SPECTRAVISION™

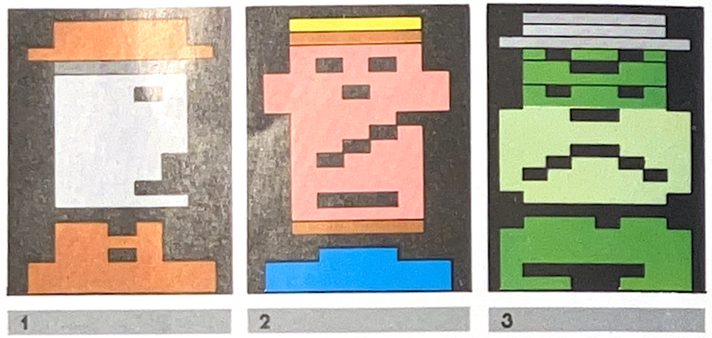
VIDEO GAME CARTRIDGE

GANGSTER ALLEY™

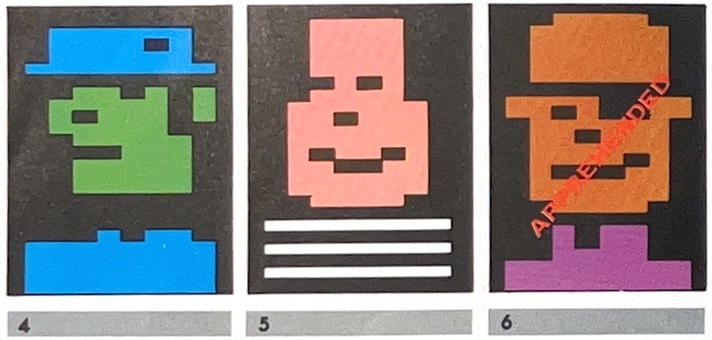
ONE OR TWO PLAYERS
FOR THE ATARI®
VIDEO GAME SYSTEM



INSTRUCTION MANUAL
MODE DEMPLOI
BEDIENUNGSANLEITUNG
MANUALE DI ISTRUZIONE
MANUAL DE INSTRUCCIONES



1 2 3



4 5 6



7

additional versions for young children.

FOR THE ATARI®
VIDEO GAME SYSTEM

ENGLISH SECTION 2
VERSION FRANCAISE 5
DEUTSCHE GRUPPE 8
SEZIONE ITALIANO 11
SECCION ESPAÑOL 14

WANTED!!!!

1 SHIFTY
2 SCAR FACE
3 MUGSY
4 LEFTY
5 NITRO ED
6 CHICAGO JOE

Wanted (any way you can get them!)
Substantial rewards will be paid!

For years these sinister criminals have evaded capture from the S.B.I. (Spectravision Bureau of Investigation). Now these five most wanted GANGSTERS have challenged the agency to a showdown on their own turf-**"GANGSTER ALLEY."**

As a loyal agent you volunteer to take on this assignment. Equipped with a RIFLE AND FOUR BULLET PROOF VESTS you proceed to the showdown.

When you get to the alley you find that the fiendish — five are holding a **WOMAN AND CHILD HOSTAGE.** Be careful not to shoot them by mistake or you will be penalized.

7 DEMO MODE

Make sure to hit your target or you may be shot. Be sure to **HIT NITRO ED** on the roof before he drops his bomb, and blows everybody up! Success means reward and promotion!

GETTING STARTED

Follow these few simple steps:

1. **HOOK UP GAME CONSOLE**
2. **INSERT CARTRIDGE**
   Make sure power switch is always in the "OFF" position when installing cartridges.
3. **TURN CONSOLE "ON"**
4. **FOR ONE PLAYER**
   Insert joystick in "left" port set difficulty lever:
   "A" — for beginners
   "B" — verteran agents
   "Case the joint"
5. **DEMO MODE**
   Prior to entering gangster alley you can get a look at the mug shots of our "GANGSTERS".
6. **SET GAME SELECTOR (see page 4)**
7. **GAME RESET**
   Now hit the "game reset" lever, put on your vest and go get em!



