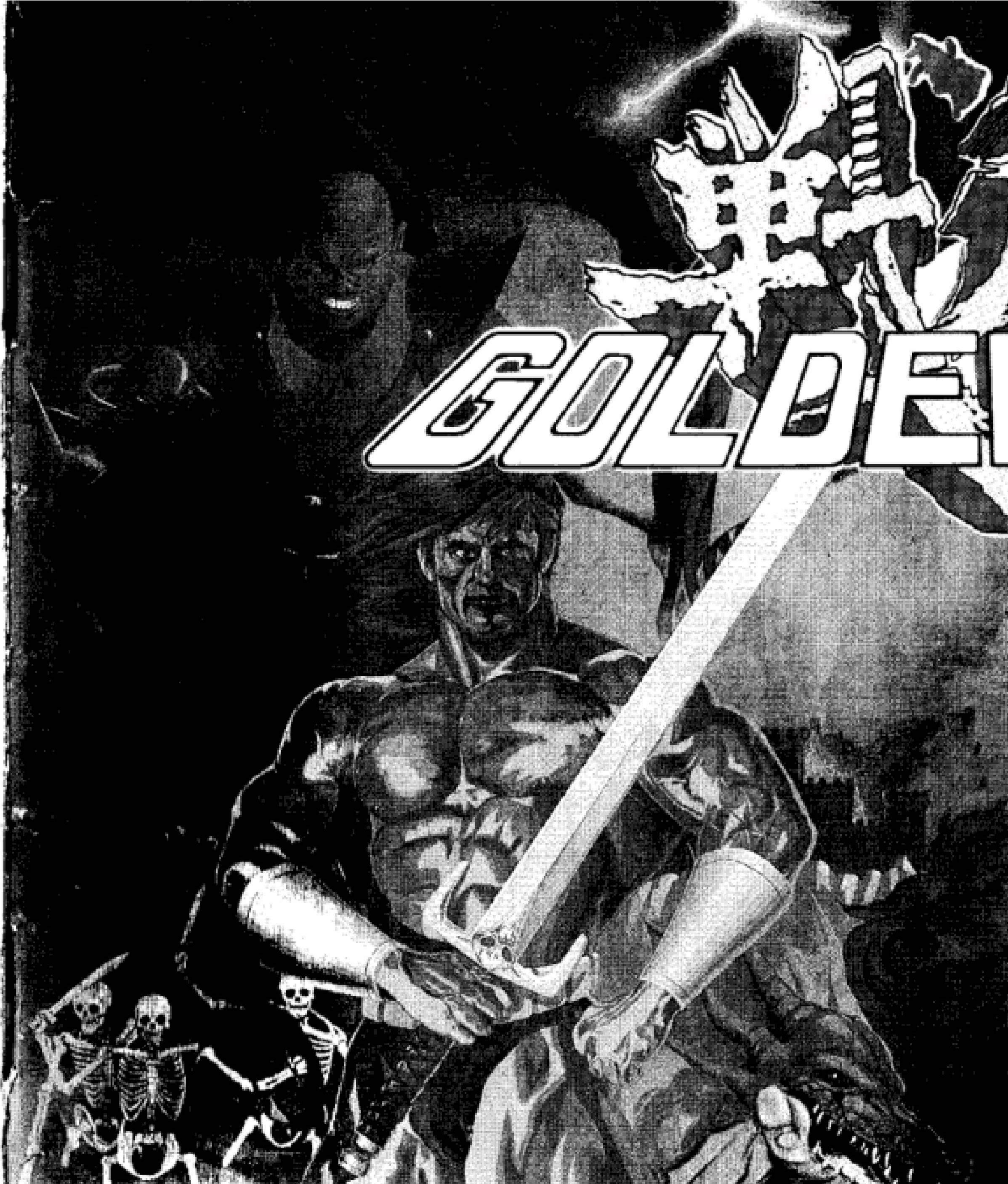




# GOLDEN AXE™

SEGA®



## Loading Instructions:

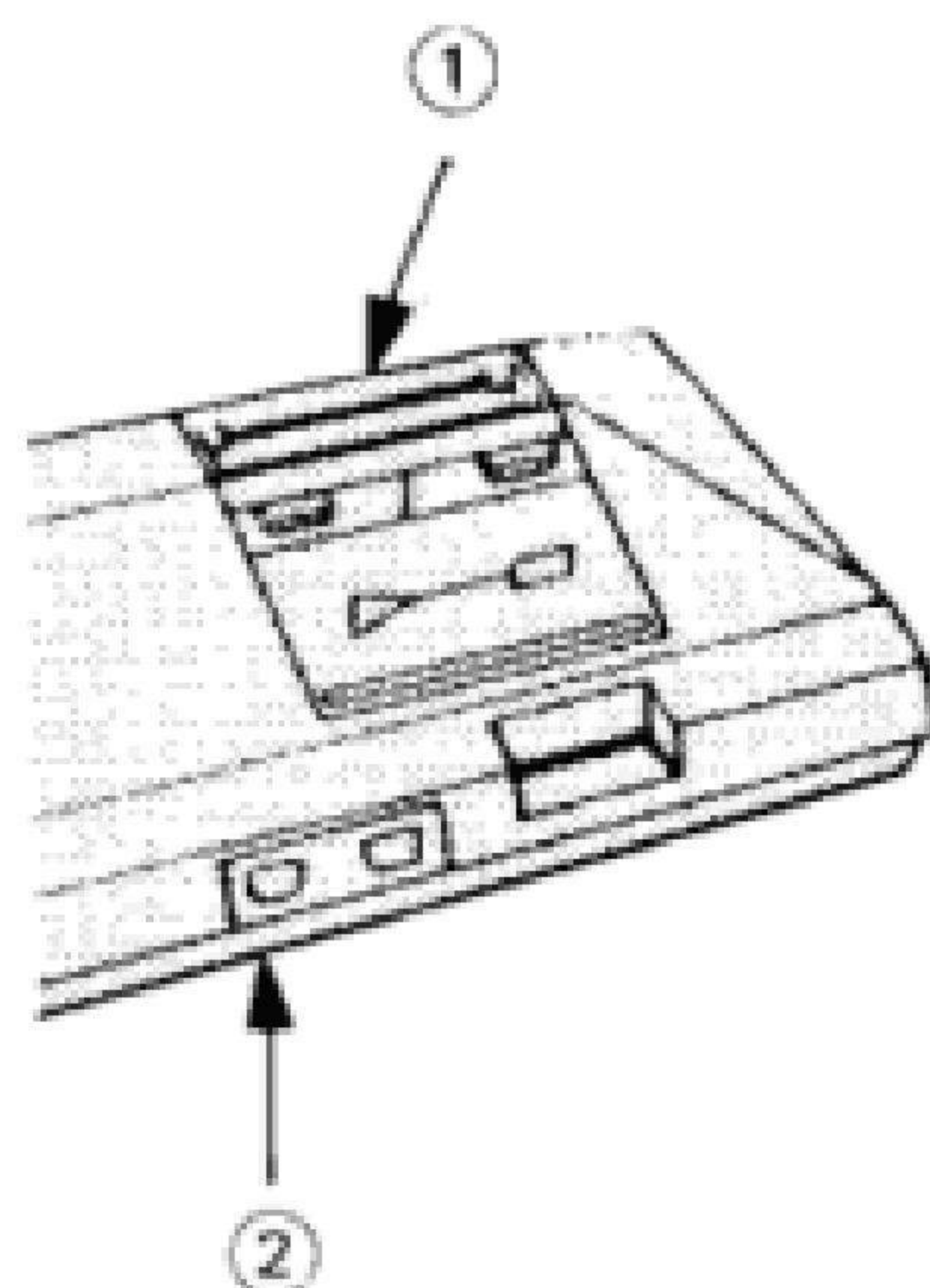
### Starting Up:

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

### IMPORTANT:

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

- ① Insert Mega Cartridge
- ② Insert Control Pad 1



## Ladeanweisungen:

### Inbetriebnahme:

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

### WICHTIG:

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

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen

## Innan du börjar spela:

### Hur du startar spelet:

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

### OBSERVERA:

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

- (1) Här sätter du in spelcartridge
- (2) Här sätter du in handkontroll 1



## Instructions de chargement:

### Mise en route:

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

### IMPORTANT:

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

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1

## Instrucciones de carga:

### Puesta en funcionamiento:

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

### IMPORTANTE:

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

- (1) Inserte el cartucho Mega
- (2) Inserte el Teclado de Control 1

## Istruzioni di caricamento:

### Inizio:

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

### IMPORTANTE:

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

- ① Inserite la cartuccia Mega
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1



## Introduction

A long time ago in the land of Yuria, there was a Golden Axe that existed in a castle. This Golden Axe had been brought to the castle a long time ago in order to protect the land from evil.

One day, the Titan, Death-Adder, stole the Golden Axe and brought it back to his own castle. Without the Golden Axe to protect it, Yuria was overrun by bandits who terrified the people. The people of Yuria were waiting for a hero who would drive out the bandits from their land.

The hero who came to save the people was the brave warrior, Tarik. Tarik was skilled in using his giant sword and there was no warrior in all of Yuria who could defeat him. Before he left on his journey to retrieve the Golden Axe, Tarik stopped by the temple of Yuria. The priest of the Temple granted Tarik the choice of taking one of the three magic powers of the gods who protect Yuria, the god of the earth, the god of fire and the god of thunder, with him on his journey. Tarik then selected one of the magic powers to use on his journey. In addition, the priest also granted Tarik the power of revival from death. This power allows Tarik to come back to life three times after having been struck down by his enemies.

## Einleitung

Vor einer langen Zeit gab es im Land Yuria eine goldene Axt in einer Burg. Diese goldene Axt war vor sehr langer Zeit in die Burg gebracht worden, um das Land vor Bösem zu schützen.

Eines Tages stahl der Titan Death-Adder die goldene Axt und brachte sie in sein eigenes Schloß. Ohne die goldene Axt wurde Yuria von Banditen überlaufen, die das Volk terrorisierten. Die Einwohner von Yuria warteten auf einen Helden, der die Banditen aus ihrem Land vertreiben würde.

Der Held, der kam um das Volk zu retten, war der tapfere Krieger Tarik. Tarik konnte gut mit seinem riesigen Schwert umgehen, und es gab keinen anderen Krieger in Yuria, der ihn besiegen konnte. Bevor er sich zu der Reise aufmachte, um die goldene Axt zurückzuholen, ging Tarik zum Tempel von Yuria. Der Priester des Tempels gab Tarik die Wahl, eine der drei magischen Kräfte der Schutzgötter von Yuria mitzunehmen. Die Götter waren der Gott der Erde, der des Feuers und der des Donners. Tarik wählte eine dieser Kräfte, um sie bei seiner Reise einzusetzen. Außerdem gab der Priester Tarik die Kraft, vom Tode zurückzukommen. Diese Kraft erlaubt Tarik, dreimal ins Leben zurückzukommen, wenn er von seinen Feinden tödlich getroffen worden ist.

## Introduktion

För länge sedan i landet Yuria fanns det en Gyllene Yxa i ett slott. Denna Gyllene Yxa hade förts till slottet för länge sedan för att beskydda landet från ondska.

En dag stal Titan Death-Adder den Gyllene yxan och förde den till sitt eget slott. Utan den beskyddande yxan, blev Yuria överfylld med banditer som skrämde folket. Folket i Yuria väntade på en hjälte som skulle driva ut banditerna från deras land.

Hjälten som kom för att rädda folket var den modige krigaren Tarik. Tarik var skicklig i att använda sitt stora svärd och det fanns ingen annan krigare i Yuria som kunde besegra honom. Innan Tarik åkte ut på sin resa för att återta den Gyllene Yxan stannade han vid templet i Yuria. Prästen i templet beviljade Tarik att välja en av de tre magiska krafterna från gudarna som beskyddar Yuria, Jordguden, Eldguden och Åskguden, med sig på resan. Tarik valde en utav de magiska krafterna för att använda på resan. Dessutom beviljade prästen Tarik kraften att återvända från döden. Denna kraft tillåter Tarik att återvända till livet tre gånger efter att han slagits ned av sina fiender.



## Introduction

Il y a bien longtemps, en Yurie, un château possédait une Hache d'Or. Celle-ci avait été apportée dans cette forteresse longtemps auparavant, dans le but de protéger le pays des malheurs.

Un jour, Titan le Sanguinaire déroba la Hache d'Or et l'emporta dans son propre château. Privée de sa Hache d'Or pour le protéger des calamités, l'Yurie fut envahie par des bandits qui terrorisèrent la population. Depuis ce temps, le peuple d'Yurie attendait le héros libérateur.

Le brave guerrier Tarik fut celui qui se proposa de libérer le pays. Tarik était très habile à manier sa lourde épée et aucun guerrier d'Yurie ne pouvait le vaincre. Avant d'entamer son voyage visant à récupérer la Hache d'Or, Tarik s'arrêta au Temple d'Yurie. Le Grand Prêtre accorda à Tarik d'emporter avec lui une des trois puissances divines magiques qui protègent l'Yurie, à savoir, le dieu de la Terre, le dieu du Feu et le dieu de la Foudre. Tarik en choisit une. En outre, le Grand Prêtre lui donna le pouvoir de ressusciter. Ce don devait permettre à Tarik de revenir trois fois à la vie après avoir été abattu par ses ennemis.

## Introducción

Hace mucho tiempo, en la tierra de Yuria, había un Hacha Dorada en un castillo. Este Hacha Dorada fue llevada al castillo muchos años atrás a fin de proteger la tierra contra el mal.

Un día, titán Death-Adder robó el Hacha Dorada y la llevó a su propio castillo. Sin la protección del Hacha Dorada, Yuria se vio arrasada por bandidos que aterrorizaban a la gente. La gente de Yuria estaba esperando un héroe que echase a los bandidos de su tierra.

El héroe que vino a salvar a la gente fue el valiente guerrero Tarik. Tarik era muy diestro en el empleo de su gigante espada, y no había guerrero en todo Yuria que pudiese derrotarle. Antes de emprender su viaje para recuperar el Hacha Dorada, Tarik se pasó por el templo de Yuria. El abad del templo ofreció a Tarik la elección de llevar consigo uno de tres poderes mágicos de los dioses protectores de Yuria, el dios de la tierra, el dios del fuego, y el dios del trueno en su viaje. Tarik eligió uno de los poderes mágicos para emplearlo en su aventura. Además, el abad garantizó a Tarik el poder de la resurrección.

## Introduzione

C'era una volta nella terra di Yuria una scure d'oro conservata in un castello. Questa scure d'oro era stata portata al castello molti anni addietro affinché proteggesse questa terra dal diavolo.

Un giorno, Titan, la Vipera della Morte, rubò la scure d'oro portandola al suo castello. Senza la protezione della scure d'oro, Yuria fu invasa da banditi che terrorizzavano la popolazione. Gli abitanti di Yuria erano in attesa di un eroe che cacciasse via dalla loro terra i banditi.

L'eroe che arrivò per salvare gli abitanti fu il coraggioso guerriero Tarik. Tarik era esperto nell'uso della sua spada gigantesca e non c'era guerriero in tutta Yuria che potesse sconfiggerlo. Prima che iniziasse il viaggio per recuperare la scure, Tarik si fermò al Tempio di Yuria. Il sacerdote del tempio concesse a Tarik la scelta di portare con sé in viaggio uno dei tre poteri magici delle divinità protettrici di Yuria, il dio della terra, il dio del fuoco e il dio del tuono. Tarik scelse uno dei poteri magici da usare durante il suo viaggio. Inoltre, il sacerdote diede a Tarik anche il potere di ritornare a vivere dopo la morte. Questo potere gli permette di rivivere tre volte dopo che è stato colpito a morte dai suoi nemici.



The priest also prayed that even after Tarik had left on his journey, whenever Tarik was struck down by his enemies, his life would continue. However, as there is a limit to the power of even this priest, it is up to you to use Tarik's skills to defeat Death-Adder before the protective powers of the priest run out.

Der Priester betete auch, daß Tarik weiterlebt, nachdem er von seinen Feinden tödlich getroffen worden ist. Aber da die Kraft auch dieses Priesters begrenzt ist, liegt es an Tarik, Death-Adder zu besiegen, bevor die schützende Kraft des Priesters zuende ist.

Prästen bad också för Tarik när han rest att när Tarik slogs ned av sina fiender skulle hans liv fortsätta. Eftersom det finns en gräns även för denna prästs krafter så är det upp till dig att använda Tariks skicklighet för att besegra Death-Adder innan de beskyddande krafterna från prästen försvinner.





