

# INSTRUCTION MANUAL

# ESWAT



## CITY UNDER SIEGE

# SEGA



## Instructions de chargement:

### Mise en route

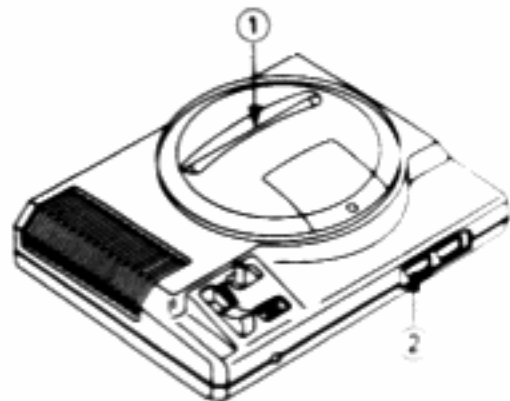
1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez de nouveau.

### IMPORTANT:

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

Joueur 1: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

- ① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.
- ② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.



## E.Y.E., la terreur pure

Le crime a toujours posé de gros problèmes, mais récemment il a pris des proportions gigantesques et il semble prêt à dévorer le monde entier. Ce qui effraye le plus les citoyens du monde c'est l'organisation terroriste "E.Y.E.". Elle ne recule devant rien et paraît capable de commettre les pires extrémités. Si on la laissait faire, la vie telle que nous la connaissons risquerait fort de disparaître à jamais!

Réalisant les dangers potentiels de la domination continue de E.Y.E., le gouvernement a fait appel à un groupe de soldats formés très exactement pour faire face à ce genre de situation: "ESWAT". ESWAT est l'abréviation de "Enhanced Special Weapons And Tactics", ce qui veut dire "Armes et Tactiques Spéciales Améliorées". Ces soldats, spécialement entraînés pour défendre la société libre, sont sans doute le dernier obstacle capable d'empêcher la domination totale de toute la terre par E.Y.E.!

Les soldats ESWAT sont des tireurs d'élite hors pairs et ils sont parmi les personnes au monde les plus fortes, les plus agiles et les plus rapides. Vêtus de combinaisons de combat les plus modernes qui soient, ils sont partis pour fermer définitivement la porte à E.Y.E. et assurer un avenir de paix durable à tous les peuples de la terre. Cependant, les chefs des terroristes ont appris que les soldats ESWAT sont en route pour les détruire et ils ont préparés quelques surprises pour nos héros.

Est-ce que vous serez capable de vous joindre aux forces ESWAT? Vous le saurez très vite — 8 missions différentes vous attendent, chacune d'elle avec ses propres pièges et ses propres périls. Afin de détruire E.Y.E. une fois pour toute, vous devez accomplir chaque mission et y survivre. L'avenir du globe est en jeu — faites votre devoir, et aidez ESWAT à gagner ce combat crucial!

## Prise en main des commandes!

Voici comment vous devez vous servir du bloc de commande pour participer à la destruction des terroristes.

### ① Touche de direction (Touche D)

### ② Touche Start

### ③ Touche A

### ④ Touche B

### ⑤ Touche C

### ① Touche D

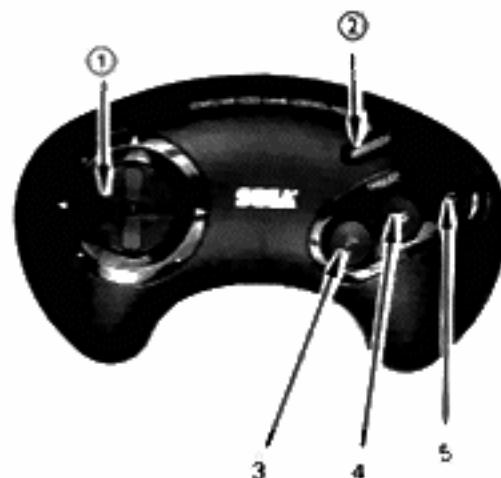
- Appuyez sur le côté haut ou bas pour mettre en évidence les diverses options du menu Options.
- Appuyez sur le côté droit ou gauche pour obtenir la liste des options secondaires.
- Appuyez sur le côté bas pour que votre soldat s'accroupisse dans les espaces étroits.
- Appuyez sur le côté haut pour le faire sauter en hauteur, sur le côté bas pour le saut en contrebas (à utiliser en conjonction avec la touche C).
- Appuyez sur le côté droit ou gauche pour faire avancer votre soldat tout au long de chacune des missions, ou pour tirer dans l'un ou l'autre sens. Appuyez sur le côté haut et maintenez-le enfoncé pour tirer sur des ennemis situés au-dessus de vous.
- Lorsque vous utilisez le lance-flammes, appuyez sur le côté haut pour voler plus haut. Appuyez sur le côté droit ou gauche pour voler dans l'un ou l'autre sens.