PLAYING THE GAME

TABLE OF POINT VALUES

Phase / Gangster	1	2	3	NIGHT	5	6
Mugsy	$20	$30	$40	$50	$60	$70
Scar face	$30	$40	$50	$60	$70	$80
Lefty	$40	$50	$60	$70	$80	$90
Shifty	$50	$60	$70	$80	$90	$100
Nitro Ed	$100	$110	$120	$130	$140	$150

Penalty for shooting hostages
Woman— $1,000
Children— $1,000

8 a HOSTAGE
b GUNSIGHT
c BULLET PROOF VEST
d NITRO ED
e GANGSTER
f BULLETS

When you start the game, you have **4 BULLET PROOF VESTS** (3 displayed on screen) a **4 ROUNDS OF AMMUNITION** (6 bullets per round)

Move the joystick to aim gunsight directly over target. A direct hit will cause "Flashing Explosion", be sure to hit all gangsters before they can draw their guns. These guys don't miss. If you are hit you will loss one bullet proof vest.

NITRO ED— on the roof Nitro Ed is just waiting to drop one of his grenades. Shoot him any time! But make sure you hit him just before he gets ready to throw a grenade. If you fail— the whole thing ends.

RELOADING

After the gangsters run out of ammunition the battle pauses for reloading.

A bonus of $10 will be given for each unused bullet. Now the gangsters really start coming at you.

NIGHT BATTLE

As you will be fighting well into the night, things will start getting dark. Your gun is equipped with a special night sight, you must fire a bullet to light up the screen.

9

HOSTAGES

These are the HOSTAGES in the building. Do not shoot them or you will be demoted.

10 WOMAN
11 CHILD

BONUS VEST

After each $5000 you will receive an additional vest. The vest will appear and a "melody" will be played. A maximum of four vests at a time can be kept.

GAME OVER-GAME VARIATIONS

THE GAME ENDS WHEN EITHER —

1. You lose all your bullet proof vests.
2. Nitro Ed drops a grenade.

At the end of the game "NITRO ED" has a message for you.

YOUR RANK

Reward earned	Rank
$0-$3,990	Cadet
$4,000-$9,990	Rookie
$10,000-$19,990	Marksman
$20,000-$39,990	Inspector
$40,000-$99,990	Chief

GAME VARIATIONS

Game 1 — one player
Game 2 — two players
Children games (slower pace)
Game 3 — one player
Game 4 — two players

VERSION FRANCAISE

1 SHIFTY (ROUBLARD)
2 SCAR FACE (LE BALAFRE)
3 MUGSY (MARGOULETTE)
4 LEFTY (LE GAUCHER)
5 NITRO ED (ED LA DYNAMITE)
6 CHICAGO JOE

Recherchés (de quelque façon que vous puissiez les attraper!) Vous recevrez une bonne récompense!

Depuis des années, ces sinistres bandits échappent à la S.B.I. (Police secrète de la Spectravision). Maintenant, ces cinq gangsters les plus recherchés ont défié la police pour une confrontation sur leur propre terrain— **"LA RUELLE DES GANGSTERS".**

En tant qu'agent consciencieux, vous vous portez volontaire pour cette mission. Muni d'un **FUSIL ET DE QUATRE GILETS PARE-BALLES,** vous vous dirigez vers la confrontation.

Lorsque vous arrivez dans la ruelle, vous vous apercevez que les cinq gredins ont pris des **FEMMES ET DES ENFANTS EN OTAGES.** Veillez à ne pas tirer sur ceux-ci par erreur sinon vous serez pénalisé.

7 MODE DE DEMONSTRATION

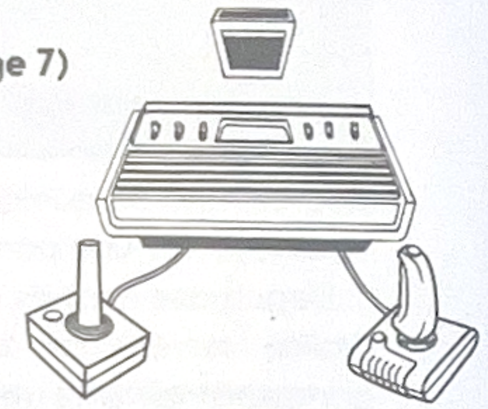
Soyez sûr d'atteindre votre cible sinon vous pouvez être touché. Veillez à frapper **ED LA DYNAMITE** sur le toit avant qu'il ne laisse tomber sa bombe et ne fasse tout sauter!
Le succès signifie une récompense et de l'avancement!

