalisation sind Riesenfledermäuse. Sie sind zwar ekelhaft, stören Dich aber nicht weiter, wenn Du sie nicht triffst.

Durchschnittliches Gewicht:

200 Pfund.



Rattigatoren

Rattigatoren sind grunzende Mutationen von Ratten und Kanalalligatoren. Zum Glück kann ein Rattigator dem Düsenklipper nicht schaden, wenn Du ihn nicht triffst.

Durchschnittliches Gewicht:

500 Pfund



Skorpione

Vorsicht vor diesen Biestern. Riesenskorpione sind viel angriffslustiger als Fledermäuse oder Rattigatoren. Wenn Du sie nicht erschießt, greifen sie den Düsenklipper an und nehmen Dir Energie ab. Noch was: um einen Skorpion zu töten, mußt Du ihn zwei Mal treffen.

Durchschnittliches

Gewicht:

2000 Pfund



Maulwürfe

Sei bloß vorsichtig! Bevor es Tunnelpiloten gab, hat man diese Roboter verwendet, um die Rohre sauber zu halten. Aber sie wurden abtrünnig und greifen Sewer Sharks ohne Vorwarnung an. Die Maulwürfe haben anstatt Hände ein Diamantsägewerkzeug und ein spitzes Rammgerät. Wenn Du auf einen Maulwurf stößt, gibt's nur noch eins: nur einer der beiden wird heil aus dem Kanal kommen. Triffst Du einen Maulwurf ein Mal, gibt's Ärger.

Durchschnittliches

Gewicht:

20.000 Pfund



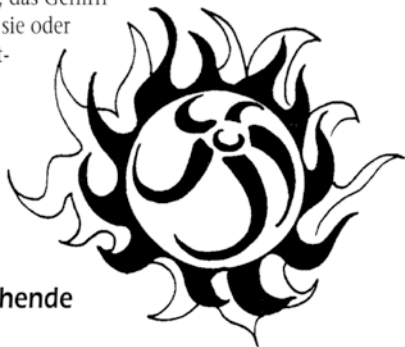
Zerke

Zerke sind eine gefährliche Abart des Glühwürmchens, die tief in den Kanälen leben, Wasserstoff verzehren und sich bei Nachfüllstationen aufladen. Zerke haben sich mit der Zeit zu stark gebündelten Energiewesen entwickelt, und sie können jedem Tunnelpiloten der ihnen über den Weg läuft, das Gehirn aussaugen. Also: Erschieß sie oder mach Dich auf eine Sofort-Gehirnoperation gefaßt.

Durchschnittliches

Gewicht:

50.000 Pfund



“Das verrückt aussehende Ding”

Neueste Berichte von längst verloren geglaubten Tunnelpiloten enthalten Beschreibungen von “verrückt aussehenden Dingen”, die sich in den tiefsten Abzweigungen der Kanalisation herumtreiben. Seine Existenz wurde noch nicht bestätigt, aber es heißt, dieses “Dings” zeige keine Anzeichen von

Aggressivität–und man hört, daß es manchmal Piloten hilft, den Weg durch den Tunnel zu finden. Es kann sein, daß es auf unserer Seite ist, sei aber vorsichtig, bis Du die Absichten von dem "Ding" genauer kennst.

Durchschnittliches

Gewicht:

derzeit unbekannt



Hier sind noch ein paar Ratschläge

Hast Du Dein ganzes Training schon wieder vergessen, Anfänger? Wiederholen wir doch noch einmal die 10 Piloten-Regeln des ORK:

1. Hör immer auf das, was vom Rücksitz kommt.
2. Vergiß nie die Richtungsanweisungen von Seewolf.
3. Schau immer, wo andere Tunnelpilote sind.
4. Merk Dir, wo's die Nachfüllstationen gibt. Sie sind immer irgendwo anders.
5. Lade Deinen Sewer Shark so oft Du bei einer Nachfüllstation bist.
6. Wenn es zwei oder mehr Ziele gibt, schieß immer auf das gefährlichere zuerst.
7. Achte auf den Wasserstoffmesser und zünde den Flammenwerfer sobald wie möglich.
8. Werde nicht leichtsinnig.
9. Trau dem Stänkler nicht.
10. Wenn's Dir unten zu heiß hergeht, denk einfach dran, daß Du bald auf dem Strand in Solarstadt sitzt.

Glossar der "Kanalsprache"

Augen:	Seewolfs Erkennungs-Kamera
Rücksitz:	Dein Co-Pilot und Navigator, der hinter Dir im Sewer Shark sitzt
Geister Shark:	Vom Geist gesteuertes (nicht ganz legales) Sewer Shark
Maulwurf:	Mobiler Wartungsroboter, der mit einer Säge und einem Stoßarm die Rohre sauber hält.
Rattigator:	Eine Mutation aus Ratte und Alligator, die in der Kanalisation lebt
Sektor 19:	Verbotener Bereich, der viele Geheimnisse und Überraschungen birgt- ist sehr gefährlich.
Tunnelpilot:	Pilot eines Sewer Sharks
Sewer Shark:	Fahrzeug der Vertilgerklasse von der Städtischen Kanalisationsbehörde, mit dem Du durch die Rohre flitzt
Sonnenstadt:	Ein exklusives Paradies auf der Oberfläche: Sonne, Surfen, Sand. Die besten Tunnelpiloten werden mit einer Einladung in die Sonnenstadt belohnt ... wenn sie sie finden können ... und wenn sie in einem Stück hinkommen.
Z/A:	Zielerfassung oder Ziel gesichtet.
ORK:	"Oberrattenkommando", Eliteflugschule der Tunnelpiloten
Tunnel:	Abwasserkanäle
Zwölf Uhr:	Navigationsangabe im Sinne von Uhrenpositionen: Zwölf-OBEN Drei-RECHTS Sechs-UNTEN Neune-LINKS
Zerke:	Gehirnfressende Glühbiester, die in den Rohren leben.



SEGA and MEGA-CD are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
All rights reserved. ©1993 Sega Enterprises, Ltd.



© 1992 Digital Pictures, Inc.
All rights reserved.

SEWER SHARK IS A TRADEMARK OF HASBRO, INC. SONY IMAGESOFT AND IMAGESOFT ARE TRADEMARKS OF SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada no. 1,183,276
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)



Tables des matières : Requin d'égoût (Sewer Shark™)

Comment faire démarrer le jeu



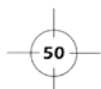
Résumé des commandes de jeu



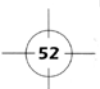
Un message du Divisionnaire Nozé Habon
(Stenchler)



Voilà ton équipage, Vermine !



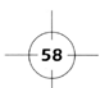
Le cockpit



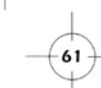
Tu es dans les tubes pour tirer, Vermine !



Mais qu'est-ce que c'est que ce truc ?



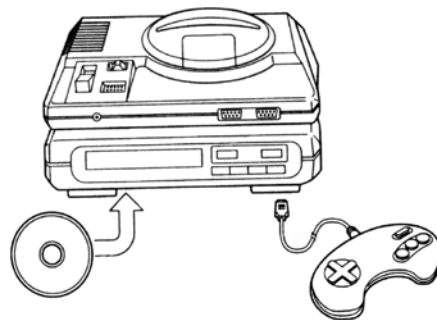
Un message de ton vieux mentor



Glossaire de la «langue des égouts»



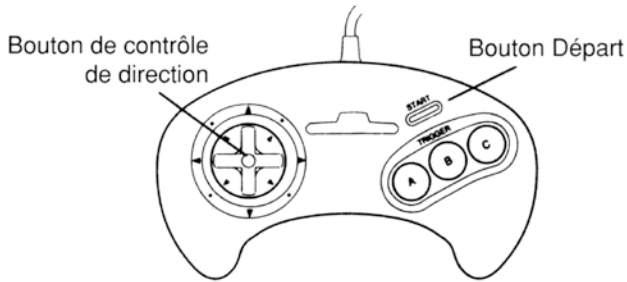
COMMENT FAIRE DÉMARRER LE JEU



1. Un contrôleur doit être branché dans le point d'accès «Control 1» de votre système Sega Mega Drive.
2. Son : brancher le plot de sortie des écouteurs du système Sega Mega Drive dans le plot mélangeur, à l'aide du câble du système Mega-CD.
3. Suivez les instructions du système Mega-CD pour OUVRIER le lecteur de disque compact Sega à partir du menu de com-Mega-CD.
4. Placez avec précaution votre disque compact de jeu *Sewer Shark™* dans le système Mega-CD le côté portant l'étiquette tourné vers le haut.
5. REFERMEZ le lecteur de disque compact Mega à partir du menu de commande Mega-CD, puis sélectionnez CD-ROM à partir du menu de commande pour lancer *Sewer Shark* et commencer le jeu.
6. Assurez-vous qu'aucune cartouche de jeu ne se trouve dans votre système Sega Mega Drive et suivez toutes les instructions du système Mega-CD pour lancer votre système.



Résumé des commandes du jeu



Ce manuel se réfère aux directions suivantes pour le MINICLAVIER D de votre contrôleur Genesis.

Ce qui suit est un résumé des commandes de jeu pour Sewer Shark.

BOUTON A :

Tirer sur la cible visée, à l'aide du canon monté sur votre véhicule.

BOUTON B :

METTRE EN FONCTION les commandes de direction du MINICLAVIER D.

BOUTON C :

Lancer les bombes de jalonnement à l'hydrogène. (Ne peut être activé que lorsque l'indicateur de niveau d'hydrogène est sur le «niveau danger» rouge.)

MINICLAVIER D (avec les commandes de direction HORS FONCTION) :

Braquer le canon sur l'objectif.

MINICLAVIER D (avec les commandes de direction EN FONCTION) :

Diriger le véhicule par les raccords de tubes et les stations de raitaillement indiqués.

BOUTON DÉPART (START) :

Pour sauter la séquence d'introduction.

Pour faire une pause durant le jeu.

Expéditeur : Divisionnaire Nozé Habon (Stenchler)

Destinataire : Vermine (Dogmeat)

Objet : Manuel de vol/Ordres de mission

O.K., mon p'tit, écoute-moi bien :

Oui, je sais, ces huiles à TopRat t'ont bien remonté pour arriver à t'faire croire que tu es le meilleur pilote d'égout qui ait jamais tiré dans les tubes. Eh bien, laisse-moi t'avertir, Monsieur Je-sais-tout, ici on n'a pas d'simulateur ultra-moderne de luxe où il suffit de dire, après s'être écrasé sur le mur, «excusez-moi, prof... j'peux recommencer ?». Ici, c'est la vie ou la mort ! C'est pas pour toi que j'm'en fais... toi, tu peux être remplacé. Mais si tu fais une seule égratignure à l'un de mes requins d'égout (Sewer Shark), alors... alors... alors tu verras bien qui c'est qui commande ici. Et crois-moi bien, mon vieux, ça f'ra mal par où ça passera. Alors, vas-y et nettoie-moi mes égouts. D'après les rapports, y'a d'la vermine qui se promène dans mes égouts comme si c'était chez eux. EH ! C'EST MOI L'CHEF ICI ! Et si je n'avais pas des responsabilités administratives importantes qui m'attendaient ici à la ville solaire (Solar City), j'y serais en personne à les anéantir ces ratigators. Malheureusement, tout ce qu'il me reste c'est des types comme toi qui essaient d'faire un boulot d'homme.