### ② Touche Start

- Appuyez pour faire apparaître l'écran de titre et l'écran d'options.
- Appuyez pour commencer une partie.
- Appuyez pour faire une pause et reprendre la partie.

### ③, ④, ⑤ Touche A, B et C

- Ces touches sont interchangeables et permettent soit de sélectionner, soit d'attaquer, soit de sauter. Choisissez la fonction de chaque touche sur l'écran d'options.



## Début de partie

Avant que l'écran de titre n'apparaisse, vous pouvez voir comment une des combinaisons de combat spéciales portées par les soldats ESWAT est inspectée. Si vous voulez sauter cet épisode, appuyez sur la touche Start. Lorsque l'écran de titre apparaît et que l'expression "PRESS START BUTTON" (APPUYEZ SUR LA TOUCHE START) devient bleue et se met à clignoter, appuyez sur la touche Start pour faire apparaître l'écran de sélection de mode. (Si vous voulez regarder les écrans d'histoire, n'appuyez pas sur la touche Start. Attendez 5 secondes et ils apparaissent automatiquement.)

**REMARQUE:** Si vous regardez les écrans d'histoire, c'est que vous avez sauté les écrans de sélection de mode et d'options. Vous ne pouvez alors changer aucune des conditions du jeu. Si vous ne changez rien, le niveau de difficulté est NORMAL et vous commencez à vous battre contre les terroristes avec 3 soldats. La touche A de votre bloc de commande sert à sélectionner, la touche B à attaquer et la touche C à sauter.



## Sélection du mode

Une case contenant les mots START et OPTIONS apparaît lorsque vous appuyez sur la touche Start à l'écran de titre. Pour sélectionner l'un des deux mots, appuyez sur le côté haut ou bas de la touche D et appuyez ensuite sur n'importe quelle autre touche. Si vous choisissez START vous commencerez votre première mission. Si vous choisissez OPTIONS vous pourrez regarder l'écran d'options.

## Préparez-vous!

L'écran d'options est une caractéristique qui vous donne la possibilité d'établir certaines conditions comme vous les désirez avant de commencer une partie. Pour choisir une des 5 options, appuyez sur le côté haut ou bas de la touche D jusqu'à ce que l'option de votre choix devienne claire. Pour sélectionner une option secondaire, appuyez sur le côté gauche ou droit de la touche D. Lorsque vous êtes satisfait de vos choix, appuyez sur le côté bas de la touche D de sorte que l'option EXIT (Sortie) devienne claire et appuyez ensuite sur n'importe quelle autre touche pour sortir de l'écran d'options.

- 1) **SOUND TEST:** Vous permet d'écouter tous les effets sonores du jeu.
- 2) **LEVEL:** Le jeu comprend 3 niveaux de difficulté: Facile (EASY), Normal (NORMAL) et Difficile (HARD).
- 3) **CONTROL:** C'est cette option qui vous permet de décider la fonction des touches du bloc de commandes.
- 4) **PLAYERS:** Vous pouvez choisir de commencer la partie avec 1, 3 ou 5 soldats.

Une fois que vous avez fini de choisir les conditions de jeu, l'écran de sélection de mode réapparaît. Appuyez sur le côté haut de la touche D pour que le mot START devienne clair et appuyez ensuite sur n'importe quelle autre touche pour commencer la 1ère mission de la partie.

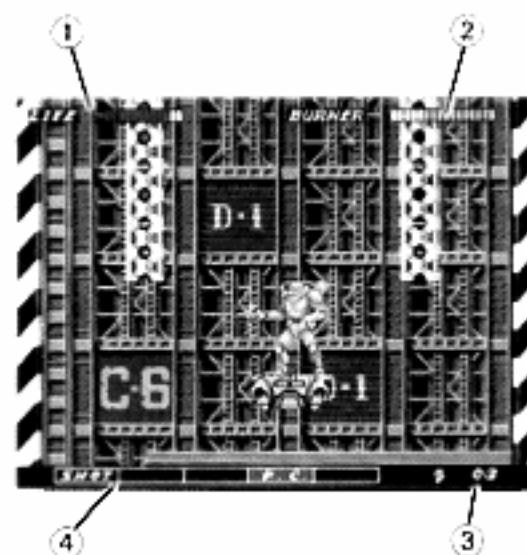
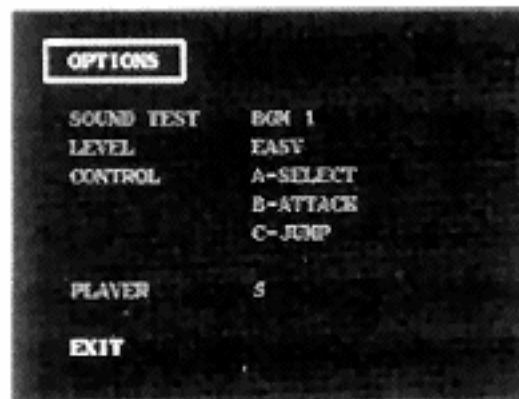
## Pause et reprise d'une partie