PRÉPARATIFS

Suivez ces quelques simples instructions

1. **BRANCHEZ LA CONSOLE DU JEU**
2. **INTRODUISEZ LA CARTOUCHE**
   Veillez à ce que l'interrupteur d'alimentation soit toujours dans la position d'arrêt ("OFF") lorsque vous mettez la cartouche en place.
3. **METTEZ LA CONSOLE EN MARCHE ("ON")**
4. **POUR UN JOUEUR**
   Introduisez le levier de commande dans l'ouverture "de gauche", réglez le levier de difficulté gauche:
   "A" — pour les commençants
   "B" — pour les agents expérimentés
   "Faites vos plans"

5. **MODE DE DÉMONSTRATION**
   Avant de pénétrer dans la ruelle des gangsters, vous pouvez avoir un aperçu des photos-robots de nos "GANGSTERS".
6. **RÉGLEZ LE SELECTEUR DE JEU** **(voir page 7)**
7. **COMMENCEMENT DU JEU**
   Maintenant, touchez le levier de "commencement du jeu", mettez votre gliet et allez les attraper!



RÈGLE DU JEU

TABLEAU DE LA VALEUR DES POINTS

Phase Gangster	1	2	3	NUIT	5	6
Mugsy (Margoulette)	20$	30$	40$	50$	60$	70$
Scar Face (Le Balafré)	30$	40$	50$	60$	70$	80$
Lefty (Le Gaucher)	40$	50$	60$	70$	80$	90$
Shifty (Roublard)	50$	60$	70$	80$	90$	100$
Nitro Ed (Ed la dynamite)	100$	110$	120$	130$	140$	150$

Pénalité pour tir sur les otages
Femmes — 1000$
Enfants — 1000$

8 a OTAGE
b VISCUR
c GILET PARE-BALLES
d ED LA DYNAMITE
e GANGSTER
f BALLES

Lorsque vous commencez de jouer, vous avez **4 GILETS PARE-BALLES** (3 sont affichés sur l'écran) et **4 RÉSERVES DE MUNITIONS** (6 balles par réserve).

Déplacez le levier pour diriger le viseur droit sur la cible. Un coup direct provoque une "explosion lumineuse", soyez sûr de toucher tous les gangsters avant qu'ils ne puissent tirer leur revolver. Ces gars-là ne ratent pas. Si vous êtes touché, vous perdez un gilet pare-balles.

ED LA DYNAMITE — sur le toit, Ed la dynamite attend précisément de laisser tomber une de ses grenades. Tirez sur lui à n'importe quel moment! Mais assurez-vous que vous le

touchez juste avant qu'il ne soit prêt à lancer une grenade. Si vous ratez, c'est la fin de tout.

RECHARGEMENT

Lorsque les gangsters ont épuisé leurs munitions, la bataille s'arrête pour le rechargement.
Une prime de 10$ est donnée pour chaque balle inutilisée.
Maintenant, les gangsters commencent vraiment à vous attaquer.

BATAILLE DE NUIT

Comme vous vous battez à une heure avancée de la nuit, il commence à faire sombre. Votre fusil est muni d'un viseur spécial pour la nuit, vous devez tirer une balle pour éclairer l'écran.

9

OTAGES

Il y a des OTAGES dans le bâtiment. NE TIREZ PAS SUR LES OTAGES ou bien vous serez rétroaradé.

10 FEMME
11 ENFANT

GILET EN PRIME

Chaque fois que vous gagnez 5000$, vous recevez un gilet pare-balles supplémentaire. Le gilet apparaît et un "air de musique" est joué.
Il est possible de conserver un maximum de 4 gilets à la fois.