Devine un peu ? Je vais te mettre une carotte au bout du nez pendant que tu me les nettoieras, mes égouts. Fais-moi sauter une tonne de vermine d'égout et tu te retrouves à la ville solaire. Le bruit court que le super-pilote Falco est en train d'y siroter son champagne à la banane avec les orteils dans le sable. Allez, viens au secours de la jolie dame. Rêve bien, vaurien -- de toutes façons, y'en a encore aucun d'pilote d'égout qui y est arrivé.

J'te parie qu'tu penses que tu vas être le premier à y arriver... eh, y'aura l'champagne et un super-steak qui t'attendront de ma part, juste pour toi... Allez, file !

A stylized, handwritten signature in black ink that reads 'Stenchler'.

Divisionnaire Nozé Habon

Voilà ton équipage, Vermine !

Date de mission :

Départ immédiat ! Durée de l'expédition indéterminée.

Fantôme (Ghost) (voir glossaire) :

Fantôme est ton copilote. Écoute-le bien, Vermine. C'est un as dont l'attitude et le service sont évalués à 98,9.

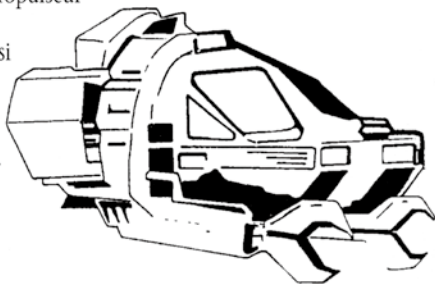
Symbole d'appel :

Sera attribué par Siège Arrière (Back-Seat), en fonction de la performance.

L'engin (Hole Hawg) :

Voilà l'appareil : un bijou !

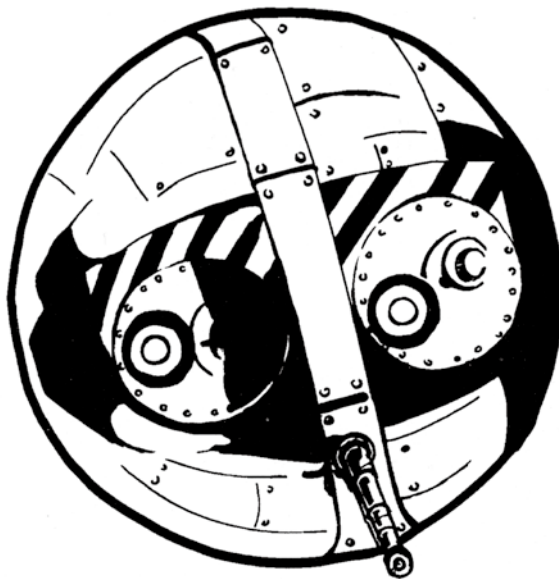
L'engin est un requin d'égout adapté et de classe exterminatrice équipé de bombes de jalonnement à l'hydrogène et d'un centre de communication avec une sonde de reconnaissance. Quand vous vous enfoncerez plus avant dans les tubes, vous pourrez ajouter aux bobines du propulseur une paire de super compresseurs Thompson, ainsi qu'un petit amour de canon exubérant avec un magasin robuste et un penchant pour pulvériser les ordures d'égout.



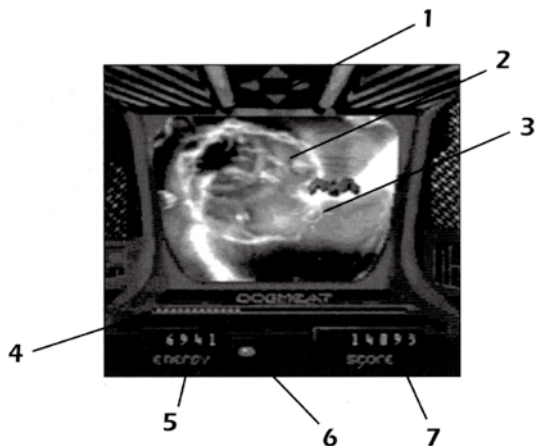
Poisson-chat (Catfish) :

Poisson-chat est votre guide.

Il représente la vue et l'ouïe de la mission. Son point fort est l'identification d'objectifs et l'assistance à la navigation. Perdez-le et il faudra un torchon pour nettoyer sur les murs ce qui restera de votre carcasse.



Le cockpit



Écran au plafond

1 Indicateur raccord de tube

Les flèches de l'indicateur s'illuminent à l'approche de croisements, pour vous indiquer la direction des prochains tubes et l'emplacement des raccords de tubes disponibles. Attention, car même si un virage est disponible, ce n'est peut-être pas la meilleure option !

Les flèches représentent les directions de navigation basées sur l'écran de l'horloge que mentionnera Poisson-chat : «Midi (Twelve O'clock) (VERS LE HAUT), trois (Three) (VERS LA DROITE), six (Six) (VERS LE BAS), et neuf (Nine) (VERS LA GAUCHE)».

2 Affichage

Vous permet de visualiser les prochaines canalisations et les objectifs.

3 Viseur

Votre viseur vous permet de braquer votre canon pétaradant sur les divers objectifs.

4 Indicateur d'hydrogène

Cet indicateur donne les niveaux d'hydrogène à l'extérieur de l'engin. Le niveau d'hydrogène atteint un stade critique lorsque vous vous enfoncez dans les égouts, ce qui plongera l'indicateur dans le rouge. Il sera nécessaire à ce stade de lancer une bombe de jalonnement pour faire exploser l'hydrogène dans les tubes qui approchent.

5 Indicateur d'énergie

Ce nombre indique combien d'énergie il reste à l'engin. Ravitaillez-vous aussi souvent que possible. Si votre niveau d'énergie tombe en-dessous du niveau critique, vous devenez de la pâture à rat.

6 Signal du centre de communication

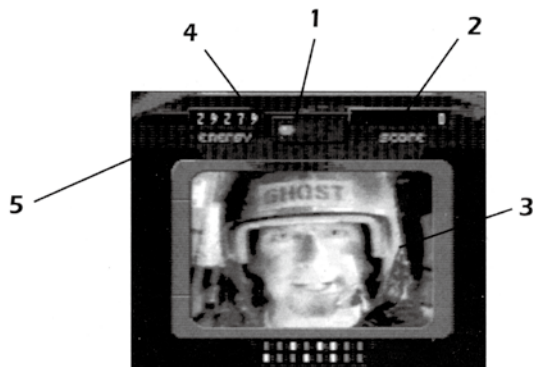
Cet indicateur clignote lorsque vous recevez un message radio à votre centre de communication. À ce point, l'écran du moniteur apparaît automatiquement pour vous permettre de le voir.

7 Indicateur de score

C'est ici que se trouve le nombre de livres de vermine d'égout que vous avez anéantie.

Écran du moniteur

L'écran du moniteur apparaît automatiquement pour vous permettre de recevoir un message. Cet écran se trouve sur le tableau de bord de l'engin, juste au-dessous de l'écran au plafond.



1 Signal du centre de communication

Cet indicateur clignote lorsque le nouveau message est presque fini. Après la transmission, l'écran au plafond revient automatiquement.

2 Indicateur de score

3 Écran de visualisation

C'est ici que vous pourrez voir les nouveaux messages.

4 Indicateur d'hydrogène

5 Indicateur d'énergie

Tu es dans les tubes pour tirer, Vermine !

Fais sauter cette vermine

Pour annihiler les diverses créatures d'égoût que vous rencontrerez, braquez votre viseur sur ces ordures et tirez.

LES COMMANDES

Pour manœuvrer le viseur, déplacez le MINICLAVIER D VERS LE HAUT, LE BAS, LA GAUCHE et LA DROITE.

Appuyez sur le BOUTON A pour tirer.

Les raccords

Poisson-chat est en mission de reconnaissance pour vous à l'avant de l'engin. Il vous aide à identifier les objectifs potentiels et ouvre les vannes de circulation du système d'égoût devant vous.

À la vitesse où vous allez, il n'est pas conseillé d'entrer dans un tube dont la vanne est fermée -- ou alors ce sera votre dernier tube.

Poisson-chat vous envoie des signaux au centre de communication et vous donne les ordres de navigation vers les emplacements visés. Il vous indiquera les tubes dont il a ouvert les vannes en vous donnant les directions basées sur les heures d'horloge -- midi (twelve), trois heures (three), six heures (six) et neuf heures (niner).

Ces directions correspondent aux raccords de tubes dans lesquels vous devez vous enfilez pour le suivre.

Pour suivre les instructions de Poisson-chat, vous devez passer par trois raccords de tube consécutifs.

Par exemple, s'il appelle «three, niner, six», vous devez vous enfilez dans les raccords de tubes aux trois intersections qui suivent immédiatement ses instructions -- tout d'abord VERS LA DROITE (trois), puis VERS LA GAUCHE (neuf), et enfin VERS LE BAS (six).

Si vous ne suivez pas les instructions de Poisson-chat à la lettre, il fera son possible pour vous trouver et pour ouvrir les vannes de votre nouveau parcours -- mais il n'est pas garanti qu'il y parvienne toujours... ni que vous vous en sortiez.

Un indicateur vert clignotant indique que vous avez la possibilité de vous enfilez dans un autre tube -- c'est une option à prendre ou à laisser. Pour vous enfilez dans un raccord de tube, engagez les commandes de direction de l'engin, puis dirigez-vous vers le tube choisi. Si l'indicateur devient jaune après le saut, cela veut dire que le virage est réussi. Si cet indicateur devient rouge, vous avez pris un mauvais virage ou vous avez raté le bon virage.

LES COMMANDES

Appuyez sur le BOUTON B pour activer les commandes de direction.

Appuyez sur LE MINICLAVIER D VERS LE HAUT, LE BAS, LA GAUCHE et LA DROITE pour diriger l'engin dans la direction du raccord de tube par lequel vous voulez passer.

Par exemple, si Poisson-chat vous dit «twelve, niner, niner», les commandes seront les suivantes :

BOUTON B pour activer la direction, puis MINICLAVIER D VERS LE HAUT lorsque la flèche VERS LE HAUT clignote sur l'indicateur de raccord de tube, puis

BOUTON B pour activer la direction, puis MINICLAVIER D VERS LA GAUCHE lorsque la flèche VERS LA GAUCHE clignote sur l'indicateur de raccord de tube, puis

BOUTON B pour activer la direction, puis MINICLAVIER D VERS LA GAUCHE lorsque la flèche VERS LA GAUCHE clignote sur l'indicateur de raccord de tube. La flèche devient jaune pour vous indiquer qu'un virage est réussi.

Rechargez vos batteries

Des stations de ravitaillement peuvent être trouvées dans les égouts pour recharger l'engin.

Chaque station de ravitaillement a deux portes d'entrée : la GAUCHE et la DROITE. Attention : une seule des deux portes est activée.

Vous ne pourrez savoir quelle porte est activée qu'à l'approche de la porte ; il vous faudra alors vérifier les indicateurs lumineux de charge active en haut de la canalisation.

Les deux indicateurs lumineux sur le plafond du tube représentent les deux portes de la station de ravitaillement. L'un sera vert, l'autre rouge. L'indicateur vert montre quelle voie est ouverte en direction de la station de ravitaillement : la GAUCHE ou la DROITE.

Ce n'est pas parce que l'indicateur est rouge que vous ne pouvez pas suivre cette voie -- cela veut simplement dire que vous ne pourrez pas y recharger l'engin.

Mais qu'est-ce que c'est que ce truc ?

Grâce à plusieurs décennies d'infiltration d'un nombre toujours plus important de toxines dans les systèmes d'égout, vous allez rencontrer des créatures plutôt écoeurantes dans les tubes.

Chauves-souris

Des chauves-souris géantes infestent les tubes. Ce sont de vraies pestes, néanmoins inoffensives pour vous-mêmes si vous les évitez.