Si vous désirez vous arrêter temporairement, appuyez sur la touche Start à n'importe quel moment. Pour reprendre la partie, appuyez de nouveau sur la touche Start.

## Les indicateurs de l'écran

Vous devez vous familiariser avec les divers indicateurs qui apparaissent sur l'écran pendant une partie. Si vous commencez une partie sans les comprendre vraiment, et que vous perdiez du temps à les étudier pendant que vous vous battez contre les terroristes, vous risqueriez fort de finir la partie beaucoup plus tôt que prévu.

- ① Indicateur de vie (LIFE)
- ② Indicateur de lance-flammes (BURNER)
- ③ Nombre de soldats restants
- ④ Indicateur d'armes



## Le monde est en état de siège!

Votre objectif est d'utiliser les armes et l'agilité de vos soldats pour avancer à travers les 8 terribles missions qui vous attendent. Chaque fois que vous terminez une mission avec succès, vous vous rapprochez un peu plus du but final qui est d'en finir à tout jamais avec E.Y.E.. Avant de pouvoir passer à la mission suivante, vous devez détruire le dernier obstacle de la mission en cours. Il n'est pas nécessaire d'exterminer tout ce qui bouge sur chaque scène, mais vous ne pouvez pas progresser tant que vous n'aurez pas abattu, le dernier hélicoptère, la dernière machine ou le dernier monstre. Lorsque vous voyez une flèche, avec le mot "GO" à l'intérieur, vous devez faire avancer votre soldat dans le sens de la flèche pour continuer la partie.

L'indicateur d'arme vous indique l'arme que vous êtes en train d'utiliser. Au début d'une partie, vous disposez d'une arme normale ou "SHOT". Plus avant dans la partie, vous trouverez diverses petites cases qui vous donneront des possibilités supplémentaires (voir page 42). Pour sélectionner une arme, appuyez sur la touche de Sélection. La case indiquant l'arme en cours d'utilisation devient plus claire. Chaque fois que vous appuyez sur la touche, la case immédiatement à droite devient plus claire. Vous devez continuer à appuyer sur la touche de Sélection jusqu'à ce que la case représentant l'arme que vous voulez utiliser soit claire.

Observer continuellement votre indicateur de vie. Au cours des 2 premières missions, il comprend 4 barres. Après cela, cependant, lorsque les missions deviennent de plus en plus dangereuses, des barres y sont ajoutées. La taille de l'indicateur dépend également du niveau de difficulté que vous avez choisi.

Si l'indicateur du nombre de soldats restants indique 00 et que toutes les barres de l'indicateur de vie sont blanches, la partie est finie. Les mots "GAME OVER" apparaissent sur l'écran.

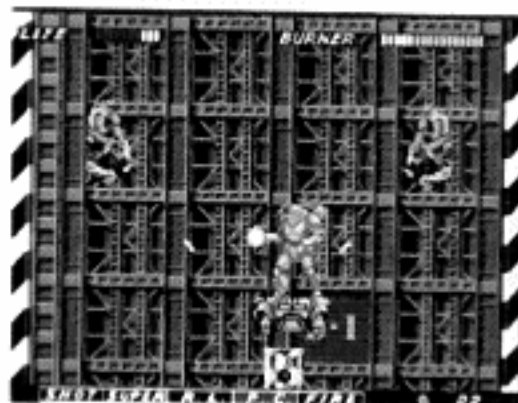
### Ça brûle...

Le lance-flammes intégré à la combinaison de combat de votre soldat vous permettra de vous tirer des situations les plus dangereuses. Faites attention, cependant, de ne pas épuiser toute l'énergie, car il faut un certain temps pour le recharger.

- Lorsque l'indicateur de lance-flammes est plein à 100%, vous pouvez utiliser l'option "FIRE" (Feu)
- Lorsque l'indicateur de lance-flammes est dans la zone rouge, vous pouvez déplacer votre soldat dans l'un ou l'autre sens pendant le vol. Il est également capable de faire des vols stationnaires.