FIN DU JEU — VARIANTES DU JEU

LE JEU S'ACHÈVE LORSQUE:

1. Vous avez perdu tous les gilets pare-balles, ou bien
2. Ed la dynamite lance une grenade.

A la fin du jeu, "Ed la dynamite" a un message pour vous.

VOTRE GRADE

Récompense gagnée	Grade
0-3.990	Cadet
4.000-9.990	Nouvelle recrue
10.000-19.990	Tireur d'élite
20.000-39.990	Inspecteur
40.000-99.990	Chef

VARIANTES DU JEU

Jeu 1 — un joueur
Jeu 2 — deux joueurs
Jeux pour les enfants (rythme plus lent)
Jeu 3 — un joueur
Jeu 4 — deux joueurs

GESUCHT!!!!!



Gesucht werden obige Personen (liefern Sie sie aus — tot order lebendig!)
Verlockende Belohnungen werden gezahlt!
Diese finsteren Kriminellen konnten sich jahrelang dem Zugriff vom S.B.I. (Spectravision Bureau of Investigation) entziehen.
Jetzt haben diese fünf meistgesuchten GANGSTER die Untersuchungskommission zu einem Treff Auge in Auge herausgefordert — in ihrer Lieblingsgegend, der **"GANGSTER-GASSE".**
Als pflichtbewußter Kommissar haben Sie sich freiwillig zu dieser Mission gemeldet. In einer **KUGELSICHEREN WESTE** und mit einem **GEWEHR** bewaffnet begeben Sie sich zum Treffpunkt.
Als Sie in der Gasse ankommen, stellen Sie fest, daß unsere Furchtbaren Fünf eine **FRAU MIT KIND** als **GEISSELN** festhalten. Es gilt nun aufzupassen, daß nicht versehentlich auf die Geiseln geschossen wird, sonst bekommen Sie eine Strafe.



Es empfiehlt sich, Ihr Opfer wirklich zu treffen, sonst könnten Sie dabei auf der Strecke bleiben.
Treffen Sie unbedingt **NITRO ED** auf dem Dach, bevor er seine Bombe fallen lassen kann und alles in die Luft jagt!
Erfolg bedeutet Belohnung und Beförderung!

SPIELBEGINN

Die Spielvorbereitung ist einfach:

1. **Spielkonsole aufstecken**
2. **Kassette einlegen —**
   beim Einlegen der Kassette darauf achten, daß der EIN-/AUS-Schalter stets auf "OFF" (AUS) steht
3. **Spielkonsole einschalten (auf "ON" stellen)**
4. **Für einen Spieler**
   Stecken Sie den Bedienungshebel in die linke Vorrichtung. Stellen Sie mit dem linken Spielstufen-Schalter den Schwierigkeitsgrad ein:
   "A" — für Anfänger
   "B" — für erfahrene Kommissare

5. **Bildschirm-Demonstration**
   Bevor Sie sich in die Gangster-Gasse begeben, können Sie noch einmal einen Blick auf die Steckbrief-Fotos unserer "GANGSTER" werfen.
6. Stellen des Spielvarianten-Wählers (siehe Seite 10)
7. Spielstart
   Stellen Sie nun den Spieltstart-Hebel ("game reset"), schnallen Sie die kugelsichere Weste an und schnappen Sie sich die Bande!



SO WIRD GESPIELT

PUNKTWERTE-TABELLE

Spielphase Gangster	1	2	3	Nacht	5	6
Mugsy	$20	$30	$40	$50	$60	$70
Narbengesicht	$30	$40	$50	$60	$70	$80
Lefty	$40	$50	$60	$70	$80	$90
Shifty	$50	$60	$70	$80	$90	$100
Nitro Ed	$100	$110	$120	$130	$140	$150

Strafe für das Beschießen der Geiseln:
Frau — $1.000
Kind — $1.000



Sie beginnen Ihr Spiel mit **4 KUGELSICHEREN WESTEN** (3 sind auf der Anzeige) und **4 RUNDEN MUNITION** (6 Kugeln pro Runde).
Bringen Sie den Visierpunkt mit dem Bedienungshebel direkt über das Opfer. Ein Volltreffer löst eine "berstende Explosion" aus. Treffen Sie unbedingt alle Gangster, bevor sie ihre Waffen ziehen können. Die Burschen schießen nie daneben. Jedesmal, wenn Sie getroffen werden, verlieren Sie eine kugelsichere Weste.
NITRO ED — sitzt auf dem Dach und wartet nur darauf, eine seiner Granaten werfen zu können. Beschießen Sie ihn laufend, und treffen Sie ihn am besten, bevor er sich zum Bombenwurf bereit macht. Denn — wenn Sie daneben schießen, ist alles aus!