Cependant, ces pouvoirs sont limités et il dépend de l'habileté de Tarik de vaincre Titan le Sanguinaire avant que les dons magiques du Grand Prêtre ne perdent le pouvoir.

Este poder permitirá que Tarik resucite tres veces después de haber sido derrotado por sus enemigos. El abad también aseguró a Tarik que aunque se quedase en medio de su viaje, cuando fuese derribado por sus enemigos, su vida podría continuar. Sin embargo, como existe un límite de poder incluso de este abad, Tarik tendrá que emplear toda su habilidad para poder derrotar a Death-Adder antes de que se agoten los poderes protectores del abad.

Il sacerdote chiese che anche dopo la partenza di Tarik per il suo viaggio, l'eroe potesse continuare a vivere ogni volta che fosse stato colpito a morte dai suoi nemici. Comunque, dal momento che ci sono dei limiti perfino ai poteri di questo sacerdote, sta a voi usare l'abilità di Tarik per sconfiggere la Vipera della Morte prima che i poteri protettivi del sacerdote scompaiano.





## Taking Control

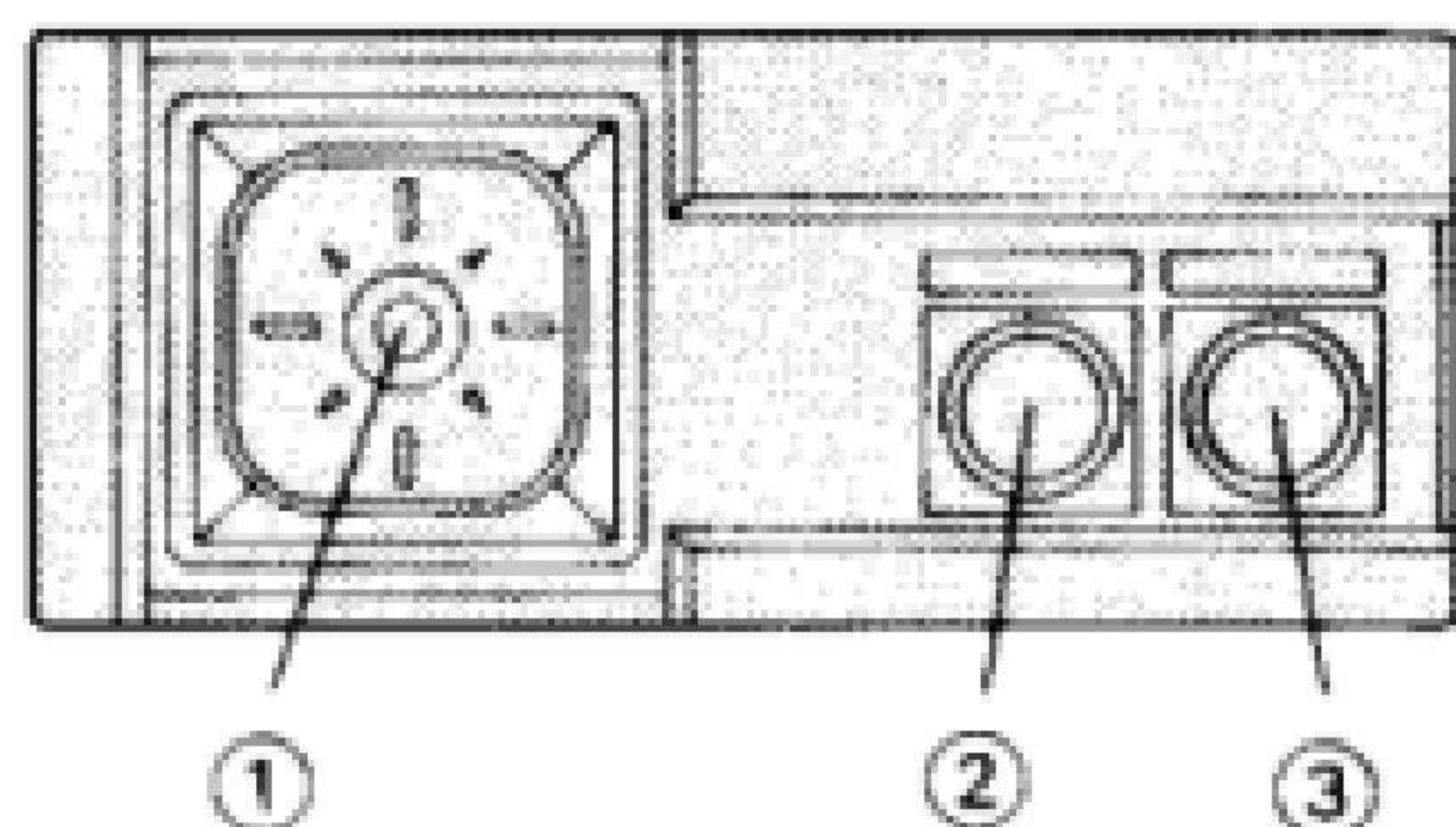
### Basic Functions

- ① **Directional Button (D-Button):**  
Moves Tarik in all eight directions.
- ② **Button 1:** Allows Tarik to attack and also starts the game.
- ③ **Button 2:** Allows Tarik to jump and also starts the game.

### Compound Functions

**D-Button pressed twice consecutively to the left or right:** Tarik dashes forward.

**Button 1 and Button 2 pressed simultaneously:** Use magic.



## Steuerelemente

### Grundlegende Funktionen

- ① **Richtungstaste (D-Taste):**  
Bewegt Tarik in alle drei Richtungen.
- ② **Taste 1:** Erlaubt Tarik anzugreifen und startet das Spiel.
- ③ **Taste 2:** Erlaubt Tarik zu springen und startet ebenfalls das Spiel.

### Zusammengesetzte Funktionen

**Richtungstaste zweimal nacheinander nach links oder rechts drücken:** Tarik läuft schnell vorwärts.

**Taste 1 und zwei gleichzeitig drücken:** Magie einsetzen.

## Handkontrollen

### Basfunktionen

- ① **Styrknappen:**  
Flyttar Tarik i alla åtta riktningar.
- ② **Knapp 1:** Låter Tarik attackera, startar också spelet.
- ③ **Knapp 2:** Låter Tarik hoppa, startar också spelet.

### Sammansatta funktioner

**Tryck på styrknappen två gånger i rad, åt höger eller vänster och Tarik rusar framåt.**

**Tryck knapp 1 och 2 samtidigt för att använda magin.**



## Contrôle

### Fonctions de base

- ① **Touche de sens (Touche D):**  
Déplace Tarik dans les huit directions.
- ② **Touche 1:** Permet à Tarik d'attaquer et de lancer le jeu.
- ③ **Touche 2:** Permet à Tarik de sauter et de lancer le jeu.

### Fonctions groupées

**La touche D est enfoncée deux fois de manière consécutive vers la gauche ou la droite:** Tarik se précipite en avant.

**Les touches 1 et 2 sont enfoncées simultanément:** Utiliser un pouvoir magique.

## Control

### Funciones básicas

- ① **Botón direccional (Botón D):**  
Mueve a Tarik en ocho direcciones.
- ② **Botón 1:** Permite a Tarik atacar, y también inicia el juego.
- ③ **Botón 2:** Permite a Tarik saltar, y también inicia el juego.

### Funciones compuestas

**Presione dos veces consecutivas el botón D hacia la derecha o la izquierda:** Tarik se lanzará hacia adelante

**Presión simultánea de los botones 1 y 2:** Empleo de poderes mágicos.

## Comandi

### Funzioni di base

- ① **Tasto di direzione (Tasto D):**  
Muove Tarik in tutte le direzioni.
- ② **Tasto 1:** Permette a Tarik di attaccare e dà anche inizio al gioco.
- ③ **Tasto 2:** Permette a Tarik di saltare e dà inoltre inizio al gioco.

### Funzioni composte

**Tasto D premuto due volte di seguito verso sinistra o verso destra:** Tarik si lancia in avanti.

**Tasto 1 e tasto 2 premuti contemporaneamente:** Uso dei poteri magici.



## Special Functions

### **Pressing Button 1 during dash:**

Knocks down enemies with shoulder block.

### **Pressing Button 1 during jump:**

Thrashes sword downward in middle of jump.

### **Pressing Button 2 during dash:**

Tarik makes a big jump.

### **Pressing Button 1 during big jump:**

Plunges sword downward into enemy.

## Types of Attack Patterns Using Button 1

When Button 1 is pressed to allow Tarik to attack, the attack pattern varies depending on the distance from the enemy.

1. Swings sword. Cutting the enemy three times consecutively results in major damage.
2. When attacking an enemy at close distance, Tarik kicks the enemy.
3. When attacking the enemy at even closer distances, Tarik grabs the enemy and throws him to the ground.

## Spezialfunktionen

### **Taste 1 beim Vorwärtslaufen drücken:**

Feinde mit Schulterblock bekämpfen.

### **Taste 1 beim Springen drücken:**

Das Schwert während des Sprungs nach unten schlagen.

### **Taste 2 beim Laufen drücken:**

Tarik macht einen großen Sprung.

### **Taste 1 beim großen Sprung drücken:**

Das Schwert stößt nach unten.

## Angriffsarten mit Taste 1

Wenn Taste 1 gedrückt wird, kann Tarik angreifen. Die Angriffsart hängt vom Abstand vom Feind ab.

1. Schwert schwingen. Wenn der Feind dreimal mit dem Schwert geschlagen wird, wird er schwer verletzt.
2. Wenn Tarik aus der Nähe angreift, tritt er den Gegner.
3. Wenn Tarik direkt beim Gegner angreift, wirft er ihn zu Boden.

## Special funktioner

### **Tryck Knapp 1 när han springer:**

För att slå ned fienden med en axel tackling.

### **Tryck Knapp 1 när han hoppar:**

Svärdet slår nedåt mitt i hoppet.

### **Tryck Knapp 2 när han springer:**

Tarik gör ett jätte hopp.

### **Tryck Knapp 1 under det stora hoppet:**

Sticker svärdet nedåt i fienden.

## De olika anfallssättena när Knapp 1 används

Anfallssättet varierar, när Knappen 1 trycks in för att få Tarik att anfalla, beroende på Tariks avstånd till fienden.

1. Svärdshugg. Tre svärdshugg i följd mot fienden resulterar i större skador.
2. Tarik sparkar fienden när anfallet sker tillräckligt nära fienden.
3. Tarik anfaller fienden och kastar fienden mot marken när anfallet sker strax intill fienden.



## Fonctions spéciales

### Enclenchement de la touche 1 pendant l'attaque:

Abat l'ennemi avec une épaulette.

### Enclenchement de la touche 1 pendant le saut: Abat l'épée vers le bas pendant le saut.

### Enclenchement de la touche 2 pendant le saut:

Tarik effectue un grand bond.

### Enclenchement de la touche 2 pendant le grand bond: Enfonce profondément l'épée dans l'ennemi.

## Types d'attaques à l'aide de la touche 1

Lorsque la touche 1 est enfoncée pour permettre à Tarik d'attaquer, le type d'attaque varie en fonction de la distance entre l'ennemi et le héros.

1. Tournoiement de l'épée. Coupe l'ennemi en trois morceaux et provoque ainsi un dommage majeur.
2. Lors d'une attaque serrée, Tarik donne des coups de pied à l'ennemi.
3. Lors d'une attaque encore plus rapprochée, Tarik empoigne l'ennemi et le jette au sol.

## Funciones compuestas

### Presión del botón 1 durante una carrera:

Derriba enemigos con un golpe de espalda.

### Presión del botón 1 durante un salto: Da un golpe de espada hacia abajo con la espada en medio del salto.

### Presión del botón 2 durante una carrera:

Tarik da un gran salto.

### Presión del botón 1 durante un gran salto:

Hunde la espada hacia abajo en el enemigo.

## Tipos de patrones de ataque empleando el botón 1

Cuando presione el botón 1 para permitir que Tarik ataque, el patrón de ataque variará dependiendo de la distancia que exista hasta el enemigo.

1. Blande la espada. Tres golpes consecutivos resultarán en un daño considerable.
2. Cuando ataque a un enemigo a corta distancia, Tarik dará patadas.
3. Cuando ataque a un enemigo a distancia todavía más corta, Tarik lo agarrará y lo tirará al suelo.

## Funzioni speciali

### Premendo il tasto 1 durante l'attacco: Tarik abbatte i nemici con un colpo di spalle.

### Premendo il tasto 2 durante il salto: Tarik colpisce con la spada mentre salta.

### Premendo il tasto 2 durante l'attacco: Tarik fa un gran salto.

### Premendo il tasto 1 durante un gran salto: Tarik conficca la spada nel corpo dei nemici.

## Tipi di attacco usando il tasto 1

Quando premete il tasto 1 per permettere a Tarik di attaccare, il tipo di attacco varia a seconda della distanza dal nemico.

1. Usa la spada. Se Tarik colpisce il nemico tre volte consecutive con la spada, lo ferisce gravemente.
2. Quando attacca il nemico a distanza ravvicinata, Tarik dà calci al nemico.
3. Quando attacca il nemico ad una distanza ancora più ravvicinata, Tarik afferra il nemico e lo stende al suolo.



## Playing the Game

### Meaning of Screen Signals:

- ① Magic Gauge
- ② Tarik's Remaining Lives
- ③ Life Gauge
- ④ When this mark appears, Tarik is able to proceed to the right.

### Objective of the Game

The bandits under the control of Death-Adder have stolen the Golden Axe from the earth god. You, as Tarik, are to completely eliminate those bandits and then retrieve the legendary Golden Axe.

## Spielverlauf

### Bedeutung der Bildschirmsignale:

- ① Magiekraftmesser
- ② Die restlichen Leben von Tarik
- ③ Lebensstärkemesser
- ④ Wenn dieses Zeichen erscheint, kann Tarik nach rechts gehen.

### Spielaufgabe

Die Banditen unter Führung von Death-Adder haben die goldene Axt vom Erdgott gestohlen. Der Spieler ist Tarik und soll diese Banditen bekämpfen und die legendäre goldene Axt zurückholen.

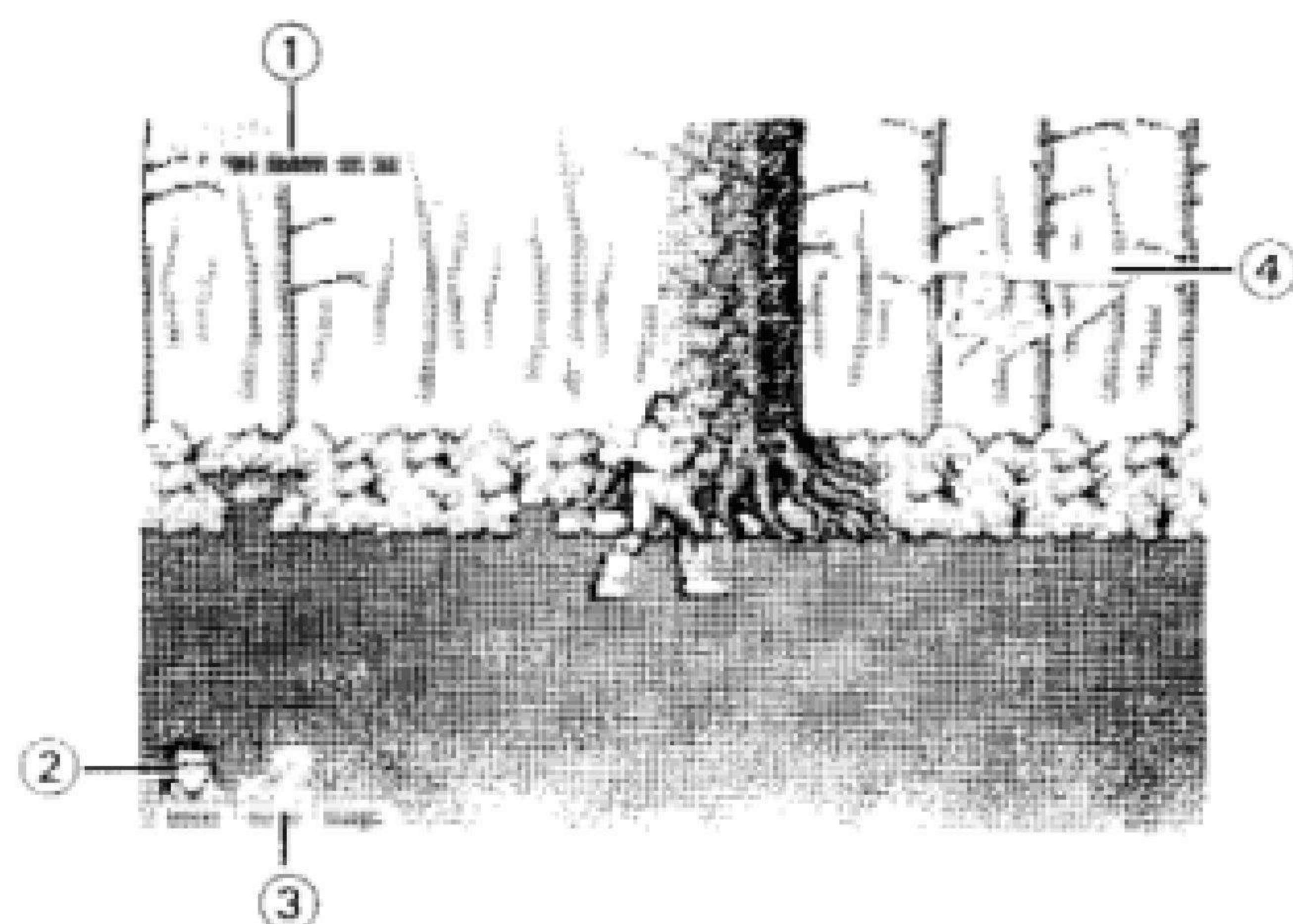
## Spela

### Bildförklaringar:

- ① Magimätare
- ② Tariks återstående liv
- ③ Livsmätare
- ④ När detta visas kan Tarik fortsätta till höger

### Mål

Death-Adders banditer har stulit den Gyllene Yxan från Jordens gud. Du, Tarik skall eliminera dessa banditer totalt och återta den legendariska Gyllene Yxan.