Poids moyen :

90 kg.



Ratigators

Les ratigators sont une mutation féroce de rats et d'alligators d'égout. Fort heureusement, les ratigators ne peuvent pas endommager votre engin si vous les évitez.

Poids moyen :

225 kg



Scorpions

Là, attention. Les gigantesques scorpions sont beaucoup plus agressifs que les chauves-souris ou les ratigators. Si vous ne tirez pas sur eux, ils attaqueront l'engin et consumeront toute votre énergie. Et n'oubliez pas : pour tuer un scorpion, il faut l'atteindre deux fois.

Poids moyen :

900 kg



Taupes

Sauve qui peut ! Avant l'ère des pilotes d'égout, le service utilisait ces taupes automatisées pour le nettoyage des égouts. Mais elles se sont mutinées et attaquent maintenant les requins d'égout sans prévenir. Les taupes sont équipées, en guise de pattes, de scies Skil à pointes de diamant et de béliers pointus. Si vous vous retrouvez nez à nez avec une taupe, c'est soit elle soit vous — un seul véhicule pourra s'en sortir en une seule pièce. N'oubliez pas : heurtez-vous à une taupe une seule fois et vos problèmes commencent.

Poids moyen :

9 tonnes



Zerks

Les zerks sont une race redoutable de lucioles vivant dans les profondeurs des égouts et se nourrissant de l'hydrogène et de la puissance des stations de ravitaillement. Elles ont évolué pour devenir des bombes d'énergie à densité élevée et, à ce qu'il paraît, ont été repérées en train de sucer la cervelle des pilotes d'égout croisant leur chemin. En résumé : vous les anéantissez ou c'est vous qui subissez une lobotomie crânienne instantanée.

Poids moyen :

22 tonnes et demie



La créature folle

De récents rapports de pilotes perdus de longue date dans les profondeurs des égouts mentionnent une «créature folle» errant aux fins fonds des tubes. Son existence n'a jusqu'à présent pas encore été confirmée, mais la rumeur court que la «créature» n'a pas montré de signe d'hostilité — il paraît même qu'elle a dirigé certains pilotes dans les canalisations. Elle est peut-être un allié, mais tant que vous n'avez pas réussi à déterminer sa nature exacte et ses intentions, méfiez-vous.

Poids moyen :

Inconnu



Un message de votre vieux mentor

Eh mon vieux, voici un cours de recyclage sur les 10 règles d'or du pilote d'égout de TopRat, juste au cas où tu aurais oublié ta formation :

1. Reste toujours à l'écoute de ton Siège arrière.
2. Rappelle-toi bien les coordonnées de raccord de tube que te donne Poisson-chat.
3. Ne perds pas de vue les autres pilotes d'égout.
4. Informe-toi des emplacements des stations de ravitaillement. Elles changent constamment.
5. Fais ton plein aux stations de ravitaillement aussi souvent que possible.
6. Quand deux ou plusieurs objectifs se présentent à toi, tire toujours en premier sur le plus dangereux.
7. Surveille ton indicateur d'hydrogène et lance ta bombe de jalonnement dès que possible.
8. Ne sois pas trop sûr de toi.
9. Ne fais pas confiance à Nozé Habon.
10. Si cela devient vraiment insupportable en bas, imagine-toi sur la plage, à la ville solaire.

Glossaire de la «langue des égouts»

Eyes (yeux):	'appareil de reconnaissance de Poisson-chat (Catfish)
Backseat (Siège arrière) :	Votre copilote et navigateur, assis derrière vous dans le requin d'égout (Sewer Shark)
Hole Hawg (l'engin) :	Le requin d'égout adapté (et pas entièrement légal) (Sewer Shark)
Jump (raccord) :	Votre passage à un nouveau tube
Mole (taupe) :	n robot de maintenance rôdant dans les canalisations et y nettoyant les débris à l'aide d'une scie et d'une sonde
Ratigator :	Un croisement du rat et de l'alligator habitant les égouts
Sector 19 (secteur 19) ;	Une zone interdite qui recèle de multiples secrets et surprises — et aussi de redoutables dangers
Sewer Jockey (pilote d'égout) :	Pilote de requin d'égout
Sewer Shark (requin d'égout) :	Le véhicule de classe exterminatrice appartenant au service municipal des égouts à bord duquel vous allez tirer dans les tubes
Solar City (ville solaire) :	Un paradis interdit à la surface — le soleil, la mer et la plage. Les meilleurs pilotes d'égout sont récompensés par un aller simple à destination de la ville solaire... s'ils peuvent la trouver... et y arriver en une seule pièce
T/A (A/C) :	Acquisition ou détection d'objectif
TopRat (Tas d'ordures) :	L'école d'entraînement au vol réservée à l'élite des pilotes de requins d'égout
Tubes (tubes) :	Les canalisations d'égout
Twelve O'clock (midi) :	Les directions de vol basées sur le cadran d'une horloge : Twelve (midi) : VERS LE HAUT Three (trois heures) : VERS LA DROITE Six (six heures) : VERS LE BAS Niner (neuf heures) : VERS LA GAUCHE.
Up Screen (écran au plafond) :	L'affichage au-dessus de la tête du pilote
Zerks :	Lucioles dévoreuses de cervelle qui infestent les tubes



SEGA and MEGA-CD are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
All rights reserved. ©1993 Sega Enterprises, Ltd.



© 1992 Digital Pictures, Inc.
All rights reserved.

SEWER SHARK IS A TRADEMARK OF HASBRO, INC. SONY IMAGESOFT AND IMAGESOFT ARE TRADEMARKS OF SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada no. 1,183,276
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

INSTALACION

Indice: Sewer Shark™

Instalación

65

Resumen de los Controles del Juego

66

De Parte del Comisionado Stenchler

67

¡Te Presento a tu Tripulación, Cachorro!

68

En la Cabina

70

¡Dispárale a las Tuberías, Cachorro!

73

¿Qué \$@&%\$*! es eso?

76

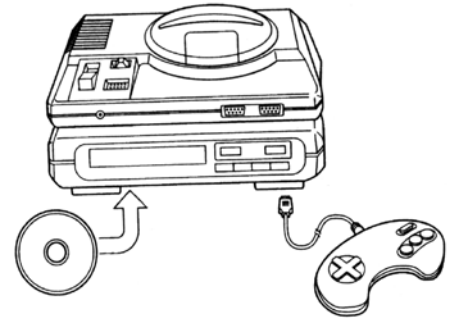
Un mensaje de tu viejo mentor

79

Un Glosario del Idioma de las Cloacas

80

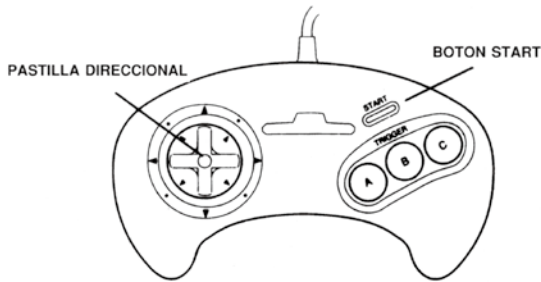
64



1. El controlador deberá estar enchufado al "Control 1" de tu Sega Mega Drive.
2. Para Audio: Utilizando el cable de la MEGA-CD, coloca la clavija de salida de los auriculares de Sega Mega Drive en la ficha mezcladora.
3. Sigue las instrucciones del MEGA-CD system para abrir el mecanismo de MEGA-CD.
4. Con cuidado coloca tu disco de juego CD *Sewer Shark™* en el MEGA-CD System con la etiqueta hacia arriba.
5. CIERR el operador de MEGA-CD desde el MEGA-CD Control Menu (Menú de Control) y selecciona CD-ROM en el Control Menu para iniciar *Sewer Shark* y comenzar a jugar.
6. Asegúrate de que no haya ningún cartucho de juego en tu Sega Mega Drive system y sigue todas las instrucciones de MEGA-CD System para activar tu MEGA-CD System.

65

Resumen de los Controls del Juego



Este manual hace referencia a las siguientes instrucciones para la Pastilla Direccional (D PAD) en el controlador de tu Sega Genesis: El siguiente es un resumen de los controles de juego para Sewer Shark:

BOTON A:

Dispara la metralleta montada sobre tu vehículo al objetivo en el blanco.

BOTON B:

Activa los controles de la pastilla direccional.

BOTON C:

Dispara llamaradas de hidrógeno (Sólo cuando tu Medidor de Hidrógeno está en el "Nivel de Peligro" rojo).

PASTILLA DIRECCIONAL (Con los Controles Direccionales DESACTIVADOS):

Apunta al blanco de la metralleta Gatling.

PASTILLA DIRECCIONAL (Con los Controles Direccionales ACTIVADOS):

Dirige el Vehículo a Través de los Cruces de Tuberías y Estaciones de Recarga.

BOTON START

Salta la secuencia de introducción. Detiene el juego.

De : Comisionado Stenchler
Atención: Cachorro
Asunto Manual de Vuelo/Instrucciones de la Misión

Oye, Cachorro de Piloto, escucha:

Ya sé...ya sé...esos personajes en TopRat te hicieron pensar que eres el mejor Piloto de las Cloacas que jamás haya disparado en estas Tuberías. Ya pues, déjame decirte, Don Cabezota, que aquí abajo no tenemos ninguna de esas bobadas frívolas de simuladores donde puedes dispararle a la pared una y otra vez y decir "Oh, cuánto lo siento maestra... ¿Puedo tratar otra vez?" ¡Aquí abajo es cuestión de vida o muerte, mi querido amigo! Por ti no me preocupo... eres reemplazable. Pero si tan solo le llegas a hacer un rasguño a uno de mis Sewer Sharks, te voy a... te voy a... bueno, tendrás que vértelas conmigo. Pero te advierto, amiguito, no será nada bueno. Así que sal ahí y limpia mis cloacas. Estoy recibiendo informes sobre roedorescorriendo para arriba y para abajo por mis cloacas como si estuvieran en su casa.

¡OYEME BIEN, YO SOY EL DUEÑO DE LAS CLOACAS! Y si no tuviera tareas administrativas urgentes aquí arriba en Solar City, estaría ahí abajo destruyendo algunos ratigartos yo mismo. Pero estoy condenado con pánfilos como tú tratando de hacer un trabajo de hombres.

¿Adivina qué? Voy a hacer que te valga la pena limpiar esas cloacas. Si me destruyes un millón de libras de roedores de cloacas te ganas tu pasaje a Solar City. Corren Rumores de que se ha visto a la Súper Piloto Falco tomando licuados de banana con sus piecitos en la arena. ¡Ven a rescatarla, Amigo! No te hagas ilusiones, pulgoso - igual ningún Piloto de Cloacas jamás ha llegado tan lejos.

¡Pero te apuesto a que tú te crees que serás el primero.... seguro que sí!... y yo tengo aquí una chuleta y un refresco esperándote. ¡Qué va!

Una firma manuscrita en tinta negra que dice 'Stenchler'.

Comisionado Stenchler

¡Te presento a tu tripulación, Cachorro!

Fecha de la Misión:

¡Inmediatamente! Duración del tour indeterminada.

Ghost (ver glosario):

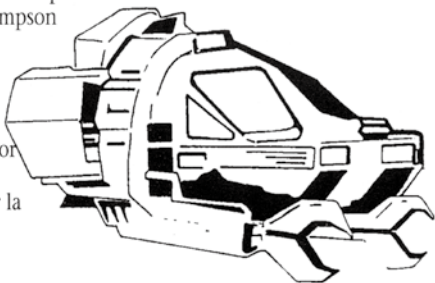
Ghost será tu copiloto. Escucha lo que te diga, Cachorro. Es un Piloto As con personalidad y un promedio de servicio de 98.9.