Nachladen
Wenn den Gangstern die Munition ausgeht, entsteht eine Spielpause zum Nachladen.
Sie erhalten eine Sonderbelohnung von $10 für jede ungebrauchte Kugel, und nun werden Sie erst richtig aufs Korn genommen.

Nachtgefecht
Die gangsterschlacht zieht sich bis in die Nacht hinein, also wird es jetzt dunkel. Ihre Waffe hat eine spezielle Nachtischt-Vorrichtung. Sie müssen eine Kugel abfeuern um den Bildschirm zu beleuchten.

9

Geiseln
So sehen die GEISELN aus, die sich im Haus befinden. SCHIESSEN SIE AUF KEINEN FALL auf sie. Es könnet den Verlust Ihres Dienstgrades bedeuten.

10 FRAU
11 KIND

Sonderbelohnung
Jedesmal, wenn Sie $5000 erzielt haben, erhalten Sie zur Belohnung eine zusätzliche kugelsichere Weste.
Die Weste erscheint unter Anklingen einer "Melodie" auf dem Bildschirm. Sie haben zu jeder Zeit höchstens 4 Westen in Betrieb.

SPIELENDE — SPIELVARIANTEN

Das Spiel ist beendet, wenn—
1. Sie alle Ihre kugelsicheren Western verloren haben
2. NITRO ED eine Granate werfen konnte

Am Ende des Spiels hat "Nitro Ed" eine Botschaft für Sie.

Ihr Dienstgrad

Belohnungsbetrag	Dienstgrad
$0-3990	Polizeianwärter
$1000-9990	Rekrut
$10.000-19.990	Scharfschutze
$20.000-39.990	Inspektor
$40.000-99.990	

Spielvarianten
Spiel 1 — ein Spieler
Spiel 2 — zwei Spieler
Spiele für Kinder (langsamere Stufe)
Spiel 3 — ein Spieler
Spiel 4 — zwei Spieler

RICERCATO!!!

1 SHIFTY
2 SCAR FACE
3 MUGSY
4 LEFTY
5 NITRO ED
6 CHICAGO JOE

Ricercato (in qualsiasi modo puo' prenderlo!)
Vengono dati compensi molto consistenti!

Per anni questi tremendi criminali hanno evaso la cattura dello S.B.I. (ufficio della Spectravision per Investigazione). Ora questi cinque BANDITI tanto ricercati hanno sfidato l'organizzazione per un incontro sul loro terreno — **"IL VIALE DEI BANDITI".**

Come persona leale lei si offre volontario per questa missione. Provvisto di un **FUCILE E QUATTRO VESTITI ANTIPROIETTILE** lei procede verso l'incontro.

Quando arriva sul viale trova che i malvagi — cinque tengono in OSTAGGIO **UNA DONNA ED UN BAMBINO.** Faccia attenzione a non sparare su di questi per sbaglio o sara' punito.

7 MODO DI PROVA

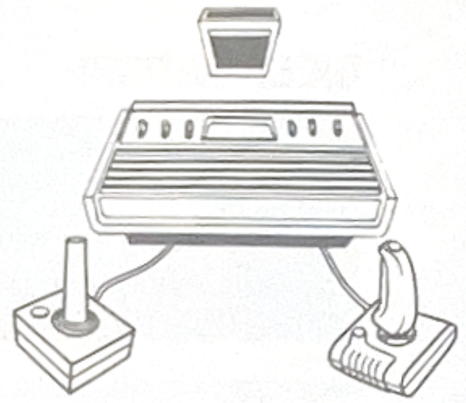
Si assicuri di colpire il suo bersaglio o viene colpito.
Si assicuri di **COLPIRE NITRO ED** sul tetto prima che lanci la sua bomba e faccia saltare tutti in aria!
Successo significa ricompensa e promozione!