## **Comment jouer**

### **Signification des signaux sur l'écran:**

- ① Jauge de magique
- ② Vies restantes de Tarik
- ③ Jauge de vie
- ④ Lorsque ce signe apparaît, Tarik peut avancer.

## **L'objectif du jeu**

Les bandits, obéissant aux ordres de Titan le Sanguinaire ont ravi la Hache d'Or au dieu de la Terre. Vous, en tant que Tarik, avez la mission de décimer les bandits puis de récupérer la Hache d'Or légendaire.

## **Juego**

### **Significado de las señales de la pantalla:**

- ① Calibre del poder mágico
- ② Vidas restantes de Tarik
- ③ Calibre de vida
- ④ Cuando aparezca esta marca, Tarik podrá avanzar.

## **Objetivo del juego**

Los bandidos bajo el mando de Death-Adder han robado el Hacha Dorada al dios de la tierra. Usted, como Tarik, tendrá que eliminar por completo a tales bandidos y después recuperar la legendaria Hacha Dorada.

## **Esecuzione del gioco**

### **Significato dei segnali sullo schermo:**

- ① Indicatore di potere magico
- ② Vite rimanenti di Tarik
- ③ Indicatore di vita
- ④ Quando appare questo simbolo, Tarik può procedere a destra.

## **Scopo del gioco**

I banditi sotto il comando della Vipera della Morte hanno rubato la scure d'oro al dio della terra. Tarik deve eliminare completamente questi banditi e poi recuperare la leggendaria scure d'oro.



## End of Game

Tarik has three lives. For each opportunity, the life gauge will indicate three bar meters. Each time Tarik suffers damage by the attack of an enemy bandit, the life gauge will decrease by one bar meter. When all three bar meters have disappeared, the number of lives will decrease by one. The game is over when all of Tarik's lives have been used.

### Continue

When all Tarik's lives have been used, "CONTINUE" will be displayed in the center of the screen. If Button 1 or Button 2 is pressed before the number of the screen counts down to zero, Tarik will get up and the game will continue.

#### ① Count Down

However, "CONTINUE" will only be displayed once.

If you are able to successfully lead Tarik to defeat all the bandits and then defeat Death-Adder, an ending message will appear on the screen and the game will come to an end.

## Spielende

Tarik hat drei Leben. Für jedes Leben zeigt der Lebensmesser drei Balken. Jedesmal wenn Tarik von einem feindlichen Banditen Schaden erleidet, verschwindet ein Balken. Wenn alle drei Balken verschwunden sind, hat Tarik ein Leben weniger. Das Spiel ist vorbei, wenn alle Leben von Tarik aufgebraucht sind.

### Weiterspielen

Wenn alle Leben von Tarik verbraucht sind, erscheint die Meldung "CONTINUE" in der Mitte des Bildschirms. Wenn Taste 1 oder 2 gedrückt wird, bevor der Bildschirm auf Null herabzählt, steht Tarik auf und das Spiel wird fortgesetzt.

#### ① Countdown

Die Meldung "CONTINUE" erscheint allerdings nur einmal.

Wenn Sie Tarik erfolgreich alle Banditen und anschließend Death-Adder besiegen lassen, erscheint eine Endmeldung auf dem Bildschirm, und das Spiel ist zuende.

## Spelets slut

Tarik har tre liv. Vid varje tillfälle visar livsmätaren tre barometrar. Varje gång Tarik tillfogas en skada vid en attack från fienden kommer livsmätaren att minska med en. När alla tre barometrar har försvunnit minskar antalet liv med ett. Spelet är över när alla Tariks liv har använts.

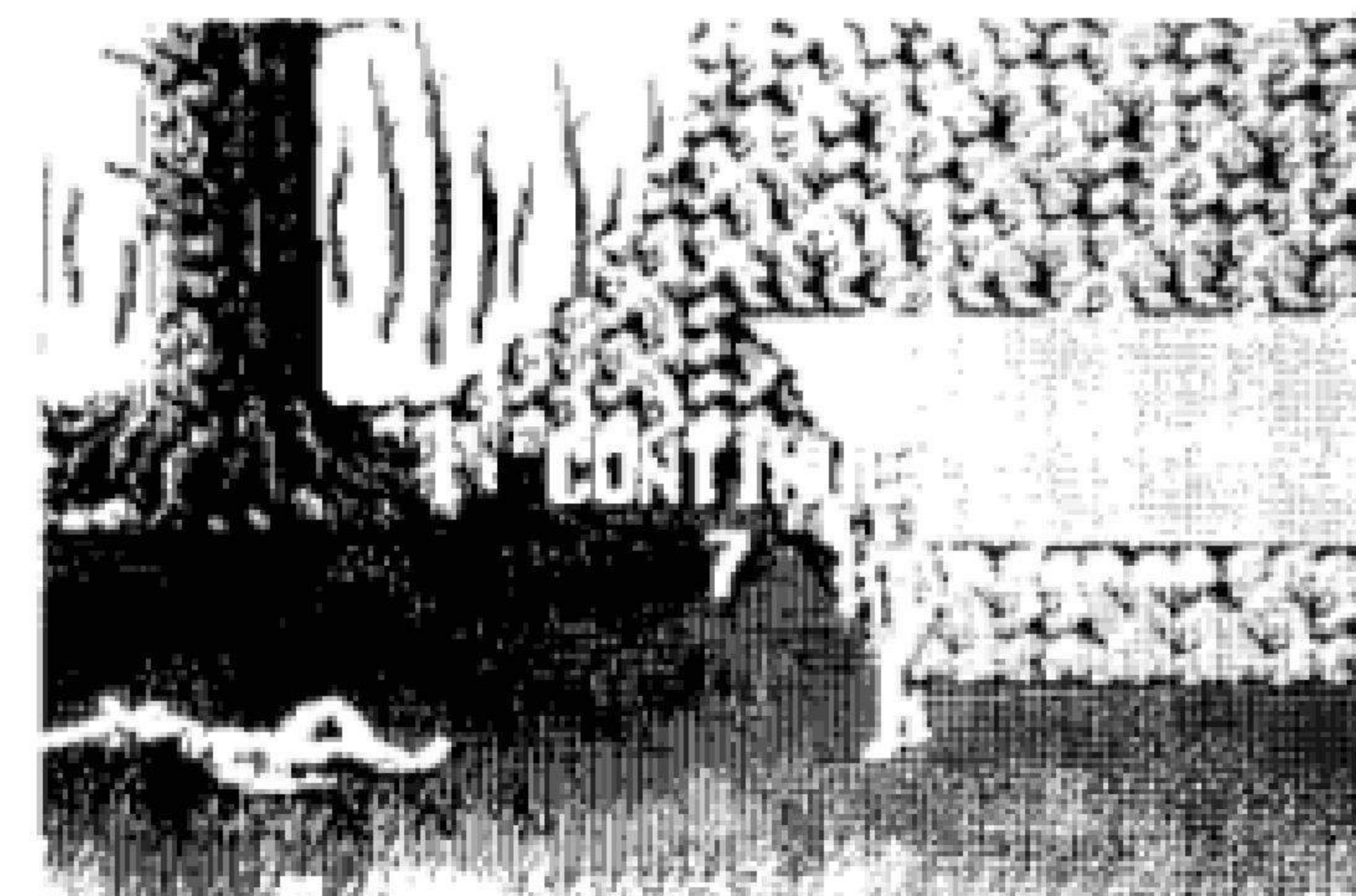
### Fortsätta

När alla Tariks liv har använts visas "CONTINUE" i mitten av bilden. Om du då trycker Knapp 1 eller 2 innan numren i bild räknat till noll, reser sig Tarik och spelet kan fortsätta.

#### ① Nedräkning

"CONTINUE" visas endast en gång.

Om du framgångsrikt leder Tarik att besegra alla banditer och Death-Adder kommer ett slutligt meddelande upp i bild och spelet är över.





## La fin du jeu

Tarik a trois vies. Pour chacune d'elles, la jauge de vie indique trois barres. Chaque fois que Tarik subit les coups de l'ennemi, la jauge diminue d'une barre. Lorsque les trois barres ont disparu, Tarik perd une vie. Le jeu est terminé lorsque Tarik a perdu ses trois vies.

### Pour continuer à jouer

Lorsque Tarik a perdu ses trois vies, le message "CONTINUE" apparaît au centre de l'écran. Si la touche 1 ou 2 est enfoncée avant que le compte à rebours n'atteigne zéro, Tarik se relève et le jeu continue.

#### ① Compe à rebours

Cependant, l'apparition du message "CONTINUE" ne se répète pas.

Si vous pouvez mener Tarik à vaincre les bandits, puis à vaincre Titan le Sanguinaire, un message de fin apparaît sur l'écran et le jeu se termine.

## Fin del juego

Tarik posee tres vidas. Para cada oportunidad, el calibre de vida indicará un medidor de tres barras. Cada vez que Tarik sufra daños debido al ataque de un enemigo, el calibre de vida disminuirá una barra. Cuando hayan desaparecido las tres barras, el número de vidas disminuirá en uno. El juego finalizará cuando se hayan gastado todas las vidas de Tarik.

### Continuación

Cuando Tarik haya gastado todas sus vidas, en el centro de la pantalla se visualizará "CONTINUE". Si presiona el botón 1 o el botón 2 antes de que el número de la pantalla disminuya hasta cero, Tarik se levantará y el juego continuará.

#### ① Cuenta atrás

Sin embargo, "CONTINUE" solamente se visualizará una vez.

Si usted logra conducir satisfactoriamente a Tarik, derrota a todos los bandidos, y por último a Death-Adder, en la pantalla aparecerá un mensaje de finalización y el juego terminará.

## Fine del gioco

Tarik ha tre vite, per ognuna delle quali l'indicatore di vita visualizza tre misuratori a barre. Ogni volta che Tarik è colpito da un nemico, l'indicatore di vita diminuisce di una barra. Quando tutti e tre i misuratori a barre scompaiono, il numero delle vite diminuirà di una. Il gioco ha termine se tutte le vite a disposizione di Tarik sono state usate.

### Per continuare a giocare

Quando tutte le vite sono state utilizzate, al centro dello schermo appare "CONTINUE". Se premete il tasto 1 o il tasto 2 prima che il numero del conto alla rovescia sullo schermo arrivi a zero, Tarik si alza ed il gioco continua.

#### ① Conto alla rovescia

Tuttavia, "CONTINUE" appare solo una volta sullo schermo.

Se riuscite con successo a guidare Tarik nello sconfiggere tutti i banditi e poi la Vipera della Morte, sullo schermo appare un messaggio di fine ed il gioco si conclude.



## Getting Started

When either Button 1 or Button 2 is pressed when the Title Screen is displayed, the display will change to the screen for selecting the type of magic. Select one type of magic for Tarik to use by pressing the D-Button up or down. After selecting the type of magic, pressing either Button 1 or Button 2 will start the game.

## Magic

Although bandits are struck down when Tarik attacks them with his giant sword, after a short time, they get back up again making them unable to defeat easily.

In order to use magic, there must be power showing on the magic gauge. In order to accumulate magical power, you must attack the dwarfs carrying sacks and collect the pots that they carry.

## Spielbeginn

Wenn Taste 1 oder 2 gedrückt wird, während der Titelbildschirm erscheint, stellt das Display um, um die Art der Magie zu wählen. Wählen Sie eine Art der Magie für Tarik, indem Sie die Richtungstaste nach oben oder unten drücken. Wenn die Magie gewählt ist, wird mit Taste 1 oder 2 das Spiel gestartet.

## Magie

Obwohl die Banditen niedergeschlagen werden, wenn Tarik sie mit seinem riesigen Schwert angreift, stehen sie nach kurzer Zeit wieder auf, wodurch sie schwer zu besiegen sind.

Um Magie einzusetzen, muß Kraft auf dem Magiekraftmesser angezeigt werden. Um genug magische Kraft anzusammeln, müssen Sie die Säcke tragenden Zwerge angreifen und die Töpfe einsammeln, die die Zwerge tragen.

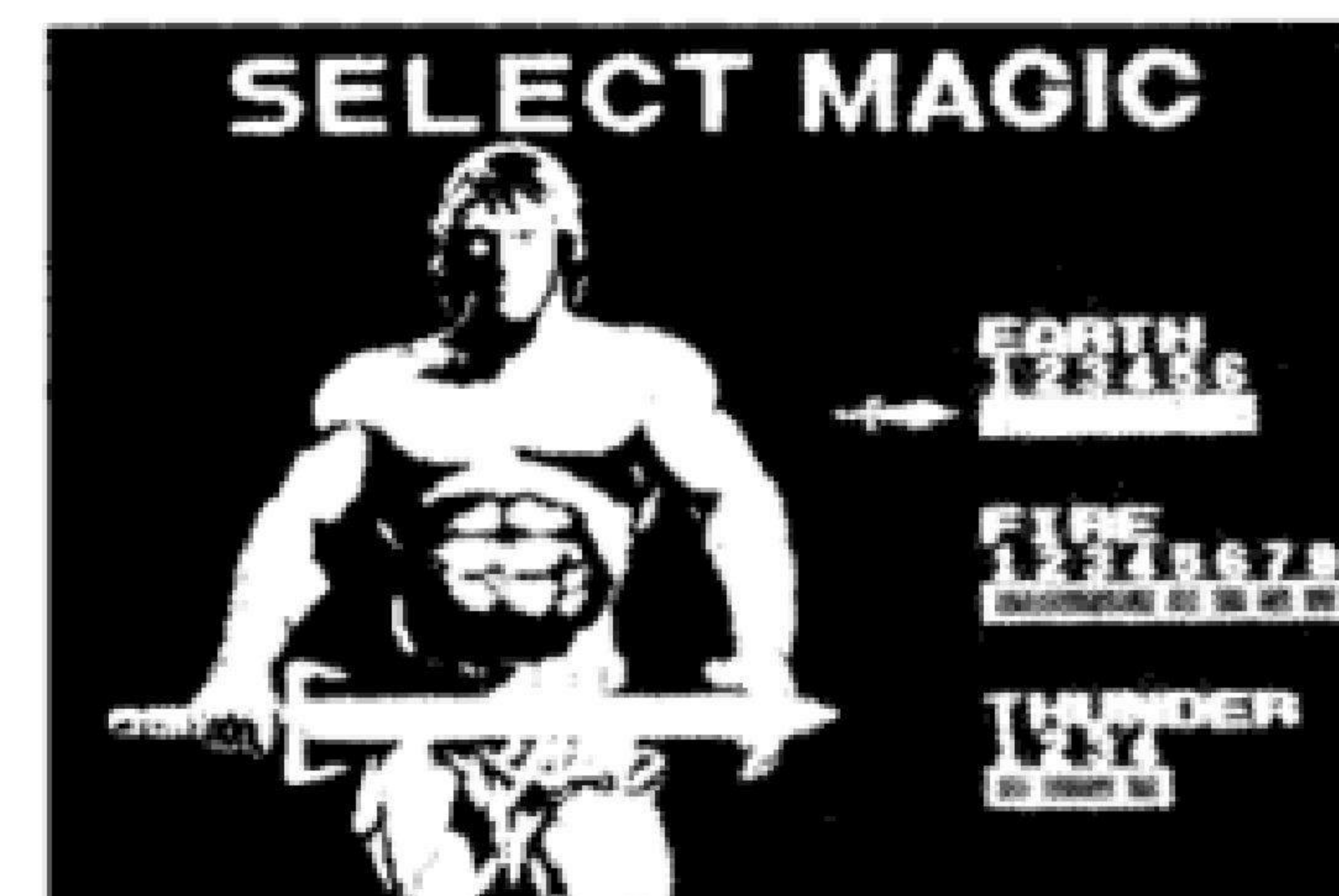
## Start

När titelbilden visas tryck Knapp 1 eller 2 för att få fram bilden där du väljer typen av magi. Välj en typ av magi till Tarik genom att trycka styrknappen uppåt eller nedåt. Efter du valt, tryck Knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

## Magi

Allt eftersom banditerna sticks ned här Tarik attackerar dem med sitt stora svärd, kommer de efter en kort tid tillbaka vilket gör det svårt att besegra dem.