- Lorsque l'indicateur de lance-flammes est dans la zone jaune, votre soldat ne peut plus se déplacer en l'air. Mais il est toujours capable de faire des vols stationnaires.
- Lorsque les barres de l'indicateur de lance-flammes sont toutes blanches, ceci signifie que vous avez épuisé toute l'énergie. Il faudra un peu de temps pour qu'il se recharge.

**REMARQUE:** Au cours de la 5ème mission, vous aurez besoin d'utiliser une technique légèrement différente pour déplacer votre soldat en toute sécurité. Certaines parties sont extrêmement étroites et il y a beaucoup de zones qui ne sont pas sûres si votre soldat se déplace à pied. Si vous appuyez rapidement et plusieurs fois de suite sur la touche de saut, vous devriez avoir un peu plus de contrôle sur la précision de ces mouvements.



## Allons-y!

### 1ère mission: GARDER LA VILLE DE SILENCE!!

Cette ville n'est plus silencieuse à l'heure actuelle. E.Y.E. la contrôle et vous trouverez ses hommes et ses machines partout! Au cours de cette mission, votre soldat se bat sur le toit des bâtiments les plus hauts de la ville. Soyez sur vos gardes lorsque vous sautez d'un toit à l'autre, car l'ennemi aime beaucoup vous surprendre et il en sort de n'importe où. Le secret du succès pour cette mission est de réussir à sauter sur le toit du bâtiment le plus haut de la ville. Une fois que vous y êtes, vous comprendrez facilement ce que vous devez faire. Avant de pouvoir passer à la 2ème mission, vous devrez faire face à un des monstrueux hélicoptères de E.Y.E.. Comment vais-je le trouver vous demandez-vous? C'est simple, regardez en bas!!

**DANGERS SPECIAUX:** Les glissades des soldats kamikazes, les hommes et les machines qui vous tirent dessus d'en haut et faites attention où vous mettez les pieds. Souvenez-vous, vous êtes 40 étages au-dessus de la rue!



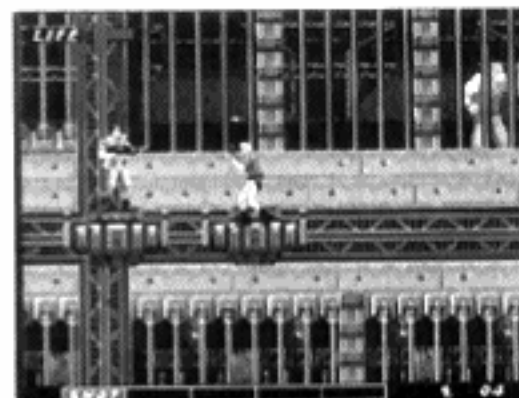
dans la prison. Lorsque vous voyez le mot "IN", appuyez sur le côté haut de la touche D et appuyez ensuite sur la touche de saut. Une fois que vous êtes à l'intérieur, ne vous arrêtez pas, il y a des prisonniers partout et si vous vous arrêtez, vous êtes fait. N'arrêtez pas de tirer et utilisez la possibilité qu'a votre soldat de s'accroupir pour éviter d'être touché. Finalement, il vous faudra vous affronter aux derniers obstacles de cette mission! Bonne chance, vous en aurez besoin pour vous en sortir!

**DANGERS SPECIAUX:** De petits automates apparaissent soudainement sur la piste du véhicule. Si vous ne vous débarrassez pas à temps des prisonniers, ils vous attaqueront rapidement sans vous laisser le temps de réagir.



### 2ème mission: S'INFILTRER DANS LA PRISON CYBERETIQUE!!

Votre soldat doit maintenant se battre, d'abord contre les gardes de prison qui sont loin d'être des anges et ensuite contre les prisonniers qui sont pires encore. N'oubliez pas d'utiliser le véhicule que vous trouverez, du fait qu'il pourra vous amener à l'une des trouées du mur. Appuyez sur la touche D pour vous déplacer dans n'importe lequel des 4 sens (haut, bas, droite, gauche). Vous devez trouver une trouée dans le mur, autrement vous ne pourrez pas pénétrer