INIZIARE

Segua questi passaggi semplici
1. **AGGANCI IL SISTEMA DI GIOCO.**
2. **INSERISCA LA CASSETTA**
   Si assicuri che l'interruttore di alimentazione sia sempre nellaposizione "OFF" quando inserisce la cassetta.
3. **ACCENDA LA CASSETTA.**
4. **PER UN GIOCATORE**
   Inserisca la leva di comando nel porto "sinistro", metta la leva di difficolta' sinistra:
   "A" — per principianti
   "B" — per veterani
   "Ricopra la giuntura"
5. **MODO DI PROVA**
   Prima di entrare nel viale dei banditi puo' dare uno sguardo ai colpi destri dei suoi "BRIGANTI".
6. **METTERE IL SELETTORE DEL GIOCO** **(veda pagina 13)**

7. RIMETTERE IL GIOCO

Ora tocchi la leva di "gioco rimesso", indossi la sua veste e vada a prenderli!



COME GIOCARE

TAVOLA DEI VALORI DEL PUNTEGGIO

Fase	1	2	3	NOTTE	5	6
Bandito						
Mugsy	$20	$30	$40	$50	$60	$70
Scar face	$30	$40	$50	$60	$70	$80
Lefty	$40	$50	$60	$70	$80	$90
Shifty	$50	$60	$70	$80	$90	$100
Nitro Ed	$100	$110	$120	$130	$140	$150

Penalita' per aver colpito gli ostaggi
Donne — $1.000
Bambini — $1.000

8 a OSTAGGIO
b CONGEGNO DI MIRA
c VESTITO ANTIPROIETTILE
d NITRO ED
e BANDITO
f PROIETTILI

Quando inizia il gioco ha **4 VESTITI ANTIPROIETTILE** (3 indicati sullo schermo) e **4 CARICHE DI MUNIZIONI** (6 proiettili per carica)

Muova la leva di comando per prendere la mira con il mirino direttamente sul bersaglio. Un colpo diretto causa una "Esplosione con Lampeggio", si assicuri di colpire tutti i banditi prima che riescano a tirar fuori i loro fucili. Questa gentaglia non sbaglia un colpo. Se viene colpito perdera' un vestito antiproiettile.

NITRO ED — sul tetto Nitro Ed sta aspettando di lanciare una delle sue granate. Lo colpisca ad ogni momento! Ma si assicuri di colpirlo subito prima che sia pronto per lanciare una granata. Se sbaglia — tutto e' finito.

RICARICARE

Quando i banditi hanno finito le munizioni la battaglia si arresta per ricaricare le armi.

Un abbuono di $10 viene concesso per ogni proiettile non usato. Ora i banditi iniziano a venire verso di lei.

BATTAGLIA NOTTURNA

Siccome dovra' combattere fino a notte inoltrata, inizia a diventar scuro. Il suo fucile e' provvisto di un mirino per la notte, spari un proiettile ed illuminera' lo schermo.

9

OSTAGGI

Questi sono gli OSTAGGI dentro la costruzione. NON SPARI SU DI LORO altrimenti verra' fatto retrocedere di un grado.

10 DONNA
11 BAMBINO

ABBUONO DI UN VESTITO

Dopo ogni $5000 ricevera' un vestito addizionale. Il vestito appare e viene suonata una "melodia". Si possono tenere al massimo 4 vestiti per volta.

FINE DEL GIOCO — VARIAZIONI DEL GIOCO

IL GIOCO FINISCE NEL CASO CHE

1. Lei perda tutti i vestiti antiproiettile.
2. Nitro Ed lancia una granata.

Alla fine del gioco "Nitro Ed" ha un messaggio per lei.

IL SUO GRADO

Ricompensa guadagnata	Grado
$0-$3,990	Cadetto
$4,000-$9,990	Recluta
$10,000-$19,990	Tiratore scelto
$20,000-$39,990	Ispettore
$40,000-$99,990	Capo

VARIAZION DEL GIOCO

Gioco 1 — un giocatore
Gioco 2 — due giocatori
Giochi per bambini (velocita' ridotta)
Gioco 3 — un giocatore
Gioco 4 — due giocatori

SE BUSCAN!