För att kunna använda magin måste det synas kraft på magi mätaren. För att öka på den magiska styrkan måste du attackera dvärgar som bär säckar och samla på dig de krukor de bär.





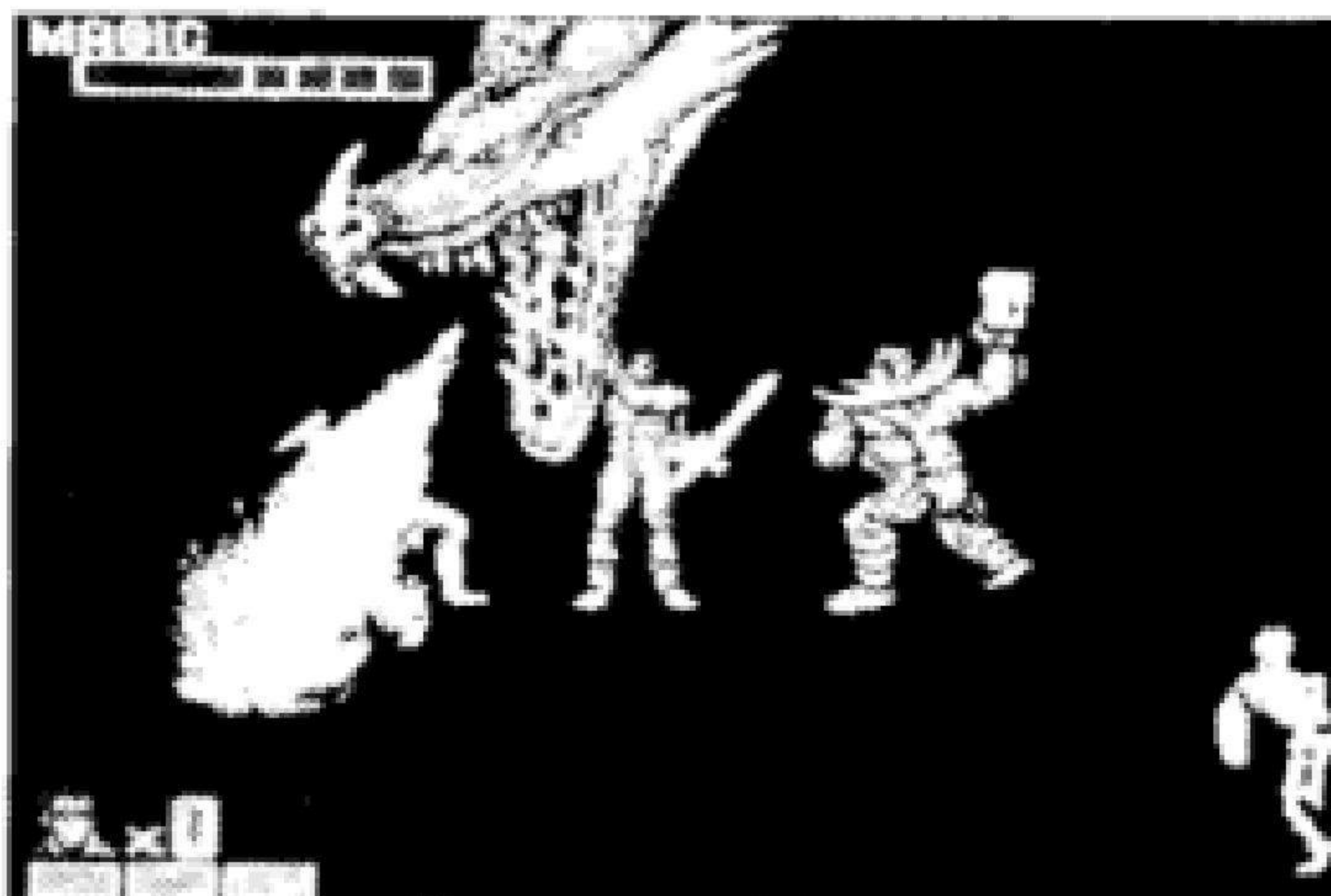
## Préparatifs

Lorsque la touche 1 ou 2 est enfoncée et que le titre est affiché, l'affichage fait apparaître l'écran de sélection pour choisir le pouvoir magique. Choisir l'un d'entre eux pour Tarik en appuyant sur la touche D vers le haut ou le bas. Ce choix terminé, appuyer sur la touche 1 ou 2 jusqu'à ce que le jeu commence.

## Le pouvoir magique

Bien que les bandits soient blessés, lorsque Tarik les attaque avec son épée géante, ils se relèvent peu après, ce qui les rend difficiles à vaincre.

Afin de pouvoir utiliser le don magique, la jauge de puissance magique doit afficher suffisamment d'énergie. Pour accumuler de la puissance magique, vous devez attaquer les nains qui portent des sacs et collectionner les jarres qu'ils transportent.



## Comienzo

Si presiona el botón 1 o 2 cuando se esté visualizando la pantalla del título, la visualización cambiará a la pantalla de selección del tipo de poder mágico. Seleccione el tipo de poder mágico que desee que emplee Tarik presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo. Después de seleccionar el tipo de poder mágico, si presiona el botón 1 o 2, se iniciará el juego.

## Poder mágico

Aunque Tarik derribe a los bandidos atacándolos con su espada gigante, después de corto tiempo volverán a levantarse haciendo que sean difíciles de derrotar.

Para emplear el poder mágico, éste deberá estar visualizado en el calibre del mismo. A fin de acumular poder mágico, usted deberá atacar a los enanos que transportan sacos y recopilar los tarros que llevan.

## Per cominciare

Quando premete il tasto 1 o il tasto 2 mentre il titolo è visualizzato sullo schermo, su questo compare la visualizzazione per la scelta del tipo di potere magico. Selezionate un tipo di potere magico che sarà usato da Tarik, premendo il tasto D verso l'alto o verso il basso. Dopo aver scelto il tipo di potere magico, date inizio al gioco premendo il tasto 1 o il tasto 2.

## Poteri magici

Sebbene i banditi cadano quando Tarik li colpisce con la sua spada gigantesca, dopo un po' si riprendono e sconfiggerli diventa più difficile.

Per poter usare i poteri magici, sul relativo indicatore deve essere visualizzata una certa quantità di potenza. Al fine di accumulare potere magico, dovete attaccare i nani che trasportano dei sacchi e raccogliere i vasi che essi trasportano.



At the start of the game, Tarik has the lowest level of power indicated on the magic gauge. If magical power is showing on the magic gauge, by pressing Buttons 1 and 2 simultaneously, you will be able to use magic to inflict damage on the enemies showing on the screen at that time. However, the effectiveness of the magic on the bandits varies according to the amount of magical power showing on the magic gauge. If the amount of magical power showing on the gauge is low, the damage that is inflicted on the enemies will also be low. When Buttons 1 and 2 are pushed at the same time, the display will change to the screen showing the magic being used.

## Types of Magic

There are various levels of magic. In addition, the length of the magic gauge differs according to the type of magic. The longer the magic gauge, the longer it takes for that magic to reach its maximum level. Moreover, the damage inflicted upon enemies is also large at that time.

Beim Spielbeginn zeigt Tariks Magiekraftmesser den niedrigsten Stand an. Wenn der Kraftmesser Kraft anzeigt, kann Magie durch gleichzeitiges Drücken von Taste 1 und 2 eingesetzt werden, um die Feinde auf dem Bildschirm einzeln zu schädigen. Die Wirkung der Magie auf die Banditen ist aber je nach der angezeigten Kraft der Magie unterschiedlich. Wenn auf dem Kraftmesser ein niedriger Stand gezeigt wird, werden die Feinde auch nur leicht geschädigt. Wenn Taste 1 und 2 gleichzeitig gedrückt werden, wird auf Anzeige der verwendeten Magie umgestellt.

## Arten von Magie

Es gibt verschiedene Pegel für Magie. Außerdem ist die Länge des Magiekraftmessers je nach dem Typ der Magie verschieden. Je länger der Kraftmesser, umso länger dauert es, bis die Magie ihren Maximalstand erreicht. Dafür wird den Feinden dann aber auch mehr Schaden zugefügt.

I början av spelet har Tarik den lägsta nivån av styrka på magi mätaren. Om magisk kraft visas på magi mätaren trycker du knapp 1 och 2 samtidigt för att vålla dina fiender som syns i bild skador. Hur effektivt magin verkar på banditerna beror på hur mycket magisk styrka som visas på mätaren. Om mätaren visar en låg nivå blir också skadan liten. När Knapp 1 och 2 trycks ned samtidigt ändras bilden och visar att magin används.

## Typer av magi

Det finns varierande nivåer av magi. Dessutom skiljer sig längden på magi mätaren beroende på typen av magi. Ju längre mätare, ju längre tid tar det för magin att nå sin maximala nivå. Dessutom är skadan du vållar dina fiender större.



Au début du jeu, Tarik possède le niveau d'énergie le plus bas, indiqué sur la jauge de puissance magique. Si de la puissance magique est présente par l'enclenchement simultané des touches 1 et 2, vous pourrez utiliser cette puissance pour infliger des dommages à l'ennemi qui apparaissent à ce moment sur l'écran. Cependant, l'efficacité de cette puissance magique sur les bandits varie en fonction de l'énergie magique indiquée sur la jauge. Si la quantité d'énergie est basse, les dommages à l'ennemi seront aussi faibles. Lorsque les touches 1 et 2 sont enfoncées simultanément, l'affichage indique le pouvoir magique employé.

## Les types de pouvoir magique

Les pouvoirs magiques ont différents niveaux. En outre, la longueur de la jauge de puissance magique diffère en fonction du pouvoir magique. Plus la jauge est longue, plus il faut de temps pour que ce pouvoir atteigne son niveau maximum, mais le dommage infligé à l'ennemi est à ce moment considérable.

Al comienzo del juego, Tarik posee el nivel más bajo de poder indicado en el calibre de poder mágico. Cuando esté mostrándose el poder mágico, si presiona simultáneamente los botones 1 y 2, podrá emplear dicho poder para infligir daño a los enemigos que estén en pantalla en ese momento. Sin embargo, la efectividad de del poder mágico contra los bandidos variará de acuerdo con la cantidad de dicho poder que esté mostrando el calibre del mismo. Si la cantidad mostrada es baja, el daño infligido a los enemigos será también bajo. Cuando presione simultáneamente los botones 1 y 2, la visualización cambiará a la pantalla que muestra el poder mágico empleado.

## Tipos de poderes mágicos

Existen varios niveles de poderes mágicos. Además, la longitud del calibre de poder mágico diferirá de acuerdo con el tipo de poder. Cuanto más largo sea el calibre de poder mágico, más se tardará en alcanzar su nivel máximo. Además, el daño infligido a los enemigos será también grande en ese momento.

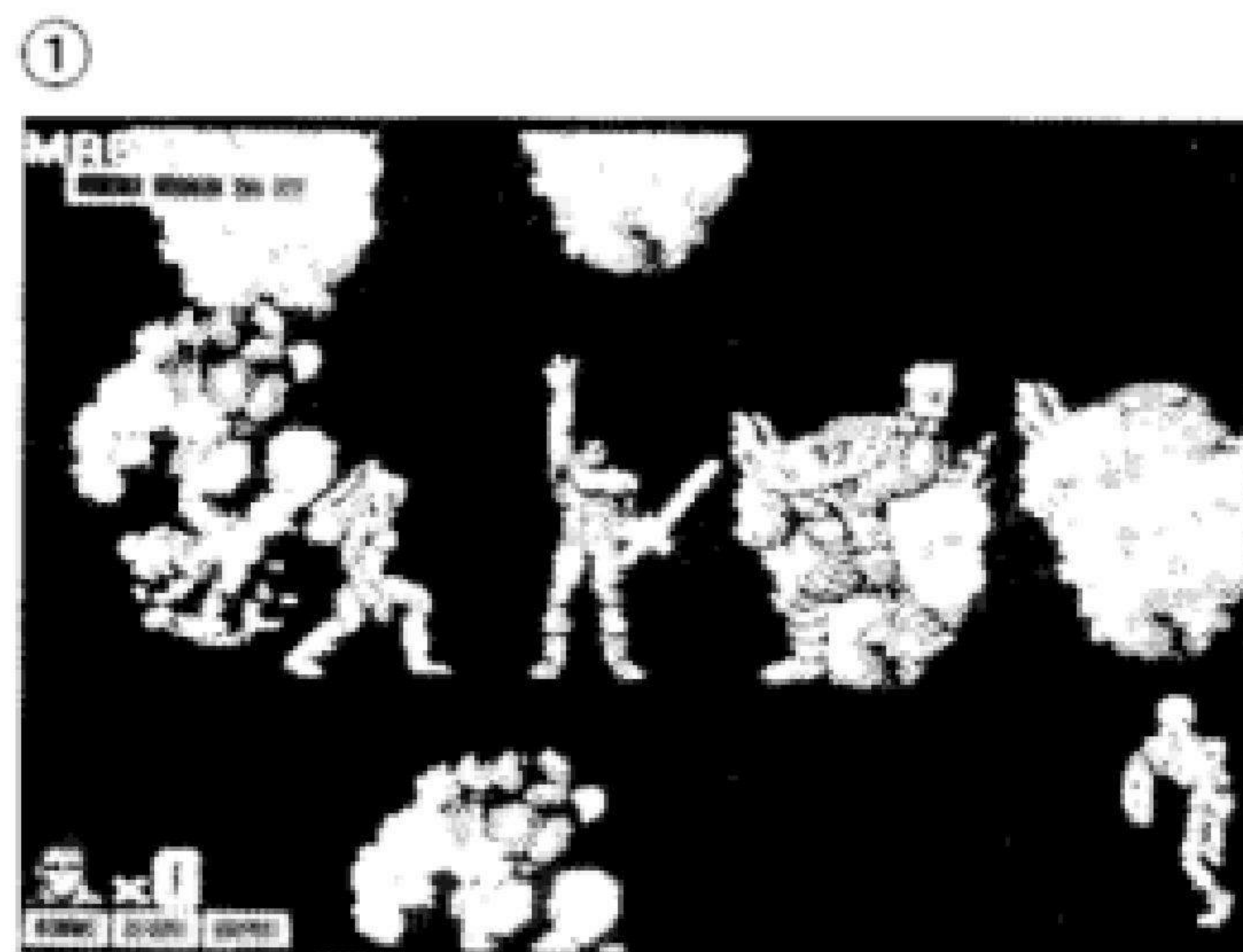
All'inizio del gioco, Tarik è in possesso del livello di potenza più basso visualizzato sull'indicatore di poteri magici. Se sull'indicatore è visualizzato del potere magico, premendo contemporaneamente il tasto 1 e 2 potete usare il potere magico a danno dei nemici che compaiono sullo schermo in quel momento. Comunque, l'efficacia dei poteri magici contro i banditi varia a seconda della quantità di potere magico visualizzata sull'indicatore. Se la quantità di potere magico visualizzata è bassa, anche il danno inflitto al nemico è minimo. Quando premete il tasto 1 e il tasto 2 contemporaneamente, l'immagine sullo schermo cambia indicando il tipo di potere magico impiegato in quel momento.