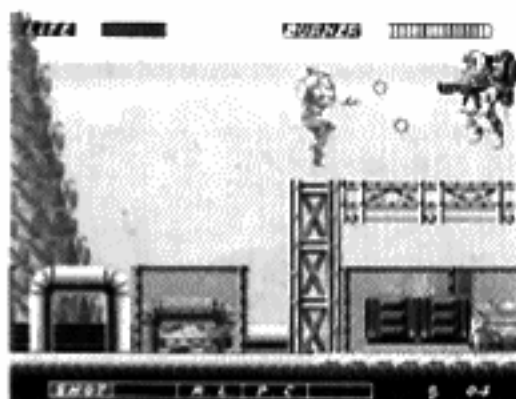


### 3ème mission: DEFENDRE LA CENTRALE "NEO THREE-MILE"!!

Votre soldat se trouve à présent dans ce qui se trouve être une centrale nucléaire. Il a revêtu sa combinaison de combat spéciale — un avertissement que les choses vont aller de mal en pis! Vous serez attaqué par plus de terroristes et plus de tueurs que vous n'en avez jamais vu assemblés au même endroit! Mais, même face à ce danger extraordinaire vous avez un tout petit avantage. La combinaison de combat spéciale que porte votre soldat ESWAT est équipée d'un lance-flammes! Regardez l'indicateur de lance-flammes dans le coin supérieur droit de votre écran. Quand il est rechargé à fond, les barres

de l'indicateur sont rouges et jaunes. Au fur et à mesure que votre lance-flammes perd de sa puissance, les barres deviennent blanches. Lorsque ceci se produit, attendez que les barres redevennent rouges et jaunes avant d'essayer de l'utiliser de nouveau. Vous devez utiliser votre nouvelle possibilité de voler pour arriver à la fin de cette mission et faire face à la mauvaise surprise qui vous y attend dans un endroit élevé!

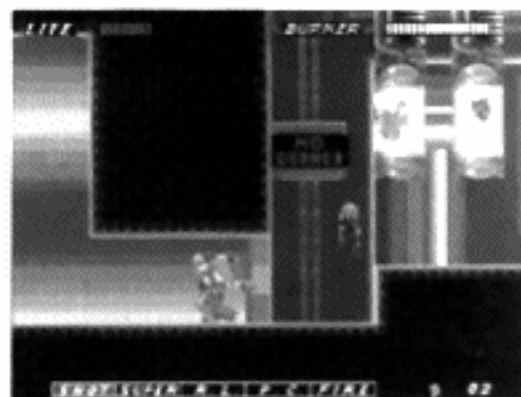
**DANGERS SPECIAUX:** Le terrain est ici votre ennemi. Il y a très peu de place pour manoeuvrer, aussi vous avez tout intérêt à viser juste!



### 4ème mission: ATTAQUER LE SAVANT FOU!

Au cours de cette mission, un homme de ESWAT a réussi à pénétrer dans le laboratoire de E.Y.E. où l'homme le plus diabolique que vous ayez jamais vu travaille. Les résultats de ses "expériences" se précipitent sur vous, aussi soyez toujours sur le qui-vive. Vous ne pouvez malheureusement pas utiliser le lance-flammes pendant que vous êtes dans le laboratoire, mais du fait que l'endroit est plutôt petit, il ne vous manquera pas de trop. Faites très attention de ne pas toucher au suintement mauve qui semble sortir de partout. Si vous réussissez à atteindre la fin de cette mission, vous n'en croirez pas vos yeux quand vous verrez la surprise que vous réserve le savant fou — une espèce de "machin" qui semble vraiment indestructible! De quoi perdre tout espoir! Ne désespérez pas vous retrouverez l'usage de quelque chose d'extrêmement précieux qui vous permettra de vaincre le savant fou!!