Tu Señal de Llamada:

Será asignada por Asiento Trasero de acuerdo a tu actuación.

Hole Hawg:

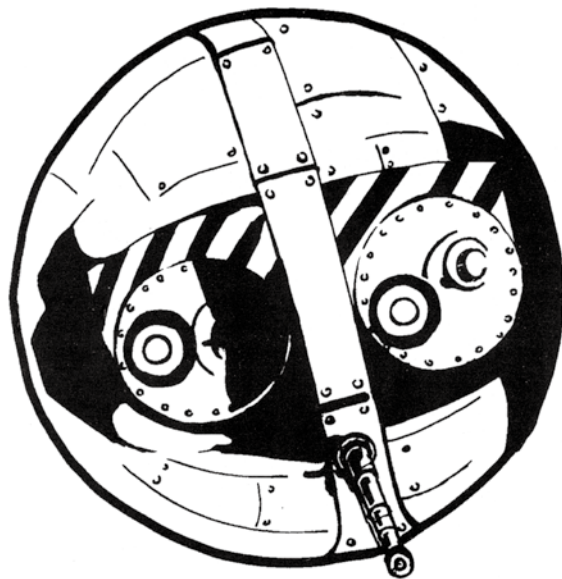
¡Aquí está tu vehículo! ¡Chico! ¿No te parece una belleza? El Hole Hawg es un Exterminator Class Sewer Shark con detalles especiales, equipado con llamas de hidrógeno y un Recon Probe Com Link. Al internarte en lo profundo de las tuberías puedes recoger un par de super-cargadores Thompson de los espirales propulsores, y una "Dulce 16", una travesía y potente destructora de cargador succulento y con una debilidad por destruir la escoria de las cloacas.



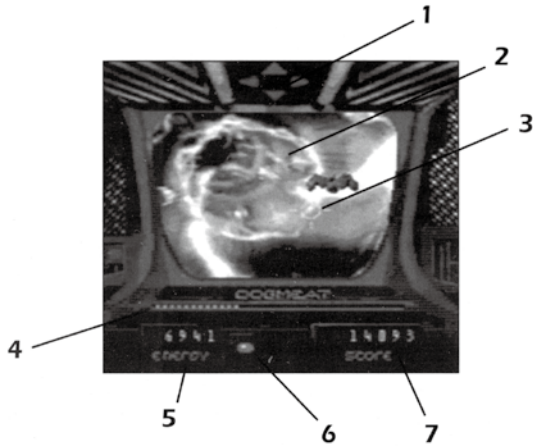
Catfish:

Catfish será tu guía turístico.

Será tus ojos y oídos en esta misión. En materia de ubicar un objetivo y como asistente de navegación, Catfish es el mejor. Si lo pierdes te tendrán que limpiar de las paredes con toallas de papel.



En la Cabina



Pantalla Alerta

1 Indicador de Cambios de Tuberías

Al acercarse a cualquier intersección de Tuberías, las flechas indicadoras se encenderán informándote la dirección de las próximas Tuberías, y las ubicaciones de los Cambios de Tuberías disponibles. Aunque haya un giro disponible, puede no ser el mejor camino.

¡Cuidado! Las flechas representan las instrucciones de navegación según la esfera del reloj que escucharás de Catfish: "Twelve O'Clock {Las Doce} (ARRIBA), Three{Tres}(DERECHA), Six {Seis} (ABAJO) y Niner {Nueve} (IZQUIERDA)".

2 Imagen

Esta es tu visión de los túneles y objetivos que se acercan.

3 Apuntando al Blanco

El blanco apunta tu Metralleta Gatling a varios objetivos.



4 Indicador de Hidrógeno

Este indicador rastrea los niveles de Hidrógeno fuera de Hole Hawg. Al viajar a lo más profundo de las cloacas, el hidrógeno llegará a un nivel crítico y el indicador se pondrá rojo. Cuando haga esto, más vale que dispires una llama para explotar el hidrógeno de las Tuberías delante tuyo.

5 Indicador de Energía

Este número muestra la energía que le queda a Hole Hawg. Recarga tantas veces como puedas. Si te quedas sin energía, eres comida para las ratas.

6 Señal Com Line (Línea de Comunicación)

La luz destellará cuando llegue un mensaje en la línea. En este momento automáticamente pasas a la Pantalla de Imagen (Monitor Screen) para ver el mensaje que has recibido.

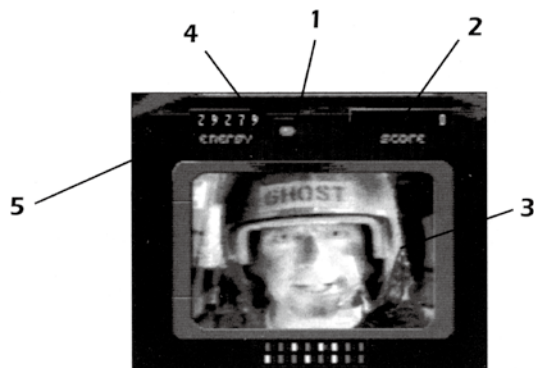
7 Indicador del puntaje

Aquí se anota cuántas libras de roedores de cloacas has matado.



Pantalla de Imagen

Para recibir un mensaje, tu visor automáticamente pasará a la Pantalla de Imagen (Monitor Screen) ubicada en el tablero de Hole Hawg justo debajo de la Pantalla Alerta.



1 Señal de Comunicación

Esta luz se encenderá cuando el mensaje entrante esté a punto de terminar. Luego de la transmisión, tu visor pasará automáticamente de vuelta a la Pantalla Alerta.

2 Indicador de Puntaje

3 Pantalla de visión

En esta pantalla verás las transmisiones que recibas.

4 Indicador de hidrógeno

5 Indicador de Energía

¡Dispárale a las Tuberías, Cachorro!

Destruye esa Rata

Para acabar con cualquier habitante de cloaca que encuentres, apunta al Blanco sobre la pequeña inmundicia y dispara. Cuando quieras eliminar cualquier inmundo habitante de cloaca, sólo tienes que apuntar al blanco y disparar.

CONTROLES

ARRIBA, ABAJO, DERECHA O IZQUIERDA para mover el blanco
BOTON A para disparar tu Metralleta Gatling.

Pega el Salto

Catfish te está reconociendo el terreno adelante de Hole Hawg. Está ubicando objetivos potenciales para ti, y abriendo las esclusas del sistema de cloacas de tu camino.

A la velocidad que vas, no te conviene entrar en una Tubería donde la esclusa está cerrada -o será la última Tubería que navegues.

Catfish te enviará una señal en la línea de comunicación y te dará instrucciones de navegación para ubicar tus objetivos. Catfish te informará el curso donde te ha abierto las esclusas nombrando las instrucciones según la esfera del reloj -Twelve, Three, Six y Niner.

Siguiendo sus instrucciones, sabrás qué cambios de tuberías tienes que hacer. Según Catfish tendrás que hacer tres cambios seguidos de tuberías.

Por ejemplo, te dirá: "Three, Niner, Six." Entonces debes hacer Cambios de Tuberías en tres intersecciones inmediatamente después de sus instrucciones -primero a la DERECHA (Three), luego IZQUIERDA (Niner), y finalmente ABAJO (Six).

Si no sigues las instrucciones de Catfish con exactitud, él hará lo posible por encontrarte esclusas abiertas delante de tu nuevo curso - pero no siempre lo logrará... y de este modo tú tampoco sobrevivirás.

Una luz verde que se prende y apaga significa que tienes la opción de saltar a otro tubo - pero no tienes que aceptarla. Para hacer un Cambio de Tubería, necesitas utilizar los Controles Direccionales de Hole Hawg, y luego poner el curso hacia la Tubería que quieras. Si, luego de un salto, las luces cambian a amarillo, tu cambio está trancado. Si la luz cambia a rojo, has doblado en el lugar equivocado, o te pasaste del giro correcto.

CONTROLES

BOTON B para activar los Controles Direccionales

PASTILLA DIRECCIONAL ARRIBA, ABAJO, DERECHA E IZQUIERDA para dirigir a Hole Hawg hacia el Cambio de Tubería que necesitas hacer.

Por ejemplo, si Catfish te dice "Twelve, Niner, Niner", tus controles serían:

BOTON B para activar la Dirección, luego PASTILLA DIRECCIONAL ARRIBA cuando veas la Flecha ARRIBA en el Indicador de Cambio de Tuberías encendido; luego

BOTON B para activar Dirección, luego PASTILLA DIRECCIONAL IZQUIERDA cuando veas la Flecha IZQUIERDA en el Indicador de Cambio de Tuberías encendido; luego

BOTON B para activar Dirección, luego PASTILLA DIRECCIONAL IZQUIERDA cuando veas la Flecha IZQUIERDA en el Indicador de Cambio de Tuberías encendido. Cuando la flecha se pone amarilla sabes que un giro está obstruido.

¡Cárgate!

A lo largo de todas las cloacas hay Estaciones de Recarga para alimentar el Hole Hawg.

Cada Estación de Recarga tiene dos entradas: IZQUIERDA Y DERECHA.

Ten cuidado: solamente hay un carril activo.

No sabrás cuál es el que está activo hasta que te acerques y examines las Luces de Carga Activa en la parte superior del túnel.

Las dos luces en el techo de la Tubería representan las dos entradas a la Estación de Recarga. Una es verde y la otra roja. La verde indica que entrada a la Estación de Recarga está abierta: IZQUIERDA O DERECHA.

Sólo porque la luz esté roja no significa que no puedas pasar por ese carril - simplemente significa que no recargarás el Hole Hawg.

¿Qué \$@&%\$*! es éso?

Con el aumento de filtraciones de las peores toxinas, a lo largo de las últimas décadas, se ven algunas aberraciones de la naturaleza bastante asquerosas en las Tuberías.

Murciélagos

Las cloacas están llenas de murciélagos gigantes por todos lados. Son una peste, pero si no las tocas no te harán ningún daño.

Peso Promedio:
200 libras.



Ratigartos

Los Ratigartos son una gruñona mutación de ratas y lagartos de alcantarilla. Afortunadamente el Ratigarto no infligirá daño alguno sobre el Hole Hawg si no le das fallas.

Peso Promedio:
500 libras.



Escorpiones

Cuidado con estos tipos. Los gigantes Escorpiones son mucho más agresivos que los Murciélagos o los Ratigartos. Si no les disparas atacarán el Hole Hawg, desgastando tu energía. Recuerda: Para matar un Escorpión debes darle dos veces.

Peso Promedio:
2.000 libras



Topos

¡Que Dios te ayude! Antes de los Pilotos de las Cloacas, el departamento utilizaba estos Topos automatizados para mantener limpias las cloacas. Pero se han sublevado y atacan a los Sewer Sharks sin previo aviso. En lugar de manos, los Topos tienen sierras con puntas de diamantes y arietes puntiagudos. Si encuentras un Topo, es él o tú - sólo un vehículo saldrá de la Tubería de una pieza. Recuerda: Si le das a un Topo solamente una vez, estás en problemas.

Peso Promedio:
20.000 libras



Zerks

Los Zerks son una especie extraña de luciérnagas que viven en la profundidad de las cloacas y se alimentan de hidrógeno y energía de las Estaciones de Recarga. Los Zerks han evolucionado convirtiéndose en fuerzas de energía de alta densidad y se sabe que le han aspirado el cerebro a más de un Piloto de las Cloacas que se les ha cruzado por su camino.

Dicho en términos sencillos: destrózalos o recibirás una lobotomía total instantánea.