Se buscan (de cualquier forma que Ud. pueda atraparlos!)
Ud. recibirá una muy buena recompensa!

Por muchos años, estos siniestros criminales han evadido la captura del S.B.I. (Oficina de Investigación de Spectravision). Ahora, los cinco gangsters más buscados han desafiado a la policía a una confrontación en su propio terreno- **"EL CALLEJÓN DE LOS GANGSTERS".**

Ud., como agente leal, se ha ofrecido como voluntario para esta misión. Provisto de un **RIFLE Y CUATRO CHALECOS A PRUEBA DE BALAS,** Ud. se dirige a esta confrontación.

All llegar al callejón, Ud. encuentra que los cinco diabólicos han tomado como rehenes a una mujer y a un niño. Tenga cuidado de no dispararles por equivocación o Ud. será penalizado.



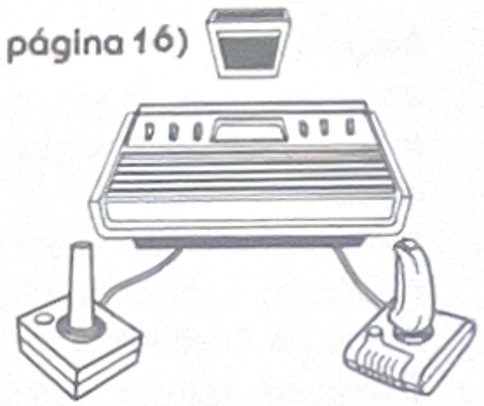
Asefúrese de dar en el blanco o Ud. podrá ser alcanzado por un tiro.
Asegúrese de alcanzar con un tiro a NITRO ED sobre el techo, antes de que él deje caer la bomba y nos haga volar a todos!
El léxito significa recompensa y promoción!

PREPARATIVOS

Siga estas simples instrucciones

1. **CONECTE LA CONSOLA DE JUEGO**
2. **INSERTE EL CARTUGHO**
   Cerciórese que el interruptor de alimentación esté siempre en la posición "OFF" cuando inserte el cartucho.
3. **ENCIENDA LA CONSOLA ("ON")**
4. **PARA UN JUGADOR**
   Introduzca la palanca de comando en la abertura "de la izquierda", ajuste la palanca de dificultad "de la izquierda".
   "A" — para principiantes
   "B" — para agentes experimentados
   "Haga sus planes"
5. **MODO DE DEMOSTRACIÓN**
   Antes de entrar al callejón de los gangsters, Ud. puede dar una mirada a las fotos de nuestros "GANGSTERS".

6. **AJUSTE EL SELECTOR DE JUEGO** (ver página 16)
7. **COMIENZO DEL JUEGO**
   Ahora, toque la palanca de "comienzo del juego", póngase su chaleco y vaya a atraparlos!



REGLAS DEL JUEGO

TABLA DEL VALOR DE LOS PUNTOS

FASE GANGSTER	1	2	3	NOCHE 5	6
Mugsy (el Rufián)	$20	$30	$40	$50	$60	$70
Scar Face (el Cara Marcada)	$30	$40	$50	$60	$70	$80
Lefty (el Zurdo)	$40	$50	$60	$70	$80	$90
Shifty (el Astuto)	$50	$60	$70	$80	$90	$100
Nitro Ed (Ed Dinamita)	$100	$110	$120	$130	$140	$150

Multa por disparar sobre los rehenes
Mujeres — $1.000
Niños — $1.000



Cuando comienza el juego, Ud. tiene **4 CHALECOS A PRUEBA DE BALAS** (3 mostrados en la pantalla) Y **4 RESERVAS DE MUNICIONES** (6 balas por reserva).

Mueva la palanca de comando para dirigir la mira directamente sobre el blanco. Un tiro que dá en el blanco ocasionará una "explosioń luminosa", asegúrese de alcanzar a los gangsters antes de que ellos puedan sacar sus pistolas. Estos individuos no fallan. Si Ud. es alcanzado, Ud. pierde un chaleco a prueba de balas.