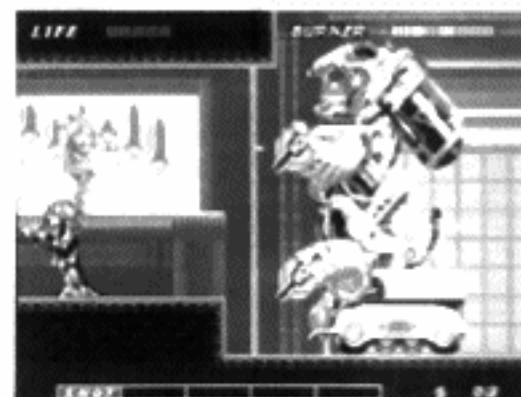
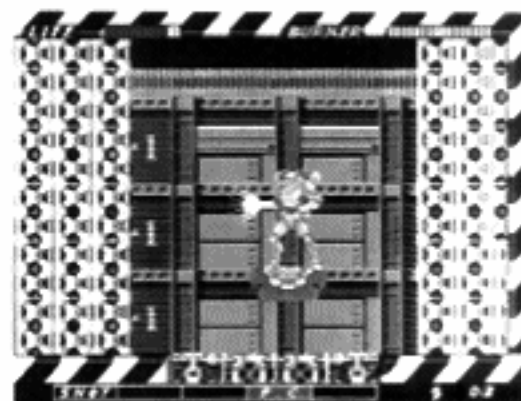
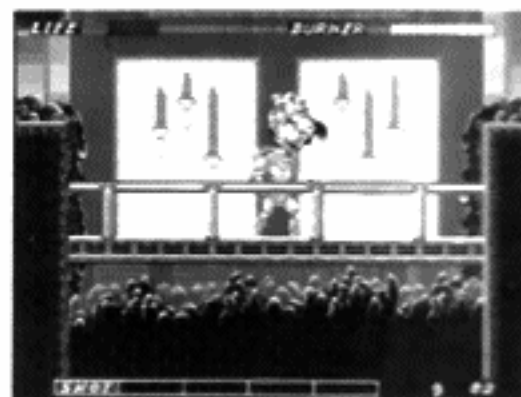
**DANGERS SPECIAUX:** La substance mauve est partout. Elle changera de forme et vous attaquera. Il est difficile de lui échapper et elle est mortelle au toucher. Apprenez très vite comment gagner le plus de temps possible!



### 5ème mission: DETRUIRE LA BASE DE L'OMBRE!!

Une fois de plus le soldat ESWAT a pénétré à l'intérieur pour se battre contre les terroristes. Cette fois-ci, il est à l'intérieur de la base de E.Y.E. où il doit terrasser une machine puissante et terrifiante. Avant d'en arriver là, il doit passer un barrage de gardes et de créatures volantes. Le secret du succès de cette mission est de trouver la porte coulissante de chaque section. Vous devez détruire l'ennemi le plus gros de cette zone avant de pouvoir ouvrir les portes. Il y a également un escalier roulant, mais il ne ressemble en rien à ceux que l'on trouve dans les grands magasins. Pour atteindre la section où il vous faudra essayer de survivre à la dernière attaque, trouvez un moyen de transport à moteur et utilisez-le!

**DANGERS SPECIAUX:** Ne mettez jamais les pieds sur une surface rouge qui clignote. Et n'approchez l'escalier roulant qu'avec beaucoup de précaution. Les flèches sont le secret!

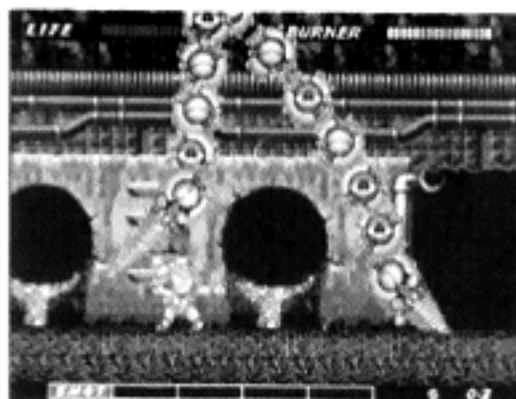
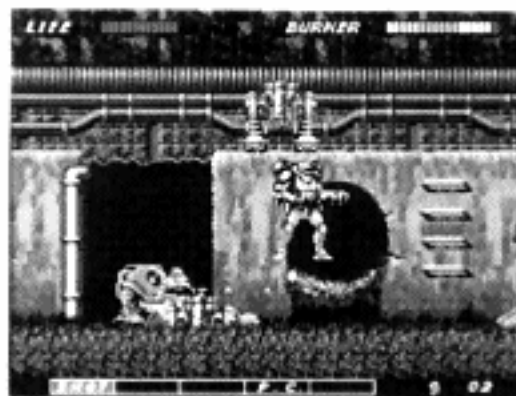
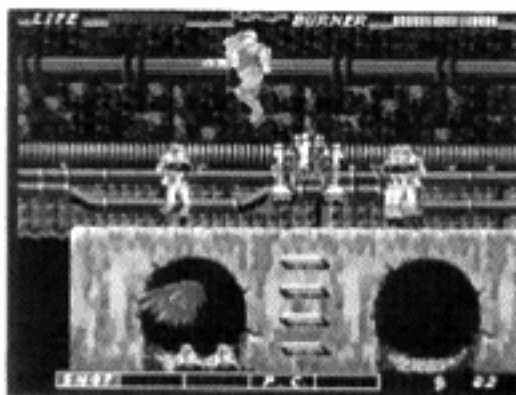