Peso Promedio:

50.000 libras



"La Cosa Rara"

Informes recientes sobre Pilotos de las Cloacas desaparecidos hace tiempo, que eran residentes de las profundidades, mencionan "Una Cosa Rara" que anda por los confines de las Tuberías. Su existencia todavía no ha sido confirmada, pero se dice que esta "Cosa" no demostró signos aparentes de hostilidad -y hasta dicen que ha guiado Pilotos a través de los túneles. Puede ser un aliado, pero hasta que puedas determinar su naturaleza e intenciones, abórdalo con cuidado.

Peso Promedio:

Desconocido por el momento



Un Mensaje de tu Antiguo Mentor

En caso de que te hayas olvidado de tu entrenamiento, novato, aquí tienes un curso de repaso sobre las reglas de los 10 Mejores Pilotos de las Cloacas de TopRat:

1. Siempre escucha a tu Copiloto.
2. No pierdas el hilo de las coordenadas de cambio que te dé Catfish.
3. Manténte al tanto de tus colegas Pilotos de las Cloacas.
4. Apréndete la ubicación de las Estaciones de Recarga, siempre cambian.
5. Alimenta tu Sewer Shark tan a menudo como puedas en las Estaciones de Recarga.
6. Al enfrentar más de un objetivo, siempre dispárale primero al más peligroso.
7. Observa tu medidor de hidrógeno y dispara tu llamarada lo antes posible.
8. No te vuelvas engreído.
9. No confíes en Stenchler.
10. Cuando las cosas se pongan difíciles ahí abajo, imagínate sentado en la playa en Solar City.

Glosario de la "Jerga de las Cloacas"

Asiento Trasero:	Tu copiloto y navegante, sentado detrás tuyo en el Sewer Shark.
Cambio:	Tu cruce a una nueva tubería.
Hole Hawg:	El Sewer Shark especialmente adaptado (no totalmente legal) de Ghost
Las Doce:	Dirección de navegación basada en la esfera del reloj: Doce: arriba (UP) Nueve: izquierda (LEFT) Seis: abajo (DOWN) Tres: derecha (RIGHT)
O/A (T/A):	Objetivo Adquirido, o a la vista.
Ojos:	La cámara de reconocimiento de Catfish.
Pantalla Alerta	La visión alerta del piloto.
Piloto de las Cloacas:	Piloto de un Sewer Shark.
Ratigarto:	Una combinación de rata y lagarto que habita las cloacas.
Sector 19	Una zona prohibida que contiene muchos ecretos y sorpresas - así como también extremo peligro.
Sewer Shark:	El vehículo Clase Exterminador del Departamento Municipal de las Cloacas en el cual tú dispararás en las Tuberías.
Solar City:	Un paraíso en la superficie al cual tú no tienes acceso - sol, olas y arena. Los mejores pilotos son recompensados con un pasaje de ida sola a Solar City... si la encuentran... y llegan en una pieza.
Topo:	Un robot de mantenimiento ambulante que limpia desperdicios de las cloacas con una sierra y una sonda.
TopRat:	La exclusiva escuela de entrenamiento para vuelo de pilotos de Sewer Shark.
Tuberías:	Los túneles de las cloacas.
Zerks:	Luciérnagas come-cerebros que infestan las tuberías.



SEGA and MEGA-CD are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
All rights reserved. ©1993 Sega Enterprises, Ltd.



© 1992 Digital Pictures, Inc.
All rights reserved.

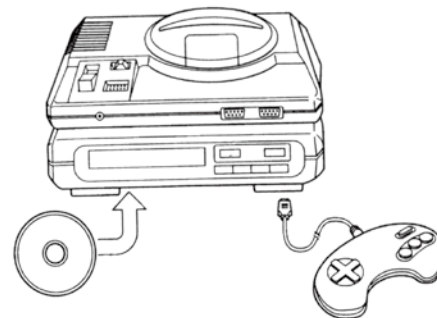
SEWER SHARK IS A TRADEMARK OF HASBRO, INC. SONY IMAGESOFT AND IMAGESOFT ARE TRADEMARKS OF SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada no. 1,183,276
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)



Contenuti: Sewer Shark™

PREPARAZIONE



Preparazione

83

Sommario dei Controlli del Gioco

84

Dalla Scrivania del Commissario Stenchler

85

Ecco Qui il Tuo Equipaggio, Dogmeat

86

Nella Cabina di Pilotaggio

88

Vai nei Tubi, Dogmeat!

91

Che @#\$%&*! E' Quello?

94

Un Messaggio dal Tuo Vecchio Istruttore

97

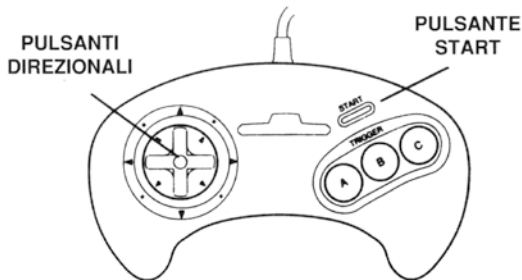
Un Glossario del "Gergo Fognario"

98

1. Collegate il Controllore a "Controllo 1" del vostro Sega Mega Drive.
2. Per l'Audio: Utilizzando il cavo del Mega-CD, collegate lo spinotto di uscita delle cuffie del Sega Mega Drive allo spinotto di missaggio.
3. Seguite le istruzioni del Sistema Mega-CD per APRIRE il drive Mega-CD dal Menù di Controllo Mega-CD.
4. Ponete accuratamente il vostro disco di gioco *SEWER SHARK™* CD nel Sistema Mega-CD con l'etichetta rivolta verso l'alto.
5. **CHIUDETE** il drive Mega-CD dal Menù di Controllo Mega-CD e quindi selezionate CD-ROM nel Menù di Controllo per lanciare *SEWER SHARK* ed iniziare il gioco.
6. Accertatevi che non ci siano cassette di gioco nel vostro Sistema Sega Mega Drive e seguite tutte le istruzioni del Sistema Mega-CD per attivare il vostro Sistema Mega-CD.

Sommario Dei Controlli di Gioco

Questo manuale di gioco fa riferimento alle seguenti direzioni per il



PANNELLO D nel vostro Controllore Genesis.

Questo è un riassunto dei comandi di gioco per Sewer Shark:

TASTO A

Fate fuoco con la pistola montata sul vostro veicolo nel punto segnato dalla croce

TASTO B

Attivate i Controlli di Sterzata del PANNELLO D

TASTO C

Sparate i razzi ad idrogeno (Attivo solo quando il vostro Indicatore di Idrogeno si trova nel "Livello Pericoloso" rosso)

PANNELLO D (Con i Controlli di Sterzata SPENTI):

Mirate con la croce della Mitragliatrice

PANNELLO D (Con i Controlli di Sterzata ATTIVI):

Dirigete il vostro Veicolo Attraverso Salti Tubolari Direzionati e Stazioni di Ricarica

TASTO DI PARTENZA

Aggira la sequenza d'introduzione.

Introduce una pausa nel gioco.

Da: Commissario Stenchler

Att:: Dogmeat (Carne per Cani)

Rif: Manuale di Volo/Ordini Assegnati

O.K. Junior Jock (Piccolo Atleta), ascolta:

Lo so...Lo so...quegli sbruffoni a TopRat ti hanno montato la testa facendoti credere che sei il migliore Jockey delle Fogne che sia mai entrato nei Tubi.

Bene, lascia che ti dica qualcosa Signor Testà-grossa, quaggiù non abbiamo nessun fantasioso simulatore ad alta tecnologia dove puoi colpire il muro più volte e dire soltanto "Oh, scusi istruttore... Posso provare un'altra volta?"

Quaggiù è vita o morte, amico! Tu non mi interessi...puoi essere rimpiazzato. Ma anche se fai solamente un graffio ad uno dei miei Squali delle Fogne, lo ti...lo ti...beh, dovrai solo aspettare e vedere che cosa ti farò. Ma credimi ragazzino, non sarà bello. Allora vai là fuori e puliscimi le fogne. Sto ricevendo notizie di parassiti che scorrazzano su e giù nelle mie cloache come se fossero proprietà loro.

EHI, QUELLE CLOACHE SONO MIE! E se non avessi le responsabilità amministrative che premono qui a Solar City, sarei io stesso laggiù a colpire dei rattigatori. Ma sono bloccato qui con dei cani come te che tentano di fare un lavoro da uomini.

Indovina? Farò in modo che non perderai tempo a pulire quelle fogne. Colpiscimi un milione di chili di parassiti delle fogne e farai strada verso Solar City. Circolano dicerie sul fatto che la Super Atleta Falchetta è stato vista qui a sorseggiare bibite alla banana con i piedi nella sabbia. Vieni qui e salvala, Amico. Sogna, Alito di Cane - In ogni caso, nessun Sewer Jock (Atleta delle Fogne) è mai arrivato così lontano.

Ma scommetto che tu pensi che sarai il primo...sì!... e che ho una belle bistecca e una birra fredda che ti aspettano. Figurati!


Commissario Stenchler

¡Ecco Qui il tuo Equipaggio, Dogmeat!

Data dei Assegnazione della Missione:

Immediata! Durata percorso non determinata.

Ghost (Fantasma) (vedi glossario):

Ghost sarà il tuo co-pilota. Ascoltalo, Dogmeat. E' un Asso Atleta (Ace Jock) con un comportamento ed una graduatoria di servizio pari a 98.9.

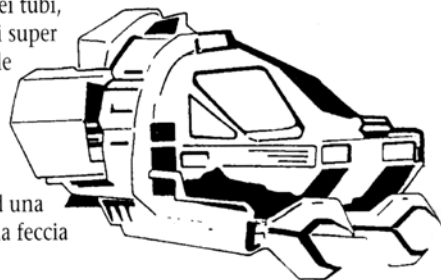
Il Tuo Segnale di Chiamata:

Ti sarà assegnato da Back-Seat (Sedile Posteriore), basandosi sul tuo rendimento.

Hole Hawg:

Ecco qui il tuo mezzo di trasporto! Ragazzi, non è una meraviglia?

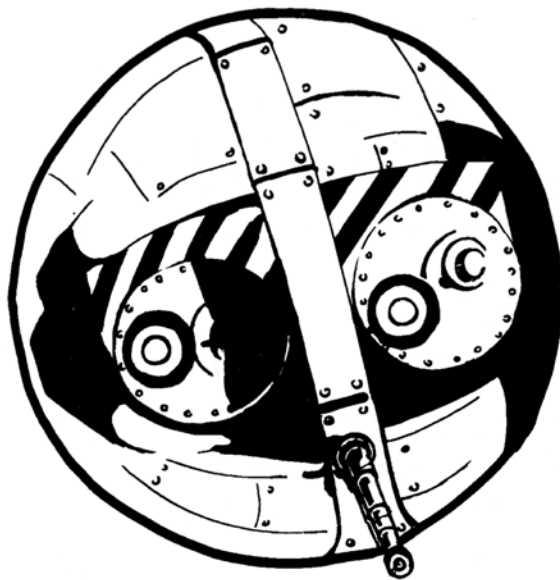
Il Hole Hawg è uno Squalo di Fogna fuori-serie, della Classe Sterminatore, equipaggiato con razzi ad idrogeno ed un Sistema di Comunicazione per Sonde Recon. A mano a mano che ti addentri nei tubi, puoi prenderti un paio di super caricatori Thompson nelle bobine di propulsione e "Piccola Dolce 16enne", un violento fucile a potenza con un abbondante caricatore ed una propensione nel colpire la feccia delle fogne.