## Tipi di poteri

Ci sono vari livelli di poteri magici. In aggiunta, la lunghezza dell'indicatore di potere magico varia a seconda del tipo di magia. Più lungo è l'indicatore e più tempo occorre affinché questo potere magico raggiunga il suo massimo livello. Inoltre, a questo livello, maggiore sarà anche il danno inflitto ai nemici.



- ① **EARTH:** Volcano Power.  
This magic has a degree of power that is intermediate to that of THUNDER and DRAGON FIRE. The power gauge is divided into four levels.
- ② **FIRE:** Dragon fire power.  
Since the length of this gauge is long, it takes some time for the power level to reach the maximum. The power gauge here is divided into five levels.
- ③ **THUNDER:** Thunder power.  
Although this power can be brought to its maximum level quite easily since the magic gauge is quite short, the strength of this magical power is weaker in comparison to the others. This power gauge is divided into three levels.



- ① **EARTH:** Vulkankraft.  
Diese Magie hat mittlere Kraft, die zwischen der von THUNDER und DRAGON FIRE liegt. Der Kraftmesser ist in vier Stufen unterteilt.
- ② **FIRE:** Drachenfeuerkraft.  
Dieser Kraftmesser ist sehr lang, und darum dauert es lange, bis der Höchststand erreicht wird. Dieser Kraftmesser ist in fünf Stufen unterteilt.
- ③ **THUNDER:** Donnerkraft.  
Diese Kraft kann zwar schnell auf Höchststand gebracht werden, aber da der Kraftmesser kurz ist, ist diese Kraft geringer als die anderen. Dieser Kraftmesser ist in drei Stufen unterteilt.



- ① **Jord:** Vulkankraft.  
Denna magi har en gradstyrka som ligger mellan åskan och drakelden. Mätaren är indelad i fyra nivåer.
- ② **Eld:** Drak Eld.  
Eftersom denna mätare är lång tar det sin tid för kraftnivån att nå sitt maximum. Mätaren är här indelad i fem nivåer.
- ③ **Åska:** Åsk kraft.  
Denna kraft kan nå sin maximala nivå ganska lätt eftersom mätaren är kort. Styrkan på denna magi är svagare i jämförelse med de andra. Denna mätare är indelad i tre nivåer.





- ① **LA TERRE:** La puissance du volcan.  
Ce pouvoir magique a une puissance qui se situe entre celle de la foudre et celle du feu du dragon. La jauge de puissance est divisée en quatre parties.
- ② **LE FEU:** La puissance du feu du dragon.  
Comme cette jauge est longue, il faut longtemps pour atteindre le niveau de puissance maximum. La jauge de puissance est divisée en cinq parties.
- ③ **LA FOUDRE:** La puissance de la foudre.  
Bien que cette puissance puisse être amenée facilement à son niveau maximum du fait que sa jauge est relativement courte, la puissance de ce pouvoir magique est faible par rapport aux autres. La jauge de puissance est divisée en trois parties.

- ① **EARTH:** Poder de volcán.  
Este poder mágico posee un grado intermedio entre el de THUNDER y FIRE. El calibre de poder está dividido en cuatro niveles.
- ② **FIRE:** Poder del fuego de dragón.  
Como la longitud de este calibre es grande, se tardará cierto tiempo en alcanzar su nivel máximo. El calibre de este poder está dividido en cinco niveles.
- ③ **THUNDER:** Poder de trueno.  
Aunque el nivel máximo de este poder puede alcanzarse con bastante facilidad debido a que su calibre es bastante corto, la intensidad de este poder es débil en comparación con los otros. El calibre de este poder está dividido en tres niveles.

- ① **Terra (EARTH):** Potenza del vulcano.  
Questo potere magico ha un grado di potenza che è intermedio a quello del tuono (THUNDER) e a quello del fuoco del drago (DRAGON FIRE). L'indicatore di potenza è diviso in quattro livelli.
- ② **Fuoco (FIRE):** Potenza del fuoco del drago.  
Dal momento che questo indicatore ha una notevole lunghezza, occorre più tempo affinché questo potere magico raggiunga il suo massimo livello. L'indicatore di potenza è qui diviso in cinque livelli.
- ③ **Tuono (THUNDER):** Potenza del tuono.  
Sebbene si possa raggiungere facilmente il livello massimo di questo potere magico perché l'indicatore di potere magico è piuttosto corto, la forza di questo potere magico è più debole rispetto a quella degli altri. Qui, l'indicatore di potenza è diviso in tre livelli.



## Strange Creatures

Occasionally, enemy bandits will appear riding on strange creatures. Although the strange creatures that the bandits ride on will attack Tarik, if Tarik is able to attack the bandit riding that creature and knock him to the ground, Tarik will be able to get on that creature and use its power to attack other enemies.

Once Tarik has gotten on one of the strange creatures, Tarik will be able to attack the bandits using the power of that creature by pressing Button 1. In addition, it is still possible for Tarik to jump, dash forward or knock bandits down while he is riding a strange creature.

If Tarik is attacked by a bandit while he is riding one of the strange creatures, he will be knocked off.

After a bandit has been knocked off a strange creature and is then ridden three times by either Tarik or the bandit, the creature will run away. In addition, although the creature will sleep when no one is riding it, it will eventually run away after a fixed period of time.

## Merkwürdige Kreaturen

Manchmal scheinen feindliche Banditen auf merkwürdigen Kreaturen zu reiten. Obwohl die merkwürdigen Kreaturen, auf denen die Banditen reiten, Tarik angreifen, so kann Tarik doch die Banditen angreifen und sie zu Boden schlagen. Dann kann Tarik auf diese Kreaturen aufsteigen und ihre Kräfte dazu verwenden, andere Feinde anzugreifen.

Wenn Tarik einmal auf eine dieser Kreaturen aufgestiegen ist, kann er die Banditen mit der Kraft der Kreatur angreifen, indem Sie Taste 1 drücken. Außerdem ist es für Tarik immer noch möglich zu springen, vorwärts zu laufen oder Banditen niederzuschlagen, während er auf einer Kreatur reitet.

Wenn Tarik von einem Banditen angegriffen wird, während er auf einer der merkwürdigen Kreaturen reitet, wird er abgeworfen.

Wenn ein Bandit von einer Kreatur abgeworfen wird und die Kreatur dann dreimal entweder von Tarik oder dem Banditen geritten wird, läuft sie weg. Außerdem läuft die Kreatur, obwohl sie zu schlafen scheint wenn niemand sie reitet, nach Ablauf einer bestimmten Zeit weg.

## Konstiga figurer

Då och då kommer fiendens banditer att dyka upp ridande på konstiga figurer. De kommer att attackera Tarik, men om Tarik kan attackera banditen och slå honom till marken kan han sätta sig på figuren och utnyttja dess styrka för att attackera andra fiender.

När Tarik har fått tag på en konstig figur kan han attackera banditerna genom att trycka Knapp 1 och använda dess kraft. Dessutom kan han fortfarande hoppa, rusa framåt och slå ned banditerna när han rider på denna konstiga figur.

Om Tarik blir attackerad av en bandit när han rider kan han slås ned och falla av.

När en bandit blivit nedslagen från figuren och den sedan har blivit riden tre gånger av Tarik eller banditen kommer den att springa sin väg. Dessutom om ingen rider varelsen, sover den och den kommer eventuellt att springa sin väg efter en bestämd tid.



## Les créatures étranges

Occasionnellement, les bandits apparaissent, chevauchant d'étranges créatures. Bien que celles-ci attaquent Tarik, si ce dernier est capable d'attaquer un bandit et de jeter à bas, il peut à son tour enfourcher la créature et attaquer les autres ennemis.

Lorsque Tarik s'est emparé d'une de ces créatures, il peut attaquer les bandits avec le pouvoir de cette créature, en enclenchant la touche 1. En outre, Tarik peut toujours sauter, se précipiter en avant ou abattre les bandits alors qu'il est toujours juché sur la créature.

Si Tarik est attaqué par un bandit pendant qu'il chevauche une créature, il sera jeté au sol.

Après qu'un bandit a été jeté à bas d'une créature et que celle-ci est frappée trois fois par Tarik ou par le bandit, elle va s'enfuir. De plus, même si la créature dort quand personne ne la chevauche, elle va disparaître après une durée déterminée.

## Criaturas extrañas

A veces, los bandidos aparecerán montados en criaturas extrañas. Aunque estas criaturas extrañas en las que van montados los bandidos atacarán a Tarik, si Tarik ataca al bandido montado en la criatura extraña y logra derribarlo, podrá montarse en la criatura y emplear su poder para atacar a otros enemigos.

Una vez que Tarik haya logrado montar en una de estas criaturas, podrá atacar a los bandidos empleando el poder de tal criatura presionando el botón 1. Además, Tarik podrá saltar, correr hacia adelante, o golpear a los bandidos mientras esté montado en una criatura extraña.

Si Tarik recibe el ataque de un bandido mientras se encuentre montado sobre una de las criaturas extrañas, será derribado.

Después de que un bandido haya sido derribado de una criatura extraña y ésta haya sido montada tres veces por Tarik o un bandido, la criatura desaparecerá. Además, aunque la criatura se pondrá a dormir cuando nadie la esté montando, desaparecerá después de cierto periodo fijo de tiempo.

## Creature fantastiche

Qualche volta i banditi appaiono in groppa a creature fantastiche. Sebbene queste creature che i banditi cavalcano cerchino di attaccare Tarik, se egli riesce a colpire il bandito a cavallo di una creatura e a stenderlo al suolo, può poi impossessarsi di quella creatura e servirsi della sua potenza per attaccare altri nemici.

Una volta che Tarik è in groppa ad una di queste creature, può attaccare i banditi usando la potenza delle creature premendo il tasto 1. Inoltre, mentre cavalca la creatura fantastica, Tarik può saltare, lanciarsi in avanti e gettare a terra i nemici.

Se Tarik viene attaccato da un bandito mentre è in groppa ad una di queste creature, viene disarcionato.

Dopo che un bandito è stato disarcionato e la creatura fantastica è stata cavalcata tre volte da Tarik o dal bandito, la creatura fugge via. Inoltre, sebbene questa creatura fantastica dorma quando nessuno la cavalca, infine, dopo un determinato periodo di tempo, fugge via.



## Weapons Used by the Strange Creatures

### ① Chicken Leg:

The creature will spin around and attack with his tail.

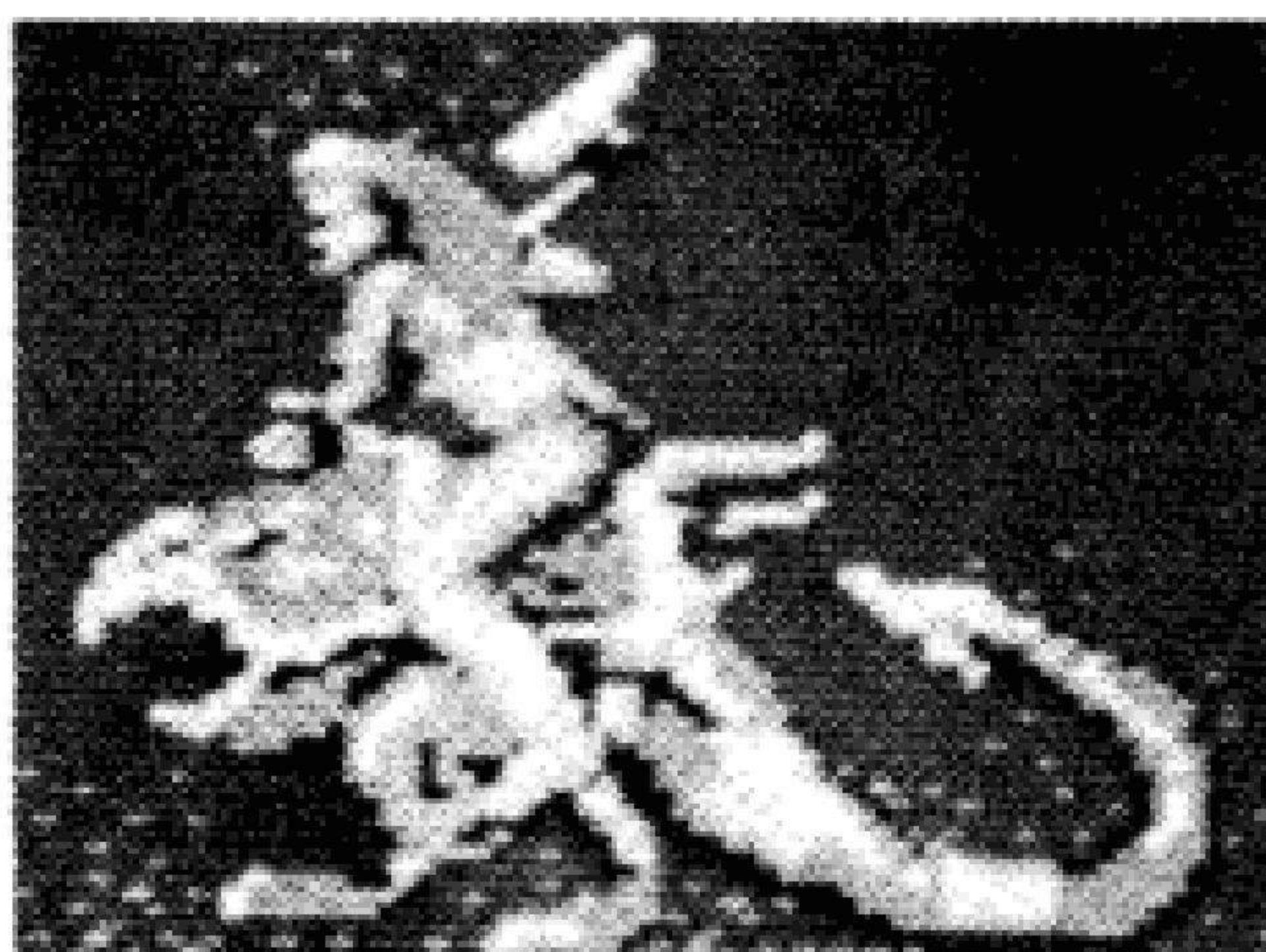
### ② Dragon A:

Dragon A spews fire from its mouth towards the ground.

### ③ Dragon B:

Dragon B spews out a ball of fire from its mouth that moves horizontally.

①



## Die von den merkwürdigen Kreaturen verwendeten Waffen

### ① Hühnerbein:

Diese Kreatur dreht sich schnell und greift mit ihrem Schwanz an.

### ② Drache A:

Drache A speit Feuer aus seinem Maul nach unten.

### ③ Drache B:

Drache B speit Feuer aus seinem Maul in waagerechter Richtung.

## Vapen som används av de konstiga figurerna

### ① Kyckling Ben:

Figuren spinner runt och attackerar med sin svans.