### 6ème mission: PENETRER DANS LES EGOUTS SECRETS!

Un drôle d'endroit pour se battre — si les ennemis ne réussissent pas à vous avoir, l'odeur pourrait très bien y parvenir! Votre soldat est maintenant sous terre et se trouve face à face avec un tout autre genre de machines et de créatures! Votre lance-flammes vous sera très utile au cours de cette mission. Et puis n'essayez pas de sortir trop rapidement. La patience est sans doute votre arme la plus efficace et prenez tout votre temps pour arriver sain et sauf à la fin, même si ça ne sent pas tout à fait la rose. Pour le dernier combat vous devrez vous battre dans la profondeur des égouts contre un monstre dégoûtant et visqueux qui semble trouver l'odeur plutôt aromatique! Détruisez-le et vous pourrez continuer!

**DANGERS SPECIAUX:** Les dangers les plus sérieux sont les rampes de lancement de missiles qui se trouvent en haut et les créatures qui flottent en bas sur la vase.



### 7ème mission: DETRUIRE LE COMPLEXE TACTIQUE!

D'une manière ou d'une autre, votre soldat a réussi à pénétrer à l'intérieur du centre du commandement et de stratégie de E.Y.E.. Les gardes ne sont pas particulièrement heureux de la visite des soldats ESWAT! Battez-vous contre eux et survivez à vos rencontres avec de nombreuses machines énormes, et très en colère! Trouvez des moyens de transport, mais faites attention de ne pas choisir ceux qu'il ne faut pas. Au lieu d'avancer, ils pourraient très bien vous faire revenir en arrière!

### 8ème mission: DETRUIRE LES PLANS DE E.Y.E.!

L'ultime bataille qui permettra aux terroristes de continuer à semer la terreur, ou qui les enverra tous six pieds sous terre se déroule à un des niveaux inférieurs. Lorsque vous descendrez, faites attention aux gardes (humains et bioniques) et essayez d'en détruire autant que vous pourrez. Et pour ce qui vous attend là-bas tout en bas, vous verrez bien!

### Option Continuer/Nouvelle partie

Lorsque votre premier groupe de soldats a été mis hors de combat, l'écran "Game Over" (fin de partie) apparaît. Votre score et le score le plus élevé qui a été atteint jusque là sont indiqués. Cet écran est suivi de l'écran "Continue/New Game" (Continuer/Nouvelle partie). Vous pouvez lancer 3 attaques supplémentaires contre les terroristes. Pour continuer la partie, vérifiez que le curseur de sélection est dirigé vers l'option CONTINUE 3 et appuyez sur la touche A, B ou C ou encore sur la touche Start. A chaque fin de partie, le chiffre qui se trouve après "CONTINUE" diminue. Pour recommencer une partie à zéro, choisissez "NEW GAME" (Nouvelle partie) en appuyant sur le côté bas de la touche D et en appuyant ensuite sur la touche A, B ou C ou encore sur la touche Start.

CONTINUE 3  
NEW GAME

## Les petites cases

### Choisissez vos armes!

Comme nous l'avons mentionné plus tôt, ils vous arrivera parfois de rencontrer diverses petites cases carrées. Lorsque vous les ramassez, ces cases vous permettront d'obtenir de nouvelles armes que vous pourrez utiliser contre E.Y.E., elles vous redonneront de l'énergie pour votre indicateur de vie, ou un nouveau soldat, ou encore elles rechargeront complètement votre indicateur de lance-flammes. Les symboles de chacune de ces cases sont les suivants:

**SHOT:** C'est la seule arme dont vous disposez en début de partie. Ce n'est pas tellement un handicap du fait que lorsque vous tirez en même temps qu'un ennemi, votre tir annule le sien. Dans un sens il s'agit d'une arme offensive autant que défensive. Utilisez-la bien et elle vous mènera loin.

**SUPER:** Une fois que vous avez obtenu et sélectionné cette fonction, vous aurez la possibilité de tir rapide. Appuyez sur la touche Attaque et maintenez-la enfoncée pour tirer de manière continue.

**R.L. (Rampe de lancement de fusée):** Vous pouvez rapidement tirer 2 fusées l'une après l'autre, mais après cela la rampe ne fonctionnera plus pendant un petit moment.

**P.C. (Charge de Plasma):** Normalement la charge est plutôt petite. Vous pouvez tirer souvent, mais les dommages que vous causez sont minimes. Vous devez attendre que cette arme se charge jusqu'à ce qu'une boule orange apparaisse dans la main de votre soldat avant de la lancer. A pleine puissance, le pouvoir destructif de cette arme est incroyable!