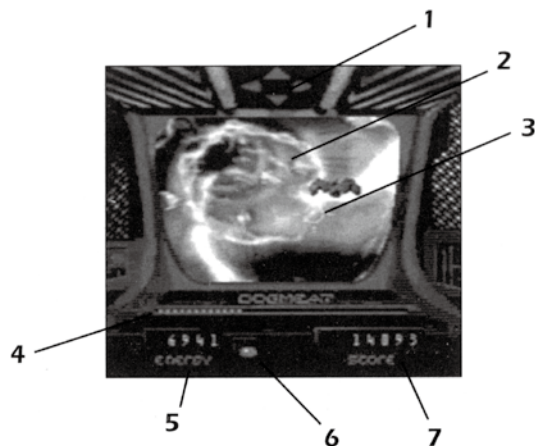
Catfish: (Pesce Gatto):

Catfish sarà la tua guida.

Lui sarà i tuoi occhi e le tue orecchie durante questa missione. E' migliore quando si tratta di localizzare obiettivi ed avere assistenza nella nav



Nella Cabina di Pilotaggio



Schermo Testa in Su

1 Indicatore di Salto Tubolare

Quando raggiungete una qualsiasi intersezione di Tubi, si illumineranno le frecce degli indicatori in modo da farvi conoscere le direzioni dei Tubi in arrivo, e la posizione dei Salti Tubolari disponibili. Anche se una svolta è disponibile, potrebbe non essere la migliore via da seguire. Fate attenzione!

Le frecce rappresentano le direzioni di navigazione, tipo quadrante dell'orologio, che sentirete da Catfish: "Mezzogiorno (SU), Tre (DESTRA), Sei (GIÙ), e Nove (SINISTRA)."

2 Mostra

Questo è la vostra vista nell'approssimare i tunnel e gli obiettivi.

3 Croce nel Mirino

La croce punta la vostra Mitragliatrice verso i vari obiettivi.

4 Indicatore di Idrogeno

Questo indicatore segna i livelli dell'idrogeno all'esterno del Hole Hawg. A mano a mano che viaggiate verso il profondo delle fogne, il livello di idrogeno raggiungerà uno stadio critico e l'indicatore segnerà rosso. Quando accadrà, è meglio che spariate un razzo per far scoppiare l'idrogeno nei Tubi davanti a voi.

5 Indicatore di Energia

Questo numero segna l'energia che resta al Hole Hawg. Ricaricatelo il più spesso possibile. Se finite senza energia, diventate mangime per i ratti.

6 Segnale della Linea di Comunicazione

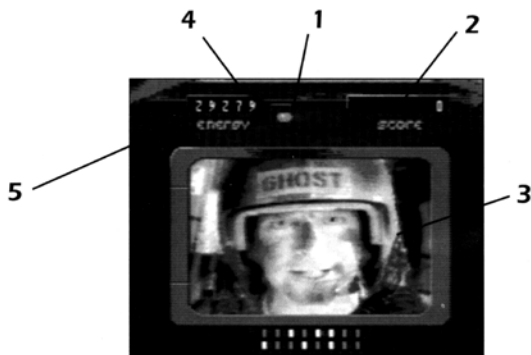
Questa spia si accenderà ogni volta che c'è un messaggio in arrivo sulla linea di comunicazione. A questo punto, vi sintonizzerete subito con lo Schermo di Monitoraggio per vedere il messaggio in arrivo.

7 Indicatore di Punteggio

Qui viene segnato il numero di chili di parassiti delle fogne che avete ucciso.

Schermo di Monitoraggio

Per ricevere un messaggio in arrivo, apparirà automaticamente lo Schermo di Monitoraggio, posizionato sul cruscotto del Hole Hawg, subito sotto allo Schermo Testa in Su.



1 Segnale Linea di Comunicazione

Questa spia lampeggerà quando il messaggio in arrivo è quasi terminato. Finita la comunicazione del messaggio, apparirà di nuovo automaticamente lo Schermo Testa in Su.

2 Indicatore di Punteggio

3 Schermo Visivo

Vedrete la trasmissione in arrivo su questo Schermo Visivo.

4 Indicatore di Idrogeno

5 Indicatore di Energia

Questa spia lampeggerà quando il messaggio in arrivo è quasi terminato. Finita la comunicazione del messaggio, apparirà di nuovo automaticamente lo Schermo Testa in Su.



Vai nei Tubi, Dogmeat!

Colpisci quel Parassita

Per sradicare i vari abitanti delle fogne che incontrerete, puntate la croce del mirino verso il piccolo vomito e fate fuoco.

CONTROLLI

D PANNELLO SU, GIÙ, SINISTRA E DESTRA per muovere la croce. TASTO A per fare fuoco con la Mitragliatrice.

Saltate

Catfish sta correndo in ricognizione davanti al Hole Hawg. Sta localizzando potenziali obiettivi per voi, e sta aprendo i portelli di flusso del sistema fognario che sono sul vostro percorso.

Alla vostra velocità, non vorrete certamente incontrare un Tubo con il portello ancora chiuso - o sarebbe certamente l'ultimo Tubo in cui viaggerete.

Catfish vi manderà segnali sulla linea di comunicazione e vi darà le istruzioni di navigazione per localizzare gli obiettivi. Catfish vi farà sapere il percorso in cui ha aperto i portelli dandovi la direzione tipo quadrante dell'orologio — Mezzogiorno, Tre, Sei e Nove.

Le sue istruzioni sono i Salti Tubolari che dovrete fare per seguirlo.

Le istruzioni di Catfish vi richiederanno di eseguire tre Salti Tubolari consecutivi.

Se per esempio, griderà: "Tre, Nove, Sei." Dovrete fare tre Salti Tubolari nelle tre intersezioni che immediatamente seguono le sue istruzioni-prima DESTRA (Tre), poi SINISTRA (Nove), quindi GIÙ (Sei).

Se non seguite esattamente le istruzioni di Catfish, lui farà del suo meglio per ritrovarvi in modo da aprire i portelli del nuovo percorso che avete intrapreso — ma non sempre ce la farà... e nemmeno voi.



Una spia verde intermittente indica che avete la possibilità di saltare in un altro tubo - non siete obbligati a farlo. Per fare un Salto Tubolare, dovrete impegnare i Comandi di Sterzata del Hole Hawg, quindi Sterzare nel Tubo che desiderate. Se, dopo un salto, le spie diventano gialle, il vostro salto è bloccato. Se quella spia diventa rossa, avete sbagliato direzione o perso la svolta giusta.

CONTROLLI

TASTO B per attivare i Comandi di Sterzata

PANNELLO D SU, GIU', SINISTRA, DESTRA per sterzare il Hole Hawg nella direzione del Salto Tubolare che dovete fare.

Per esempio, se Catfish chiama, "Dodici, Nove, Nove", i vostri comandi dovrebbero essere:

TASTO B per attivare la Sterzata, poi PANNELLO D SU quando vedete la freccia SU lampeggiare nell'Indicatore Salto Tubolari; quindi

TASTO B per attivare la Sterzata, poi PANNELLO D SINISTRA quando vedete la freccia SINISTRA lampeggiare nell' Indicatore di Salto Tubolare; quindi

TASTO B per attivare la Sterzata, poi PANNELLO D SINISTRA quando vedete la freccia SINISTRA lampeggiare nell' Indicatore di Salto Tubolare. Saprete che la svolta è stata completata nel momento in cui la freccia diventa gialla.

Ricaricatevi!

Nelle fogne ci sono Stazioni di Ricarica per ricaricare il Hole Hawg. Ogni Stazione di Ricarica ha due entrate: SINISTRA e DESTRA. Fate Attenzione: Solo uno dei due percorsi è sempre attivo.

Non saprete quale è fino a quando non lo raggiungerete e controllerete le Spie di Ricarica Attiva all'ingresso del tunnel.

Le due spie nel soffitto del Tubo rappresentano le due entrate alla Stazione di Ricarica. Una sarà verde, l'altra rossa. La spia verde indica quale percorso della Stazione di Ricarica è aperto: SINISTRA o DESTRA.

Se la spia è rossa questo non significa che non potete andare per quel percorso — significa soltanto che non potrete ricaricare il Hole Hawg.



Che @#%&*! E' Quello?

Dopo decine e decine di anni di sempre maggiori quantità di tossine che filtrano attraverso il sistema fognario, giù nei Tubi si possono vedere certi brutti scherzi della natura.

Pipistrelli

I pipistrelli giganti sono un pò dappertutto nelle fogne. Sono fastidiosi, ma se li evitate non vi faranno del male.

Peso Medio:
90 kg.



Rattigatori

I Rattigatori sono una complicata mutazione di ratti e alligatori di fogna. Per fortuna, se lo evitate il Rattigatore non vi danneggerà il Hole Hawg.

Peso Medio:
226 kg.



Scorpioni

Fate attenzione a questi tipacci. Gli Scorpioni Giganteschi sono molto più aggressivi dei Pipistrelli o dei Rattigatori. Se non li colpite attaccheranno il Hole Hawg e prosciugheranno la vostra energia. Ricordate: Per uccidere uno Scorpione, dovete colpirlo due volte.

Peso Medio:
900 kg.



Talpe

Il Cielo vi aiuti! Prima dei Jockey delle Fogne, per mantenere pulite le fogne, il dipartimento usava queste Talpe automatizzate. Ma adesso sono delle rinnegate e attaccheranno gli Squali delle Fogne senza preavviso.

Le Talpe hanno delle seghe diamantate e degli arieti appuntiti al posto delle mani. Se incontrerete una Talpa, sarà o Voi o la Talpa - soltanto un veicolo uscirà dal Tubo tutto d'un pezzo. Ricordate: Colpite una Talpa una volta e per voi saranno guai.

Peso Medio:
9.000 kg.



Gli Zerk

Gli Zerk sono pericolose specie di lucciole che vivono nel profondo delle fogne e si nutrono di idrogeno ed energia proveniente dalla Stazione di Ricarica. Gli Zerk si sono evoluti diventando delle forze di energia ad alta densità ed hanno la fama di risucchiare il cervello di qualsiasi Jockey delle Fogne che attraversi il loro percorso.

Detto semplicemente:
Colpiteli oppure fatevi una completa lobotomia istantanea.

Peso Medio:

22.600 kg.



"La Cosa Pazzesca"

Recenti notizie da sperduti Atleti Fognari che vivono nel profondo delle fogne fanno menzione di una "Cosa Pazzesca" che circola nelle estremità più remote del Tubo. La sua esistenza non è stata ancora confermata, ma si sa che questa "Cosa" sembra non aver dimostrato segni di ostilità — e sembra sia nota per dirigere gli Atleti nei Tunnel. Potrebbe essere un alleato, ma fino a quando non avrete determinato la sua natura e le sue intenzioni, avvicinatevi con prudenza.

Peso Medio:

Sconosciuto al momento.



Un Messaggio dal Tuo Vecchio Istruttore

Caso mai avessi dimenticato tutto il tuo addestramento, novellino, ecco qui un breve riassunto delle 10 regole TopRat per i Jockey delle Fogne, per rinfrescarti la memoria:

1. Fai sempre attenzione al tuo Sedile-Posteriore.
2. Non dimenticare le coordinate che ti dà Catfish.
3. Controlla la posizione dei tuoi compagni Atleti delle Fogne.
4. Impara la posizione delle Stazioni di Ricarica. Cambiano continuamente.
5. Fai il pieno il più spesso che puoi nelle Stazioni di Ricarica (il tuo Squalo delle Fogne.)
6. Quando ti si presentano due o più obiettivi, colpisci sempre prima quello più pericoloso.
7. Controlla il tuo indicatore di idrogeno e spara il tuo razzo appena puoi.
8. Non essere spavaldo.
9. Non fidarti di Stencler.
10. Quando diventa veramente caotico laggiù, immaginati seduto sulla spiaggia a Solar City.