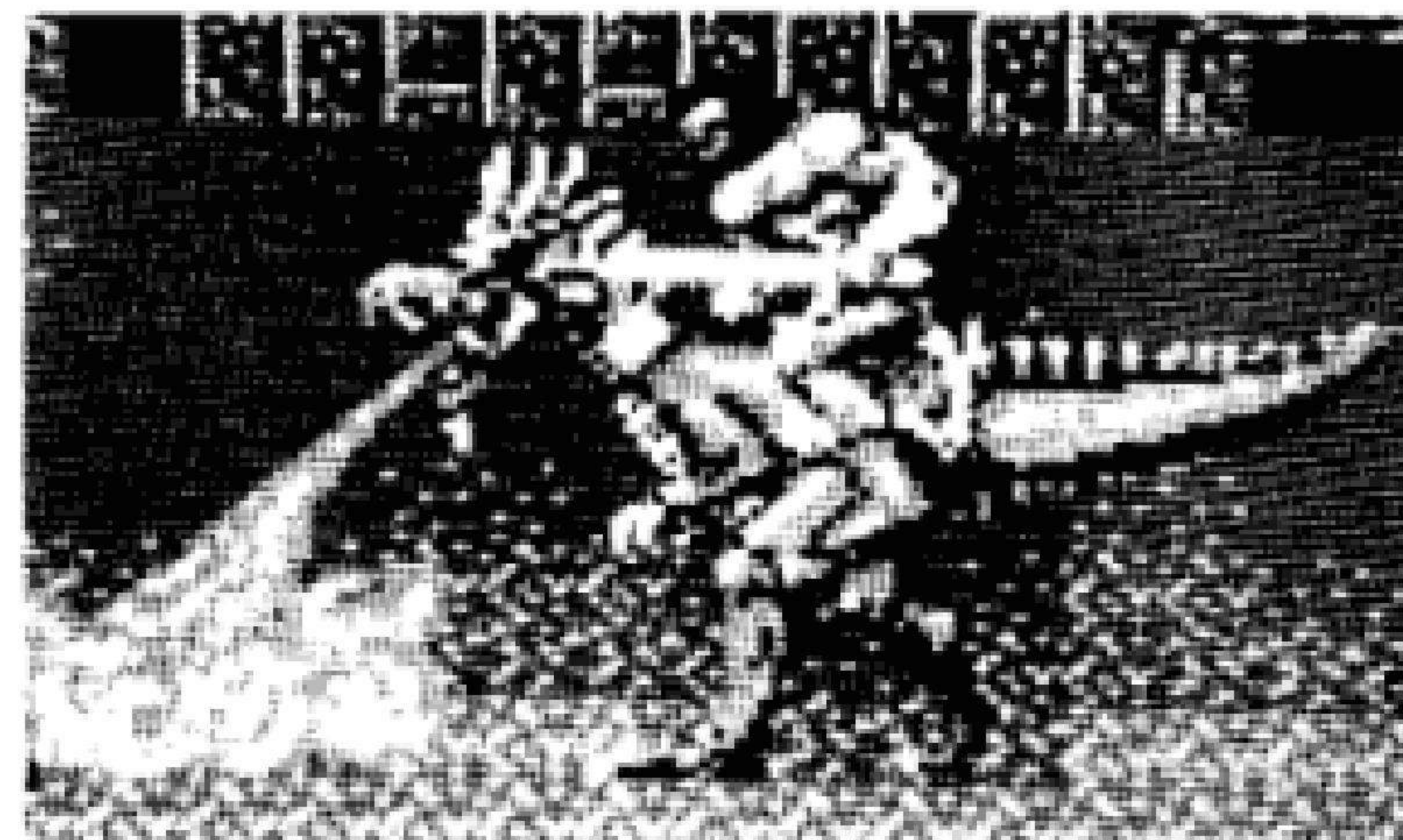
### ② Drake A:

Drake A spyr eld från munnen och ned mot marken.

### ③ Drake B:

Drake B spyr ut en boll av eld från munnen som rör sig horisontellt.

②





## Armes utilisées par les créatures étranges

- ① **Patte de poulet:**  
La créature tourne sur elle-même et attaque avec sa queue.
- ② **Dragon A:**  
Le dragon A crache du feu vers le sol.
- ③ **Dragon B:**  
Le dragon B crache une boule de feu qui se déplace horizontalement.

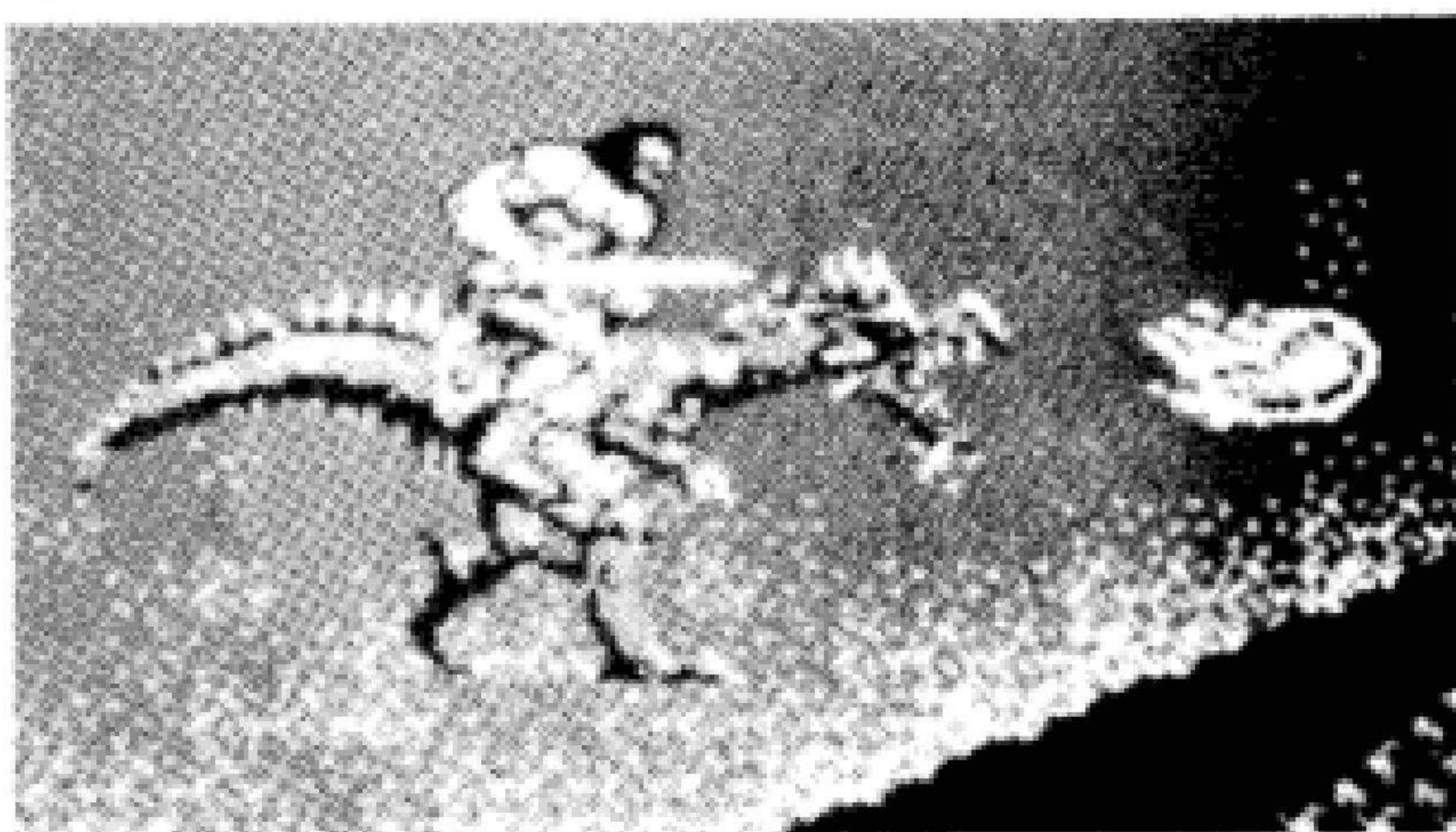
## Armas empleadas por las criaturas extrañas

- ① **Pata de gallina:**  
La criatura girará sobre sí y atacará con su cola.
- ② **Dragón A:**  
El dragón A lanzará fuego por su boca hacia el suelo.
- ③ **Dragón B:**  
El dragón B lanzará bolas de fuego por su boca que se moverán horizontalmente.

## Armi usate dalle creature fantastiche

- ① **Zampa di gallina:**  
Questa creatura gira intorno ed attacca con la coda.
- ② **Drago A:**  
Il drago A emette fuoco dalla bocca verso il suolo.
- ③ **Drago B:**  
Il drago B emette dalla bocca una palla di fuoco che si muove orizzontalmente.

③



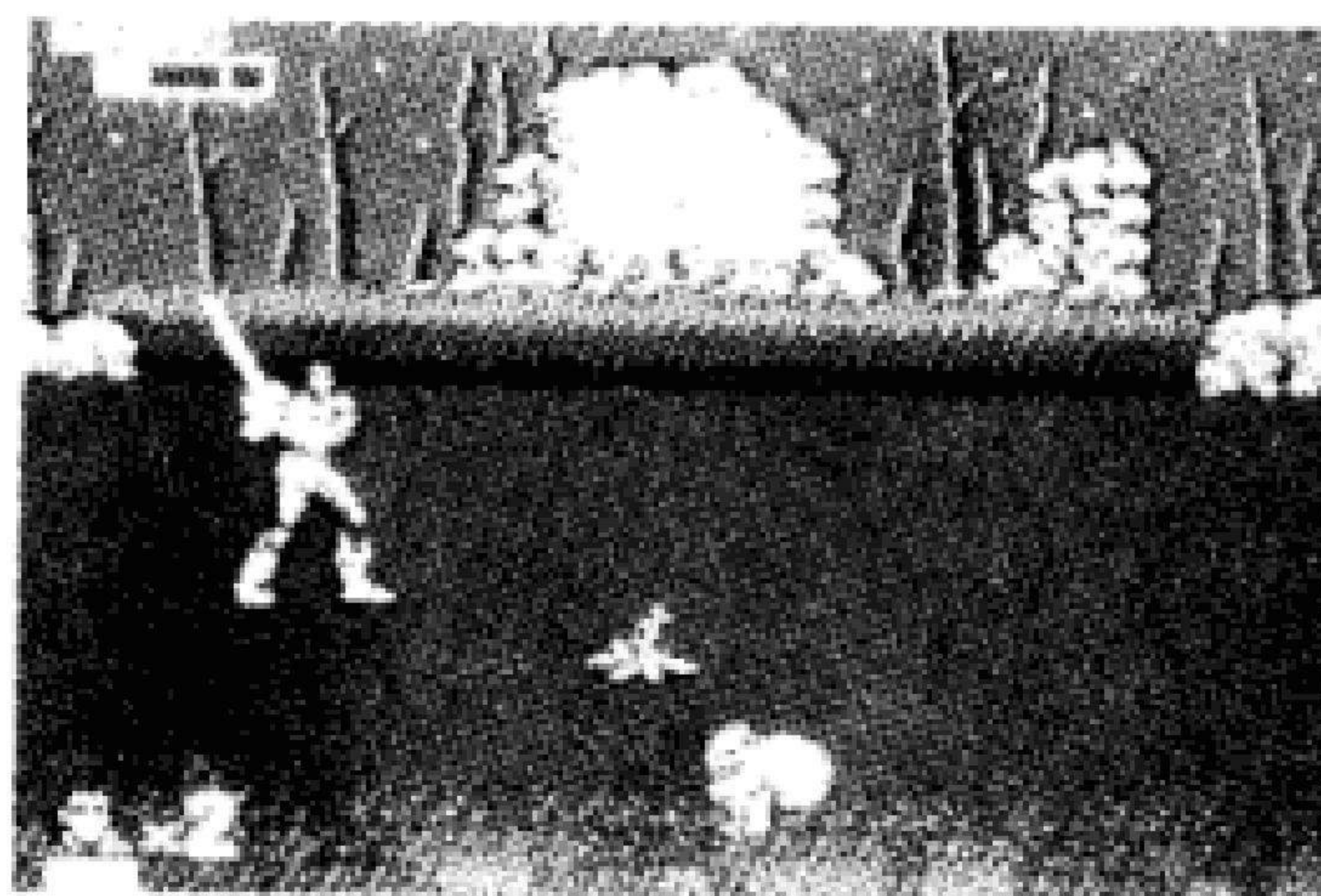


## Dwarfs

The dwarfs carry concealed pots of magical power. When Tarik approaches a dwarf and attacks it, the dwarf will drop a pot on the ground. If Tarik then makes contact with that pot, the magical power contained within will be displayed on the magic gauge.

Since the dwarfs are small and difficult to attack, try moving close and kicking them or repeatedly swinging the sword.

Sometimes, the dwarfs will drop packages of meat. This meat allows Tarik to restore his life gauge to a certain extent.



## Zwerge

Die Zwerge tragen versteckte Töpfe mit magischer Kraft. Wenn Tarik sich einem Zwerg nähert und ihn angreift, läßt der Zwerg seinen Topf fallen. Wenn Tarik dann den Topf berührt, erscheint die im Topf enthaltene magische Kraft auf dem Kraftmesser.

Da die Zwerge klein sind und somit schwierig anzugreifen, versuchen Sie sehr nahe an sie heranzukommen und sie zu treten oder das Schwert mehrmals zu schwingen.

Manchmal lassen die Zwerge auch Pakete mit Fleisch fallen. Dieses Fleisch erlaubt es Tarik, seinen Lebensmesser zu einem gewissen Grad wieder aufzufüllen.



## Dvärgar

Dvärgarna bär hemlighetsfulla krukor med magisk kraft. När Tarik närmar sig en dvärg och attackerar den, släpper dvärgen en kruka på marken. Om Tarik sedan tar i krukans kommer den magiska kraften i den att synas på magi mätaren.

Eftersom dvärgarna är små och svåra att attackera, försök att komma nära dem och sparka eller svinga svärdet hela tiden.

Ibland släpper dvärgarna paket med mat. Denna mat gör att Tariks livsmätare återställs i viss utsträckning.





## Les nains

Les nains transportent des jarres de puissance magique. Lorsque Tarik s'approche d'un nain et l'attaque, le nain laisse choir une jarre. Si Tarik touche cette jarre, la puissance magique contenue dans la jarre sera indiquée sur la jauge de puissance magique.

Comme les nains sont petits et donc difficiles à attaquer, essayer de vous en approcher et de leur asséner des coups de pieds tout en faisant tourner l'épée.

Parfois, les nains laissent tomber des paquets de viande qui permettent à Tarik d'allonger quelque peu sa jauge de vie.



## Enanos

Los enanos llevan escondidos tarros de poder mágico. Cuando Tarik se acerque a un enano y lo ataque, éste dejará caer un tarro al suelo. Si Tarik entra en contacto con el tarro, el poder mágico contenido en él se visualizará en el calibre de poder mágico.

Como los enanos son pequeños y difíciles de atacar, pruebe a acercarse y golpearlos o a atacarlos repetidamente con la espada.

Algunas, veces los enanos dejarán caer paquetes de carne. Esta carne restablecerá hasta cierto punto el calibre de vida de Tarik.



## Nani

I nani trasportano dei vasi nascosti dal potere magico. Quando Tarik avvicina un nano e lo affronta, il nano fa cadere un vaso a terra. Se Tarik, poi, tocca quel vaso, il potere magico in esso contenuto viene visualizzato sull'indicatore di potere magico.

Dal momento che i nani sono piccoli e difficili da affrontare, cercate di avvicinarvi ad essi, dando calci o brandendo la spada ripetutamente.

Qualche volta i nani faranno cadere dei pacchi di carne. Questa carne permetterà a Tarik di far aumentare fino a un certo punto il suo indicatore di vita.



## The Treacherous Journey

Tarik is to begin on a hard and treacherous 5-day journey. On the fifth day, if he is still surviving, he will have to do battle with Death-Adder. Tarik has to fight whenever a bandit appears. It is not possible to proceed further on the journey until all of the bandits showing on the screen are defeated. When all of the bandits have been defeated, the word "GO!" will appear in the upper right corner of the screen allowing Tarik to proceed.

1st Day: The Forest

2nd Day: Proceeding to Turtle Island

3rd Day: Leaving Turtle Island

4th Day: Proceeding to Eagle Island

5th Day: Going down to the temple balcony from Eagle Island.

Death-Adder is waiting for you in the back of the temple in a fight to the death.



## Die gefährliche Reise

Tarik begibt sich auf eine harte und heimtückische 5 Tage lange Reise. Am fünften Tag muß er mit Death-Adder kämpfen. Tarik muß immer dann kämpfen, wenn ein Bandit erscheint. Es ist nicht möglich, die Reise fortzusetzen, wenn nicht alle auf dem Bildschirm erscheinenden Banditen besiegt worden sind. Wenn alle Banditen besiegt sind, erscheint die Meldung "GO" oben rechts im Bildschirm, und Tarik kann weitermachen.

1. Tag: Der Wald

2. Tag: Ankunft auf der Schildkröteninsel

3. Tag: Verlassen der Schildkröteninsel

4. Tag: Ankunft auf der Adlerinsel

5. Tag: Niedersteigen von der Adlerinsel zum Tempelbalkon.

Hier wartet Death-Adder hinter dem Tempel, um bis zum Tode zu kämpfen.

## Den vanskliga resan

Tarik är på väg att börja en hård och vansklig 5-dagars resa. På den femte dagen, om han fortfarande lever, måste han utkämpa striden med Death-Adder. Tarik måste slåss närhelst en bandit dyker upp. Det är inte möjligt att fortsätta resan förrän alla banditer är besegrade. När alla banditer är besegrade syns ordet "GO!" i övre högra hörnet som tillåter Tarik att fortsätta.

Dag 1: Skogen

Dag 2: Försätter till sköldpaddsön.

Dag 3: Lämna sköldpaddsön.

Dag 4: Försätter till örn ön.

Dag 5: Går ner till tempel balkongen från örn ön.

Death-Adder väntar på dig bakom templet för en kamp intill döden.