NITRO ED — sobre el techo, Nitro Ed espera el momento oportuno para lanzar una de sus bombas. Dispárele en cualquier monento. Pero asegúrese de alcanzarlo antes de que él se prepare a lanzar una de sus granadas. Si Ud. falla — todo está terminado.

RECARGA

Una vez que a los gangsters se les hayan acabado sus municiones, la batalla se detiene para poder recargar las armas.

Se le dan $10 extras por cada bala no usada.

Ahora, los gangsters empiezan a atacarlo verdaderamente.

BATALLA DE NOCHE

Como ud. puede continuar peleando hasta avanzadas horas de la noche, todo empieza a oscurecerse. Su pistola está equipada con una mira especial para la noche, Ud. debe disparar una bala para iluminar la pantalla.

9

REHENES

Estos son los REHENES dentro del edificio. NO LES DISPARE o Ud. retrocederá un grado.

10 MUJER
11 NIÑO

CHALECO EXTRA

Después de obtener $5.000, Ud. recibirá un chaleco adicional. El chaleco aparece en pantalla y se escucha un "melodía". Es posible conservar al mismo tiempo un máximo de 4 chalecos.

FIN DEL JUEGO — VARIACIONES DEL JUEGO

El juego termina cuando:

1. Ud. pierde todos sus chalecos a prueba de balas o bien,
2. Nitro Ed lanza una granada.

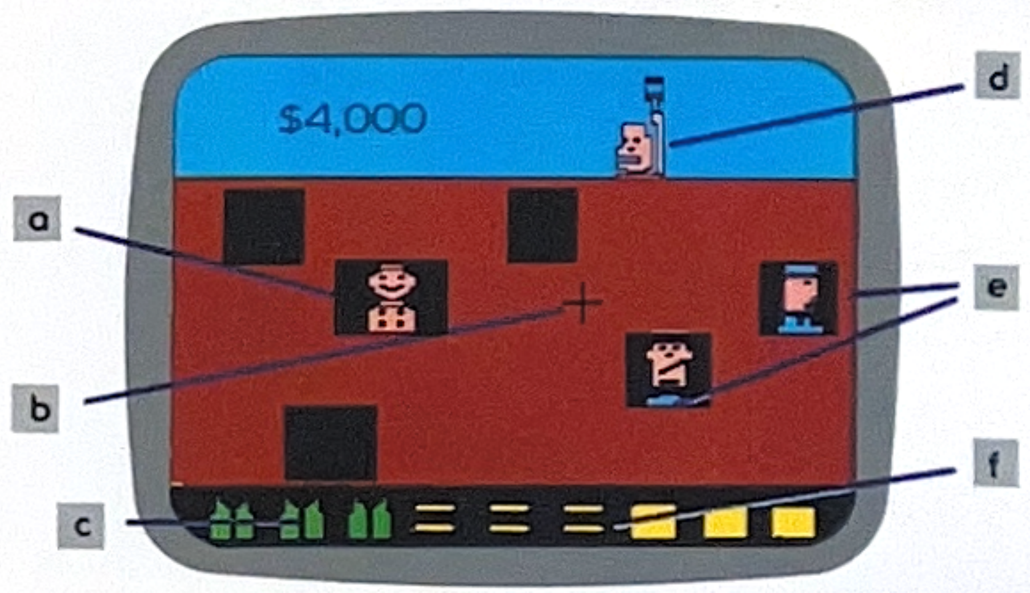
Al final del juego, Nitro Ed tiene un mensaje para Ud.

SU GRADO

Recompensa obtenida	Grado
$0-$3,990	Cadete
$4,000-$9,990	Recluta
$10,000-$19,990	Tirador
$20,000-$39,990	Inspector
$40,000-$99,990	Jefe

VARIACIONES DEL JUEGO

Juego 1 — un jugador
Juego 2 — dos jugadores
Juego para niños — (ritmo más lento)
Juego 3 — un jugador
Juego 4 — dos jugadores



8



9



10



11