Un Glossario di "Gergo Fognario"

Occhi:	La macchina da presa ricognitiva di Catfish
Sedile Posteriore:	Il tuo co-pilota e navigatore, il quale sta seduto dietro nello Squalo delle Fogne.
Hole Hawg:	Lo Squalo delle Fogne fatto su misura (ma non interamente legale) di Ghost Salto:La tua mossa verso un nuovo tubo
Talpa:	Robot di manutenzione vagante che rimuove con una sega ed una sonda i detriti dalle fogne
Rattigatore:	Una combinazione ratto-alligatore che vive nelle fogne
Settore 19:	Una zona proibita che nasconde molti segreti e sorprese — estremamente pericolosa
Sewer Jockey:	Pilota di Squalo delle Fogne
Sewer Shark:	Il veicolo della Classe Sterminatore appartenente al Dipartimento Municipale delle Fogne con cui viaggerai nei tubi
Solar City:	Un paradiso esclusivo sulla superficie — surf e sabbia. I migliori jockey delle fogne sono ricompensati con un viaggio di sola andata per Solar City...se riescono a trovarla...e ad arrivarci tutti d'un pezzo.
T/A:	Acquisizione dell'Obiettivo o avvistamento obiettivo
TopRat:	Scuola d'élite per l'addestramento al volo degli Squali delle Fogne
Tubi:	Canali delle fogne
Mezzogiorno:	Direzione di navigazione basata sul quadrante dell'orologio: Dodici-SÙ Tre-DESTRA Sei-GIÙ Nove-SINISTRA
Schermo Alto:	Il video del pilota con vista verso l'alto
Gli Zerk:	Lucciole mangia-cervelli che infestano i tubi



SEGA and MEGA-CD are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
All rights reserved. ©1993 Sega Enterprises, Ltd.



© 1992 Digital Pictures, Inc.
All rights reserved.

SEWER SHARK IS A TRADEMARK OF HASBRO, INC. SONY IMAGESOFT AND IMAGESOFT ARE TRADEMARKS OF SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada no. 1,183,276
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

INNEHÅLL: SEWER SHARK™

Förberedelser

Förberedelser:

Så här använder du din Mega-CD

Sammanfattning av spelets styrfunktioner

Ett meddelande från Kloakgeneral Stenchler

Träffa din besättning

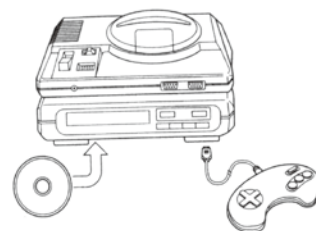
I cockpiten

Ner med dig i tuberna!

Vad @\$%&*! är det där?

Ett meddelande från din gamle läromästare

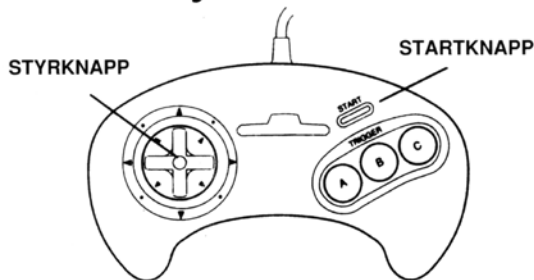
Förklaring av kloakspråket



1. Anslut kontrollmodulen till uttaget "Control 1" på din Mega Drive.
2. För audio: Kopple in hörlursjacket på Mega Drive till mixningsjacket med hjälp av kabeln på Mega-CD.
3. Följ snvisningarna för Mega-CD System — för att öppna Mega-CD skivenheten från Kontrollmenyn.
4. Placera spelskivan Sewer Shark CD varsamt och med etikettsidan uppåt i spelsystemet Mega-CD.
5. Stäng Mega-CD skivenheten från kontrollmenyn och välj sedan CD-ROM för att aktivera Sewer Shark och börja spela.
6. Kontrollera att det inte finns någon spelkassett i systemet Mega Drive och följ alla anvisningar för Mega-CD att aktivera systemet.



Sammanfattning av spelets styrfunktioner



Denna handbok hänvisar till följande lägen på styrplattan:
Här följer en sammanfattning av spelets styrfunktioner för Sewer Shark:

A-KNAPPEN:

Avfira ditt fordonsmonterade vapen mot målet som anges i koordinat-siktet.

B-KNAPPEN:

Aktivera styrplattans styrkontroller.

C-KNAPPEN:

Skjut iväg vätgasbloss (endast aktiverad när din hydrogenmätare står på den röda "faronivån").

STYRPLATTAN:

(med styrkontrollerna AV):
Rikta in Gatling-vapnets koordinatsikte.

STYRPLATTA:

(med styrkontrollerna PÅ):
Styr fordonet genom anvisade tubhopp och uppladdningstationer.

STARTKNAPPEN:

Hoppar över inledningsavsnittet.
Stannar tillfälligt spelet.

Från: Kloakgeneral Stenchler

Till: "Dogmeat"

Ang: Flyghandbok/Uppdragsorder

OK, pysen, lyssna nu noga!

Jag vet...jag vet...de där höjdarna på TopRat (Toppråtten) har dillat i dig att du är den bästa kloakjockeyn som någonsin skjutit fram genom tuberna. Men låt mig säga dig en sak Herr Självsäker. Här nere har vi inga fjantiga högteknologiska simulatorer som låter dig träffa väggen om och om igen och sedan säga till läraren: "Hoppsan... får jag försöka igen?" Här nere strider man på liv och död, polarn! Dig bryr jag mig inte om...Dig kan jag byta ut. Men om du kommer tillbaka med så mycket som en enda repa på en av mina Sewer Sharks så ska jag...så ska jag...du ska få se vad jag ska göra med dig! Men tro mig gosse lille, det kommer inte att bli roligt för dig. Så ut med dig och rensa upp mina kloaker.Jag har fått rapporter om att ohyran härjar vilt i mina kloaker, som om de ägde dom. GLÖM INTE ATT DET ÄR JAG SOM ÄGER DOM DÄR KLOAKERNA! Om jag inte hade så mycket brådsakande skrivbordsgöra här uppe i Solar City så skulle jag vara där nere och blåsa livet ur rättodilerna själv. Men jag är tvungen att lita till hetsporrar som du som försöker göra en vuxen mans jobb.

Och vet du vad? Du kommer att belönas om du gör rent i de där kloakerna. Blås livet ur en miljon kilo kloakohyra så får du komma till Solar City. Det ryktas att Superjockeyn Falco har

skådats här uppe, med tärna i sanden och läppjande en banan-bubbeldrink. Kom och rädda henne, grabben. Du kan ju alltid drömma! Ingen kloakjockey har tidigare nått fram så långt.

Men jag kan slå vad om att du tror att du ska bli den

förste. Du! Och du tror väl att jag har en stor stek och en väl kyld bärsa som väntar på dig. Det kan du glömma!

A stylized, handwritten signature in black ink that reads 'Stenchler'.

Kloakgeneral Stenchler

Träffa din besättning!

Uppdragsdatum:

Omedelbart! Resans längd: obestämd.

Ghost (se ordförklaring):

Ghost är din andrepilot. Lyssna på honom. Han är en topjockey med från attityd och en tjänstgöringspoäng på 98,9.

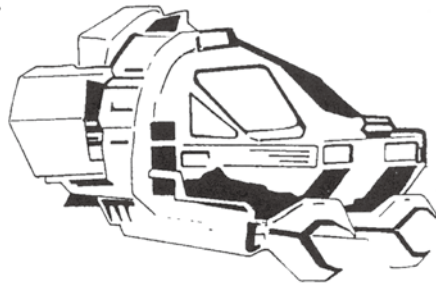
Din roll:

Kommer att bestämmas av Back-Seat (Baksätet) baserat på din prestation.

Hole Hawg (Tunnelsvinet):

Här är ditt fartåak. Är hon inte vacker?

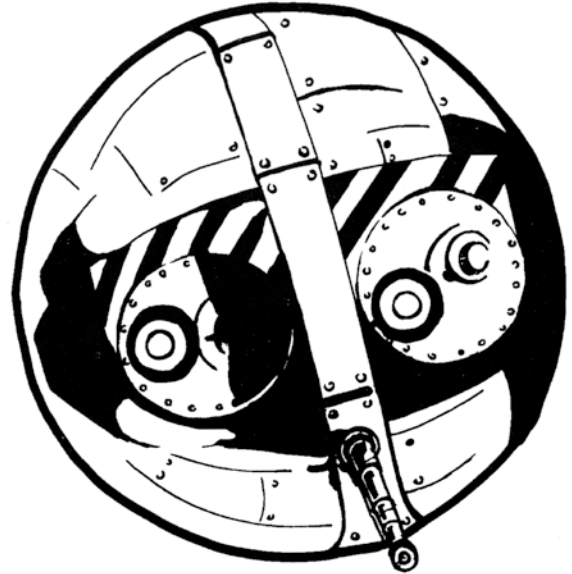
Ett Tunnelsvin är en specialbyggd Sewer Shark iutrotningsklassen, utrustad med vätagasbloss och en Rek-Sond-Com-Länk. Alltefter som du tar dig allt djupare ner genom tuberna, såkan du plocka upp ett par Thompson superladdare på dina stötkloroch en "Sweet little 16", ett ostyrigt kraftvapen med ett vältilltaget magasin och en speciell talang att ta kål på kloak-avskum.



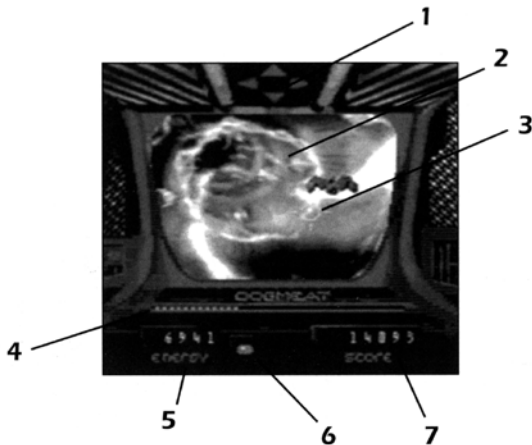
Catfish (Kattfisken):

Catfish kommer att vara din guide.

Han kommer att vara dina ögon och öron på det här uppdraget. Han är den främste vad gäller lokalisering av mål och navigeringshjälp. Om du mister honom kommer de snart att torka upp resterna av dig från väggarna.



I cockpiten



Skärmen Heads-Up

1 Tubhopsindikator

När du närmar dig en tubkorsning tänds indikatorpilarna för att visa dig var nästa tuber ligger och läget på de möjliga tubhoppen. Även om du har möjlighet att svänga kanske detta inte är den bästa lösningen. Se upp!

Pilarna visar de navigeringsdirektiv i form av klockslag du får av Catfish: "Klockan tolv (UPP), Tre (HÖGER), Sex (NER) och Nio (VÄNSTER)."

2 Mittbild

Detta är din vy av ankommande tunnlar och mål.

3 Koordinatsikte

Koordinatsiktet riktar ditt Gatling-vapen mot de olika måle

4 Vätgasmätare

Den här mätaren håller koll på vätgasnivån utanför Hole Hawg. När du tar dig djupare in i avloppstunnlarna så kommer vätgasen att stiga till kritiska nivåer och mätaren kommer att visa rött. När detta inträffar är det bäst att du fyrar av ett bloss så att vätgasen i tuberna framför dig exploderar.