## Le voyage périlleux

Tarik est sur le point d'entamer son voyage difficile de cinq jours. Le dernier jour, s'il a survécu, il devra affronter Titan le Sanguinaire. Tarik doit combattre chaque bandit qui apparaîtra. Il lui est impossible de continuer son chemin tant qu'il n'a pas réussi à trucider tous les bandits présents sur l'écran. S'il réussit, le message "GO!" (Vas-y!) apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran et permet ainsi à Tarik de continuer son dangereux chemin.

1er jour: La forêt

2e jour: Voyage vers l'île de la Tortue

3e jour: Départ de l'île de la Tortue

4e jour: Voyage vers l'île de l'Aigle

5e jour: Descente vers le balcon du Temple en provenance de l'île de l'Aigle. Titan le Sanguinaire vous attend derrière le Temple, prêt à vous combattre jusqu'à la mort (la vôtre! ...).

## El traicionero viaje

Tarik tendrá que iniciar un duro y traicionero viaje de 5 días. El quinto día, si logra sobrevivir, podrá luchar contra Death-Adder. Tarik tendrá que luchar cada vez que aparezca un bandido. Tarik no podrá continuar el viaje hasta que no haya vencido a todos los bandidos que aparezcan en la pantalla. Cuando haya derrotado a todos los bandidos, aparecerá la palabra "GO!" en la esquina superior derecha de la pantalla para permitir que Tarik avance.

1.º día: La selva

2.º día: Avance hacia la Isla de la Tortuga

3.º día: Abandono de la Isla de la Tortuga

4.º día: Avance hacia la Isla del Águila

5.º día: Descenso hacia el balcón del templo desde la Isla del Águila.

Death-Adder estará esperándole en la parte trasera del templo para entablar una lucha a muerte.

## Il viaggio ingannevole

Tarik sta per iniziare un viaggio di cinque giorni duro ed insidioso. Se al quinto giorno è ancora vivo deve allora fronteggiare la Vipera della Morte. Tarik deve sempre combattere ogni qual volta compare un bandito. Non è possibile continuare il viaggio fino a quando tutti i banditi che compaiono sullo schermo non sono stati sconfitti. Quando tutti i banditi sono stati eliminati, la parola "GO" appare nell'angolo in alto a destra dello schermo e Tarik può continuare il suo viaggio.

Primo Giorno: La foresta

Secondo Giorno: Verso l'Isola della Tartaruga

Terzo Giorno: Partenza dall'Isola della Tartaruga

Quarto Giorno: Verso l'Isola dell'Aquila

Quinto Giorno: Discesa alla loggia del Tempio dall'Isola dell'Aquila

La Vipera della Morte vi sta aspettando sul retro del tempio per uno scontro fino all'ultimo sangue.



**Note:**

Since the dwarfs will come out at night, begin attacking them and taking the magical pots from them at that time.

**Hinweis:**

Da die Zwerge nachts herauskommen, müssen Sie sie in der Nacht angreifen und ihnen die magischen Töpfe wegnehmen.

**Notera:**

Eftersom dvärgarna kommer ut på natten, börja då att attackera dem och ta deras magiska krukor ifrån dem vid denna tid.

**Strength**

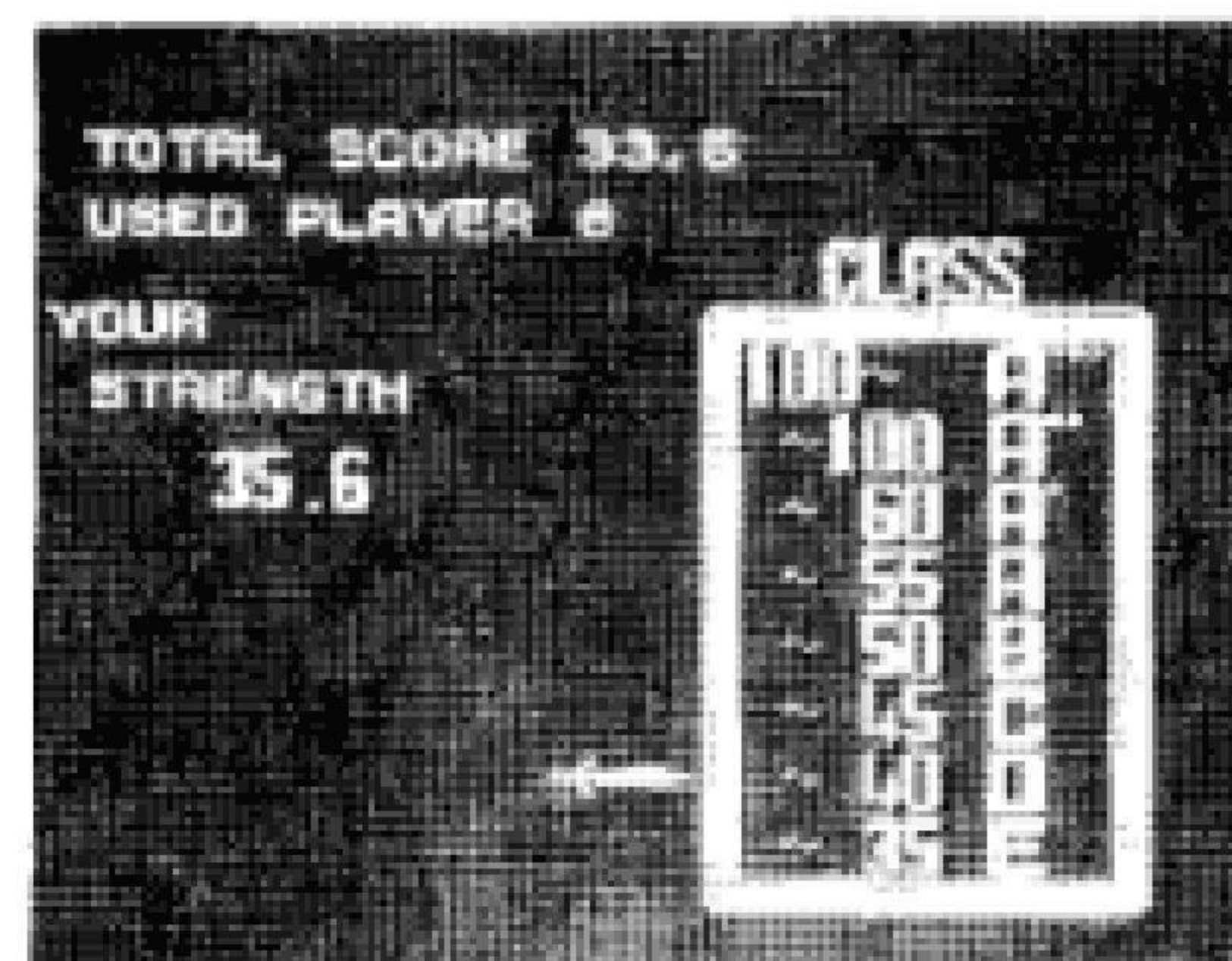
After "GAME OVER" is displayed on the screen, your game results will be displayed. At this time, a value indicating your strength in the game will be displayed. Calculation of that value is based on the number of enemies you defeated, the number of lives you used and a coefficient for your level.

**Stärke**

Nachdem die Meldung "GAME OVER" auf dem Bildschirm erscheint, werden die Spielergebnisse angezeigt. Zu diesem Zeitpunkt erscheint ein Wert, der Ihre Spielstärke in diesem Spiel anzeigt. Die Berechnung dieses Wertes basiert auf der Anzahl der Feinde, die Sie besiegen, der Anzahl der Leben, die Sie aufgebraucht haben, und einem Koeffizienten für Ihr Spielniveau.

**Styrka**

Efter att "GAME OVER" syns i bild, visas dina spelresultat. Vid denna bild visas också en värdemätare över din styrka. Uträkningen av detta värde är baserad på de antal fiender du besegrat, de antal liv du använt och en koefficient för din nivå.





**Note:**

Comme les nains sortent la nuit, attaquez-les et déborbez-leur les jarres à ce moment.

**Nota:**

Como los enanos salen de noche, comience a atacarlos y quiteles los tarros mágicos en ese momento.

**Nota:**

Dal momento che i nani vengono fuori di notte, iniziate ad attaccarli ed ad impadronirvi dei vasi magici allora.

**La force**

Après que le message "GAME OVER" (jeu terminé) est apparu sur l'écran, les résultats du jeu sont affichés. A ce moment, une valeur indiquant votre force dans le jeu apparaît. Le calcul de celle-ci est basé sur le nombre d'ennemis que vous avez vaincus, le nombre de vies de que vous avez utilisées et le coefficient pour votre niveau.

**Fuerza**

Después de que se haya visualizado "GAME OVER" en la pantalla, se se mostrará el resultado del juego. En la pantalla aparecerá un valor que indicará su fuerza en el juego. El cálculo de tal valor se basa en el número de enemigos derrotados, el número de vidas que usted haya empleado, y un coeficiente para su nivel.

**Forza**

Dopo che sullo schermo è stato visualizzato "GAME OVER" (fine del gioco), compaiono i risultati del gioco da voi condotto. A questo punto, viene visualizzato un valore indicante la forza di cui avete dato prova nel corso del gioco. Tale valore viene calcolato in base al numero dei nemici che avete sconfitto, al numero di vite che avete utilizzato ed ad un coefficiente per il vostro livello.