**FIRE:** C'est sans doute l'arme la plus destructive de tout votre arsenal, mais souvenez-vous de deux points importants: premièrement vous ne pouvez utiliser cette arme que lorsque votre indicateur de lance-flammes est rechargé à fond. Deuxièmement, elle ne peut être utilisée qu'une fois. Lorsque vous l'utilisez, elle détruit tous les soldats et la plupart des machines qui se trouvent dans la zone. Une fois que vous avez utilisé l'arme FIRE, votre indicateur de lance-flammes aura besoin d'un certain temps pour se recharger, et vous ne pourrez donc pas voler immédiatement.

**REMARQUE:** Si votre soldat n'obtient pas le grade "ESWAT", il ne pourra utiliser aucune arme à part "SHOT". Vérifiez le grade de votre soldat au début de chaque mission.

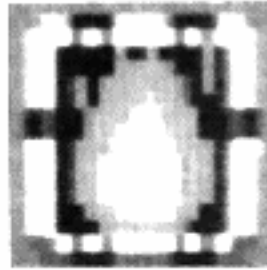
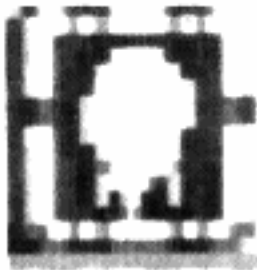
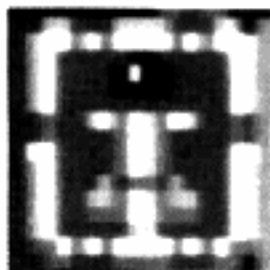
### Une seconde chance

Les symboles suivants prolongeront votre vie, ou augmenteront l'énergie de votre indicateur de lance-flammes.

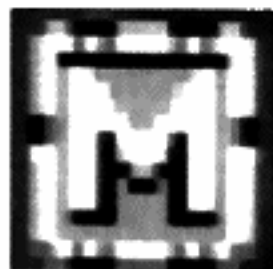
**LIFE UP (Plus de Vie):** Si vous attrapez cette case, 2 barres de couleur seront ajoutées à l'indicateur de vie de votre soldat.



**LIFE MAX (Vie Maxi.):** Si vous ramassez cette case, votre indicateur de vie redevient plein (cette case est bleue).



**BURNER MAX (Lance-flammes Maxi.):** Si vous ramassez cette case, votre lance-flammes sera rechargé à fond. Ceci peut vous rendre l'utilisation de votre lance-flammes ou vous permettre d'utiliser l'arme "FIRE" (cette case est rouge).



**1 UP (1 de plus):** Chaque fois que vous attrapez une de ces cases, vous obtenez un soldat de plus pour vous aider à continuer le combat. Contrôlez l'indicateur du nombre de soldats restants dans le coin inférieur droit de l'écran.



## Quelques conseils utiles

- Souvenez-vous bien des fonctions de chaque touche de votre bloc de commande. Il n'y a aucun temps mort en plein combat et la moindre hésitation pourrait marquer la fin de tous vos espoirs!
- Apprenez les avantages que vous apporte chaque case et dans quelle situation il est préférable de les utiliser. L'option "FIRE", par exemple, ne peut être utilisée qu'une fois. Si vous l'utilisez mal, elle vous manquera lorsque vous vous trouverez dans une situation où elle aurait pu vous sauver la vie!
- Votre soldat s'accroupira si vous appuyez sur le côté bas de la touche D. Vous trouverez dans chaque mission des situations où il lui sera impossible de survivre sans s'accroupir, soit pour éviter un tir, soit pour se déplacer dans des endroits étroits. Apprenez comment vous pouvez faire s'accroupir votre soldat sans qu'il se déplace vers la droite ou vers la gauche.
- N'oubliez pas que les machines continueront à avancer vers vous si vous ne tirez pas sur elles plusieurs fois de suite. Une de vos nouvelles armes peut vous être utile, à moins que vous ne soyez très agile et capable d'éviter les machines de l'ennemi suffisamment longtemps pour les désintégrer.

Les soldats du niveau "Armes et Tactiques Spéciales Améliorées" sont très forts, mais ils n'ont pas l'ombre d'une chance de s'en sortir sans vous aux commandes. Ils vous attendent dès maintenant! Habillez-vous et partez! Enterrez une fois pour toute E.Y.E. et sauvez le monde de cet horrible destin!!



SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

SCOREBOOK





**SCOREBOOK**

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

**SCOREBOOK**





SCOREBOOK

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

<b>Name</b>			
<b>Date</b>			
<b>Score</b>			

SCOREBOOK