5 Energimätare

Den här siffran visar hur mycket energi Hole Hawg har kvar. Ladda upp så ofta som möjligt. Om du får slut på energi blir du snart råttmat.

6 Kommunikationssignal

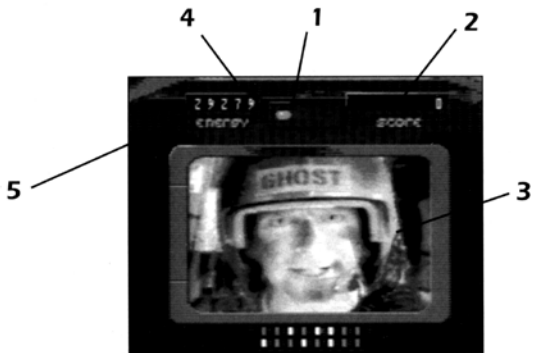
Det här ljuset blinkar när du har ett inkommande meddelande på kommunikationslinjen. När detta sker så kopplar du automatiskt över till monitorskärmen för att läsa av det inkommande meddelandet.

7 Poängräknare

Håller reda på hur många kilo kloakohyra du har tagit kål på.

Monitorskärm

För att ta emot ett inkommande meddelande kopplas du automatiskt över till monitorskärmen, som finns på Hole Hawgs instrumentbräda alldeles nedanför skärmen Heads-Up.



1 Kommunikationssignal

Det här ljuset blinkar när det inkommande meddelandet nästan är avslutat. Efter kommunikationsöverföringen kopplas du automatiskt tillbaks till skärmen Heads-Up.

2 Poängräknare

3 Viewing Screen (Visningsskärm)

Du visar de inkommande meddelandena på den här skärmen.

4 Vätgasmätare

5 Energimätare

Ner med dig i tuberna!

Gör slut på ohyran!

För att förinta de olika kloakinvtånarna som du konfronteras med lägger du bara koordinatsiktet över det lilla kräket och fyrar av.

STYRFUNKTIONER

STYRPLATTAN UPP, NER, VÄNSTER OCH HÖGER för att flytta siktet.

A-KNAPPEN för att avfyr ditt Gatling-vapen.

Hoppa

Catfish är ute och rekognoscerar åt dig i förväg framför Hole Hawg. Han letar reda på tänkbara mål åt dig och öppnar kloaksystemets slussportar i din väg.

Med din hastighet har du ingen lust att köra in i en tub där slussporten är stängd, det skulle i så fall bli din sista tub.

Catfish signalerar till dig via kommunikationslinjen och förser dig med navigeringsdirektiv till olika "måltavlor". Catfish informerar dig om var han har öppnat slussportar genom att ge dig navigeringsdirektiv i form av klockslag, som t.ex. tolv, tre, sex och nio.

Hans direktiv utgör de tubhopp som du måste utföra för att följa honom.

Catfish kräver att du gör tre tubhopp i följd.

Om han till exempel signalerar: "Tre, nio, sex." måste du göra tubhopp vid tre korsningar och omedelbart följa hans instruktioner. Först hoppar du åt HÖGER (tre), sedan åt VÄNSTER (Nio), sist NER (Sex).

Om du inte följer Catfish och hans instruktioner exakt så gör han sitt bästa för att hitta en öppen slussport längs den kurs du valt att ta. Men han lyckas inte alltid — och inte du heller.

Ett blinkande grönt ljus betyder att du har möjlighet att hoppa till en annan tub, men du är inte tvungen att göra det. För att göra ett tubhopp måste du aktivera Hole Hawgs styrfunktioner och sedan styra in i den tub du har valt. Om ljusen slår om till gult när du har hoppat så betyder det att du klarade hoppet. Om ljuset i stället slår om till rött, innebär det att du har svängt fel eller missat det ställe där du skulle svänga.

STYRFUNKTIONER

B-KNAPPEN för att aktivera styrfunktionerna.

STYRPLATTAN UPP, NER, VÄNSTER, och HÖGER för att styra Hole Hawg i riktning mot det tubhopp du önskar göra.

Om Catfish till exempel ropar, "TOLV, NIO, NIO," så skulle du använda:

B-KNAPPEN för att aktivera styrfunktionen och sedan styrplattan UPP när du ser UPP-pilen på tubhopsindikatorn blinka. Därefter använder du

B-KNAPPEN för att aktivera styrningen, sedan styrplattan VÄNSTER när du ser VÄNSTER-pilen på tubhopsindikatorn blinka. Därefter använder du

B-KNAPPEN för att aktivera styrningen, sedan styrplattan VÄNSTER när du ser VÄNSTER-pilen på tubhopsindikatorn blinka. Du vet att en sväng har lyckats när pilen blir gul.

LADDA UPP!

Genom hela avloppssystemet finns uppladdningsstationer som ger Hole Hawg ny energi.

Varje uppladdningsstation har två infarter: VÄNSTER och HÖGER. OBS! Bara en infart är öppen åt gången.

Du vet inte vilken av dem som är öppen förrän du kommer närmare och ser ljusen Active Charge (Öppen för uppladdning) i tunneltaket.

Dessa ljus visar var de två infarterna till uppladdningsstationerna ligger. Ett visar grönt och det andra rött. Det gröna ljuset visar vilken av infarterna till uppladdningsstationen som är öppen: VÄNSTER eller HÖGER.

När ett ljus är rött betyder inte detta att du inte kan välja den infarten. Du kan köra igenom tunneln, men du kan inte ladda Hole Hawg.



VAD @#\$%&*! ÄR DET DÄR!

Efter årtionden av ständigt ökande giftmängder som strömmat genom kloaksystemet, kan du beskåda några av naturens hemskaste skapelser nere i Tuberna.

Fladdermöss

Gigantiska fladdermöss finns överallt i avloppssystemet. De är ett plågoris men attackerar dig inte om du missar dem.

Genomsnittlig Vikt:

90 kilo



Ratigatorer

Ratigatorer är en brummande mutation av råttor och kloakalligatorer. Lyckligtvis kommer Ratigatorn inte att skada Hole Hawg om du missar den.

Genomsnittlig Vikt:

225 kilo



Skorpioner

Se upp för de här rackarna! Jätteskorpionerna är betydligt aggressivare än fladdermössen och råttodilerna. Om du inte skjuter dem så kommer de att attackera Hole Hawg och tömma din energi.

Kom ihåg att du måste träffa en skorpion två gånger för att ta kål på den.

Genomsnittlig Vikt:

900 kilo



Mullvadar

Gud vare med dig! Tidigare, innan Avloppskontoret började anlita kloakjockeys, använde man automatiserade mullvadar för att hålla rent i kloakerna. Men dessa har nu förvildats och attackerar Sewer Sharks utan förvarning. Mullvadarna har diamankantade sabelsågar och vassa murbräckor i stället för händer. Om du konfronteras med en mullvad så överlever bara en av er. Kom ihåg att endast ett möte med en mullvad kan vara ödesdigert.

Genomsnittlig Vikt:

9 000 kilo



Zerkar

Zerkar är en farlig typ av eldflugor som håller till djupt ner i kloakerna. De lever på vätgas och kraft från uppladdningsstationer. Zerkena har utvecklats till väl uppladdade energikrafter och har för vana att suga hjärnan ur de kloakjockeys som kommer i deras väg. Med andra ord måste du ta kål på dem om du inte vill utsättas för en total lobotomi.

Genomsnittlig Vikt:

22 700 kilo



"Den där helt vansinniga saken"

Färiska rapporter från sedan länge förlorade kloakjockeys nämner en "helt vansinnig sak" som håller till i tunnelsystemets yttersta delar. Dess existens har ännu inte kunnat fastställas med säkerhet, men det sägs att "saken" inte visar några tecken på att vara fientlig. Det ryktas att den guidat kloakjockeys genom tunnlarna. Han kan vara vänligt sinnad, men innan du kan avgöra dess natur och dess avsikter bör du närma dig med vaksamhet.

Genomsnittlig Vikt:

Okänd vid denna tidpunkt.



Ett meddelande från din gamle läromästare

I händelse av att du glömt all din träning, nybörjarn, så får du en snabbgenomgång av TopRats tio viktigaste regler för kloakjockeys.

1. Lyssna alltid på Back-Seat, din andrepilot och navigatör.
2. Håll reda på de hoppinstruktioner som Catfish ger dig.
3. Håll reda på var de andra kloakjockeyna befinner sig.
4. Lär dig var uppladdningsstationerna ligger. De flyttas hela tiden.
5. Fyll på din Sewer Shark så ofta som möjligt vid uppladdningsstationer.
6. När du har två eller fler "måltavlor" ska du alltid skjuta den farligaste först.
7. Håll ögonen på din vätgasmätare och fyra av blossen så snabbt som möjligt.
8. Bli inte alltför självsäker.
9. Lita inte på Stenchler.
10. När det blir för ruggigt där nere ska du föreställa dig själv på stranden i Solar City.

FÖRKLARING AV AVLOPPSSPRÅKET

Ögon:	Den rekognosceringskamera Catfish använder.
Back-Seat:	Din andrepilot och navigatör som sitter bakom dig i Sewer Sharken.
Hole Hawg:	Den specialbyggda (inte helt lagliga) Sewer Shark som Ghost har.
Hopp:	En förflyttning in i en ny tunnel.
Mullvad:	Kringströvande underhållsrobot som städar upp vrakspillror från kloakerna med en såg och en sond.
Råttodil:	En kombination av råtta och krokodil som lever i kloakerna.
Sektor 19:	En förbjuden zon som innehåller mängder av hemligheter och överraskningar, men även extrem fara.
Kloakjockey:	Sewer Shark-pilot.
Sewer Shark:	Det kommunala avloppskontorets fordon i utrotningsklassen med vilket du susar fram i tunnlar.
Solar City:	Ett avspärrat paradiset uppe på marknivå, med sol, vågor och sand. De främsta kloakjockeyerna belönas med en enkelbiljett till Solar City. Men de måste själva hitta dit och ta sig fram helskinnade.
TA:	Mål i siktet.
TopRat:	Elitflygskola för Sewer Shark-jockeys.
Tuber:	Avloppstunnlar.
Klockan tolv:	Navigationsdirektiv baserat på klockans visarställningar: Tolv--UPP Tre--HÖGER Sex--NER Nio--VÄNSTER
UPP-skärm:	Pilotens skärm Heads-Up.
Zerkar:	Hjärnätande eldflugor som förpestar tunnlar.



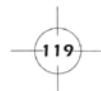
SEGA and MEGA-CD are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
All rights reserved. ©1993 Sega Enterprises, Ltd.



© 1992 Digital Pictures, Inc.
All rights reserved.

SEWER SHARK IS A TRADEMARK OF HASBRO, INC. SONY IMAGESOFT AND IMAGESOFT ARE TRADEMARKS OF SONY ELECTRONIC PUBLISHING COMPANY.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada no. 1,183,276
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)



Sewer Shark™ is distributed by Sega Enterprises, Ltd. Published by Sony Imagesoft. Sewer Shark developed for Sony Imagesoft by Digital Pictures, Inc. ©1992 Digital Pictures, Inc. All rights reserved. Sewer Shark is a trademark of Hasbro, Inc. Sony Imagesoft and Imagesoft are trademarks of Sony Electronic Publishing Company.

LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD. FOR PLAY ON THE MEGA-CD SYSTEM.

SEGA AND MEGA-CD ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES, LTD. ©1993, SEGA ENTERPRISES, LTD.

PATENTS: U.S. Nos 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

Printed in UK
Manufactured in Austria