## Introduction to Bandits Encountered

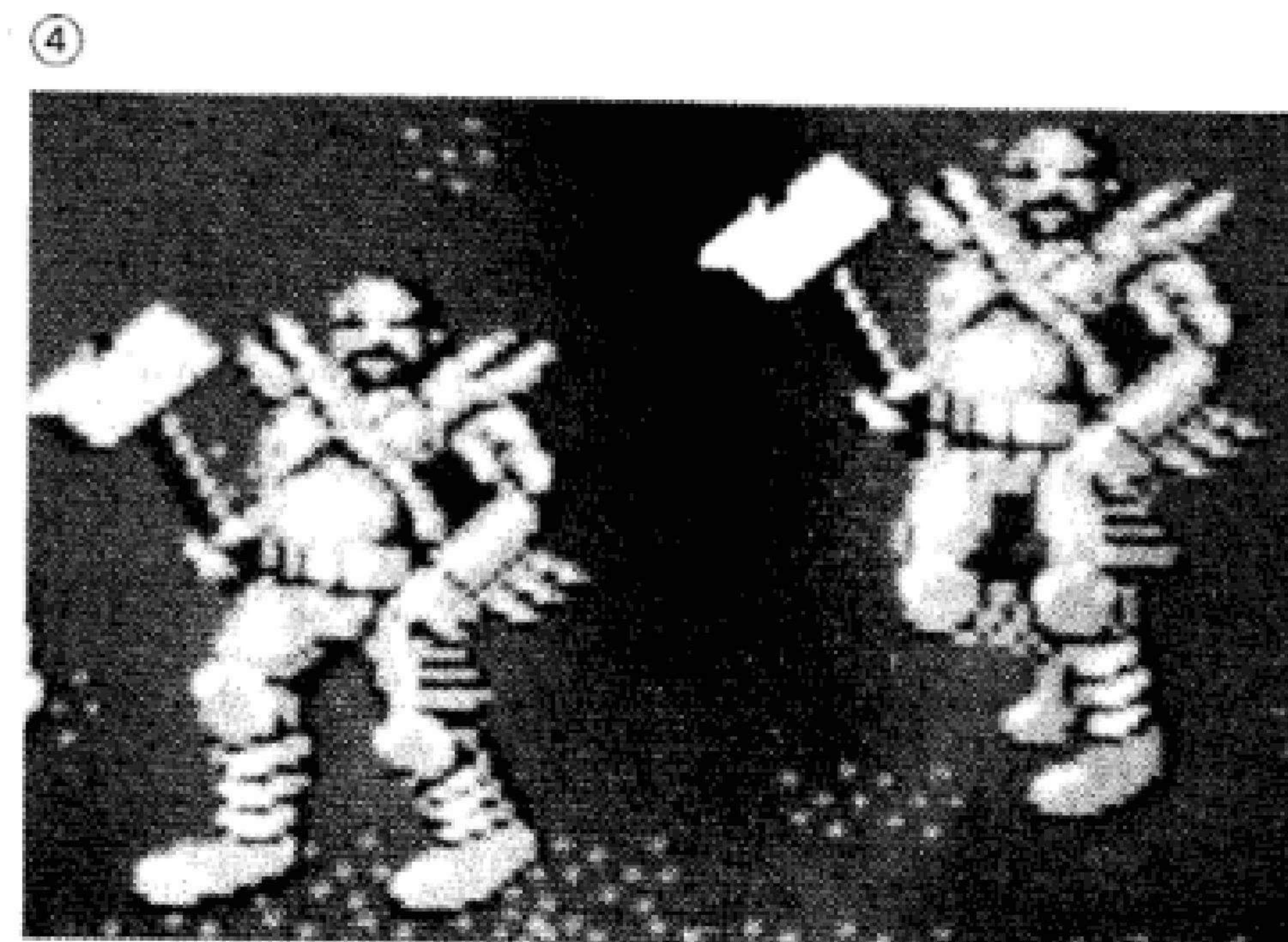
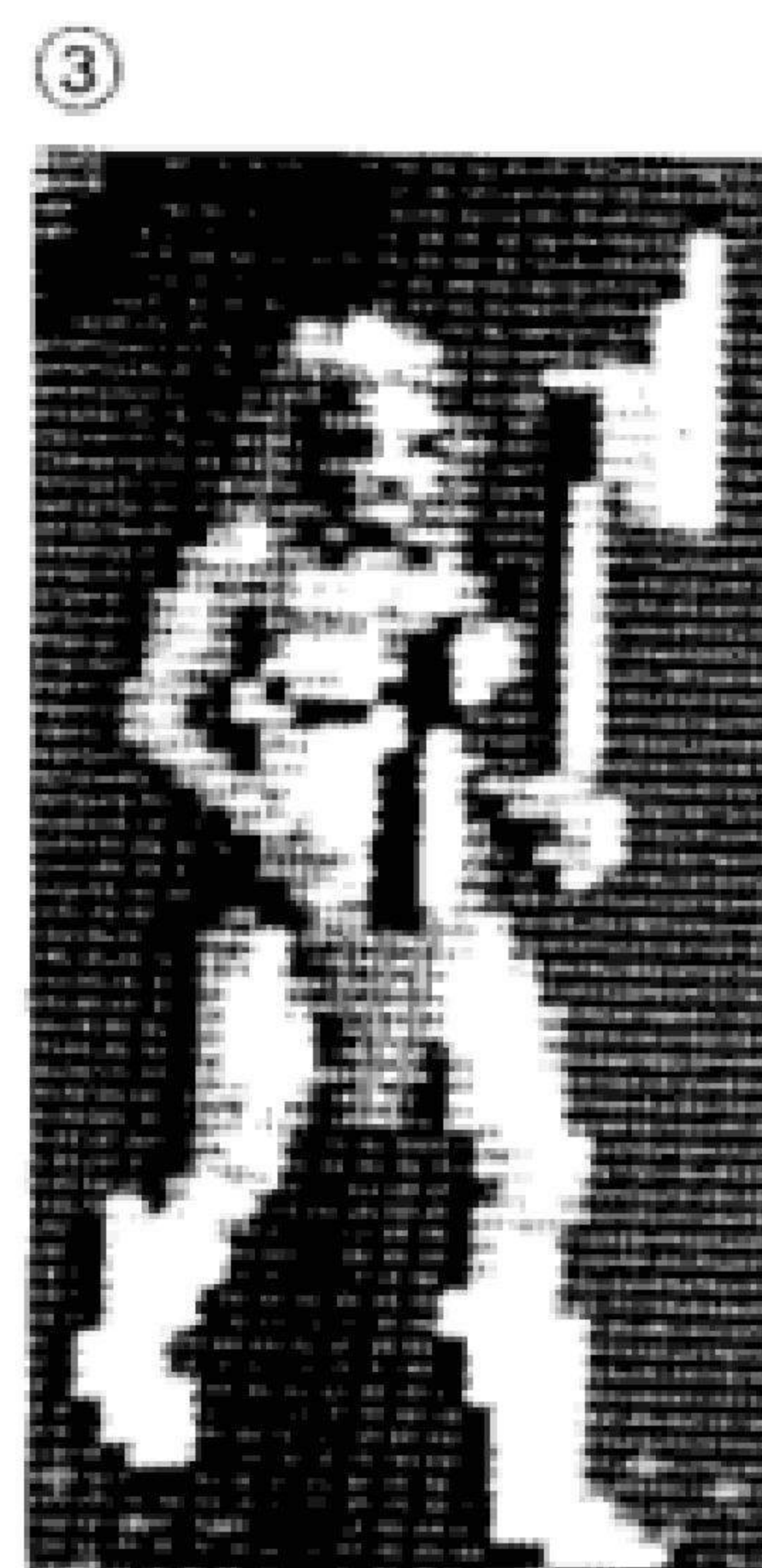
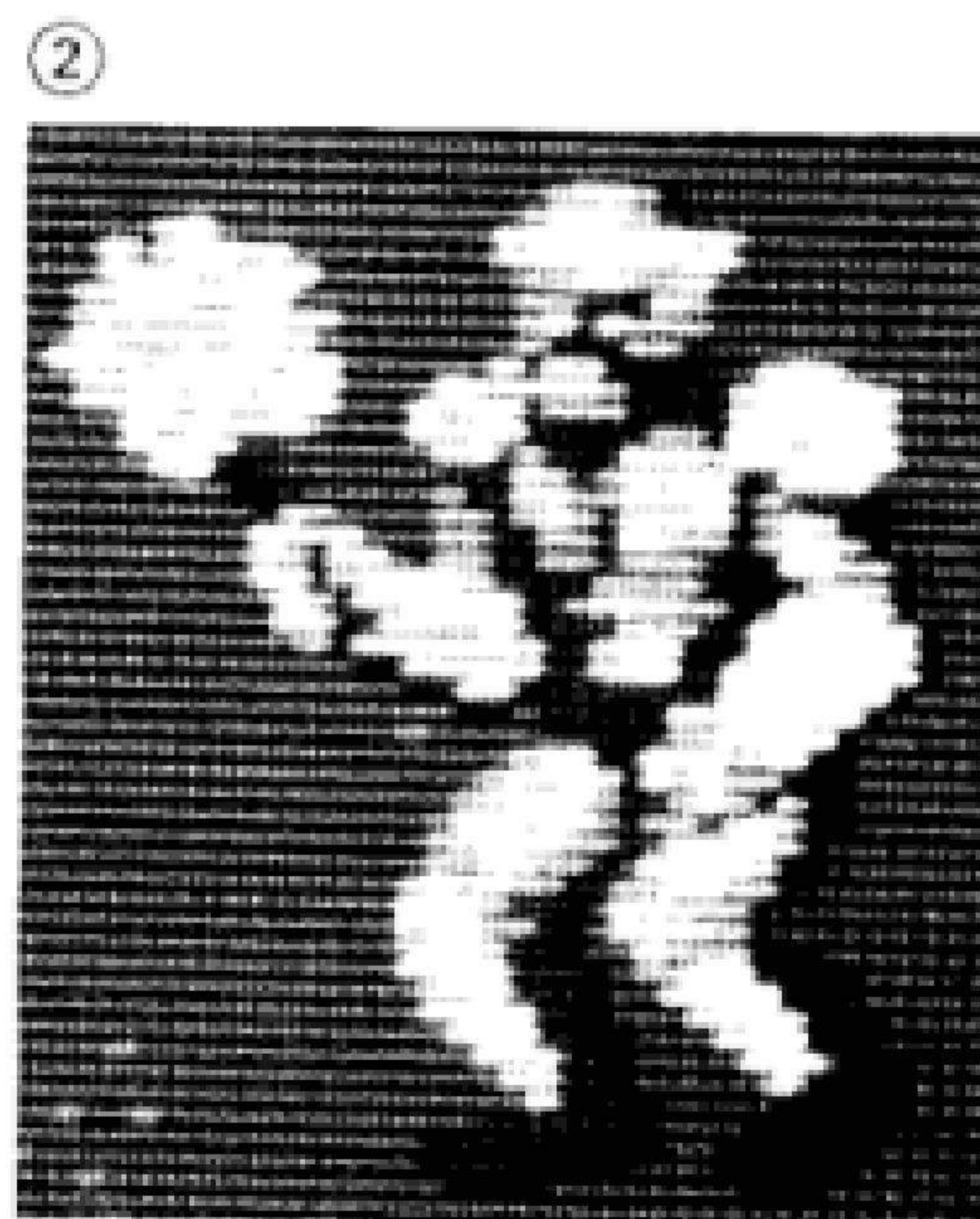
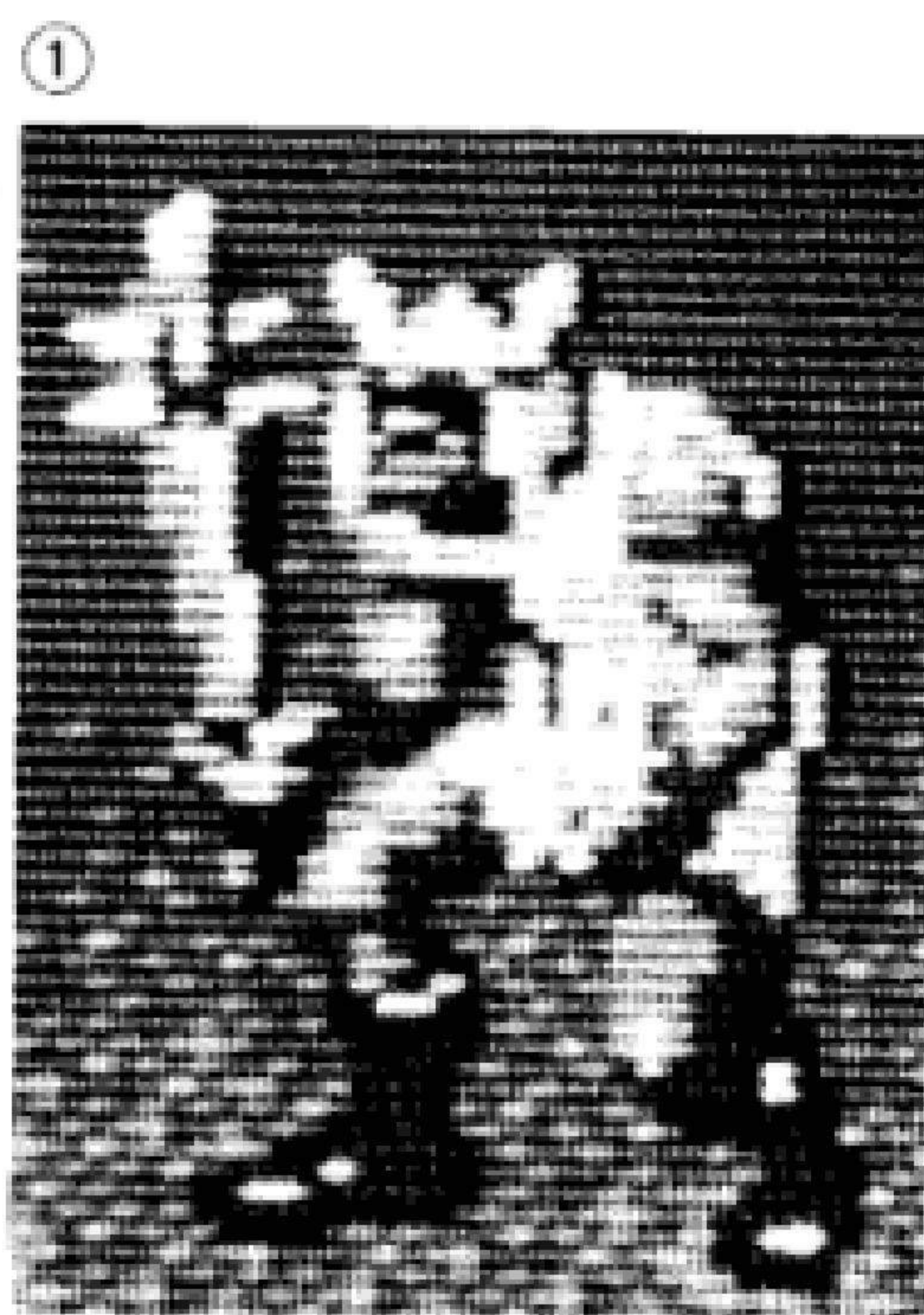
- (1) Club-Swinging Attackers A
- (2) Club-Swinging Attackers B
- (3) Amazonian Warriors
- (4) Hammering Giants
- (5) Skeleton Soldiers
- (6) Armored Knights
- (7) Death-Adder

## Diese Banditen müssen Sie Besiegen

- (1) Keulenschwingende Angreifer A
- (2) Keulenschwingende Angreifer B
- (3) Amazonenkrieger
- (4) Hammergiganten
- (5) Skelettsoldaten
- (6) Gerüstete Ritter
- (7) Death-Adder

## Introduktion av Banditer du Träffar på

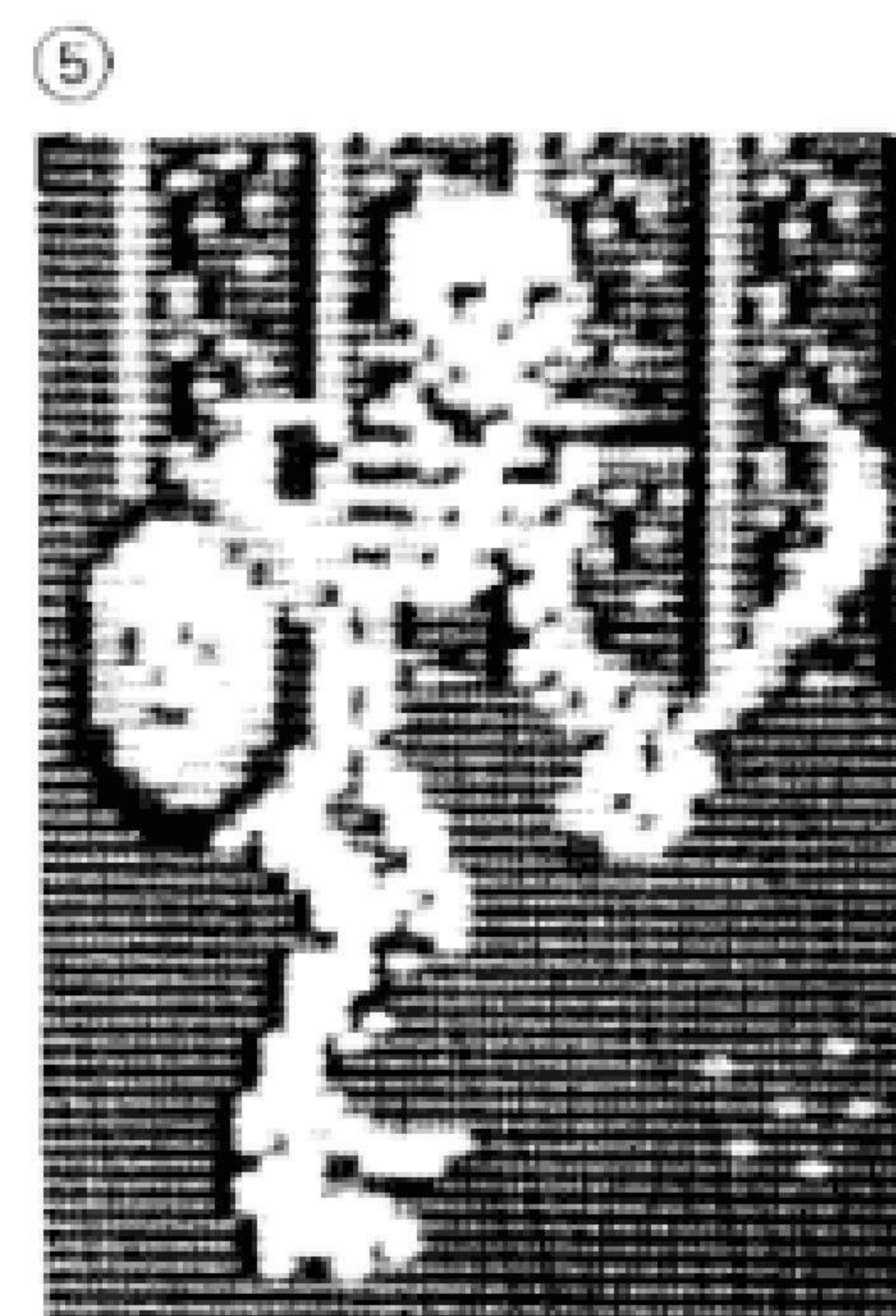
- (1) Klub svingande attackerande A
- (2) Klub svingande attackerande B
- (3) Amazonian krigare
- (4) Hammrande jättar
- (5) Skelett soldater
- (6) Beväpnade riddare
- (7) Death-Adder





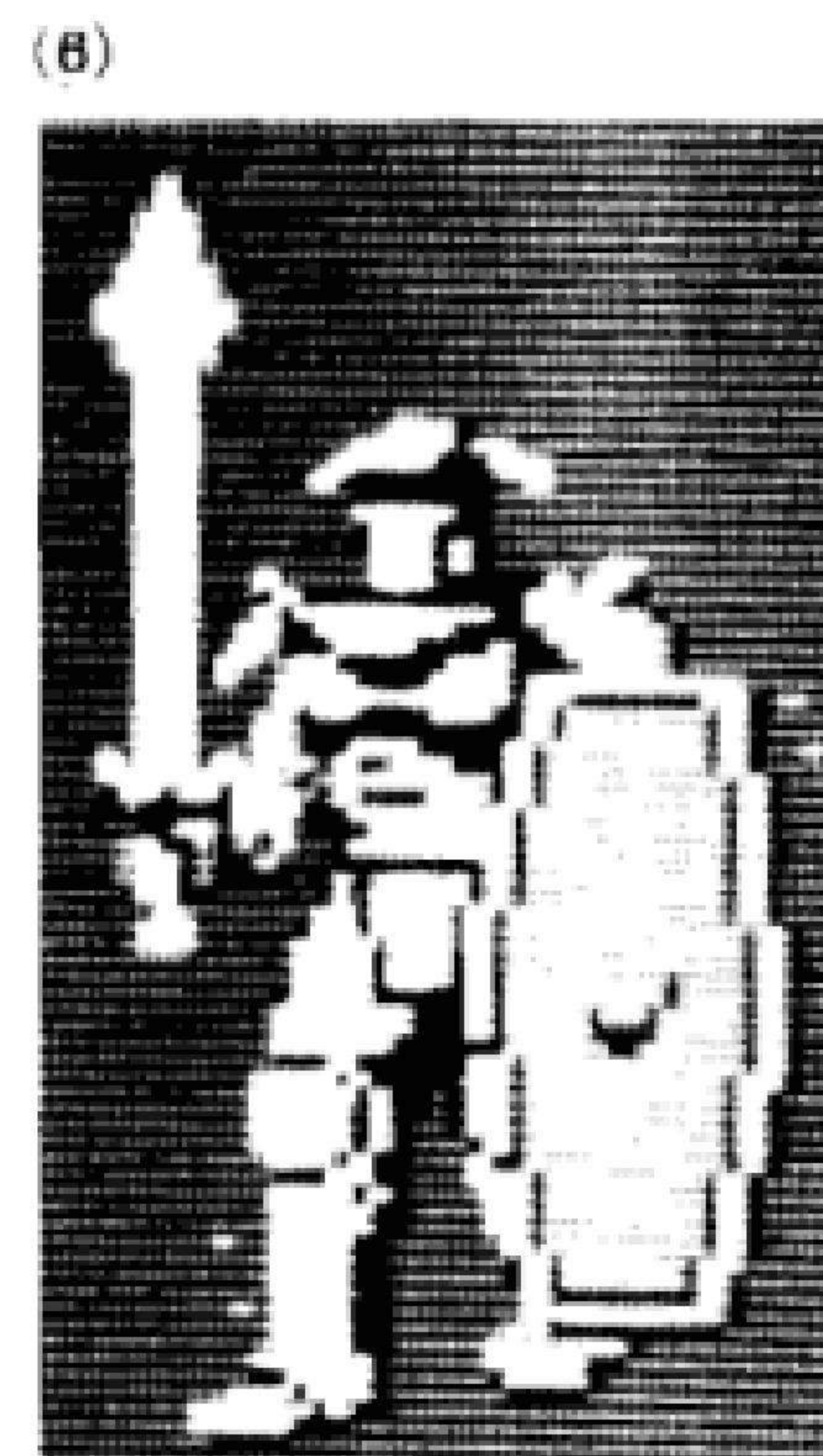
## Introduction des bandits rencontrés

- ① Les attaquants au gourdin A
- ② Les attaquants au gourdin B
- ③ Les guerriers d'Amazonie
- ④ Les géants au marteau
- ⑤ Les soldats-squelettes
- ⑥ Les chevaliers en armure
- ⑦ Titan le Sanguinaire



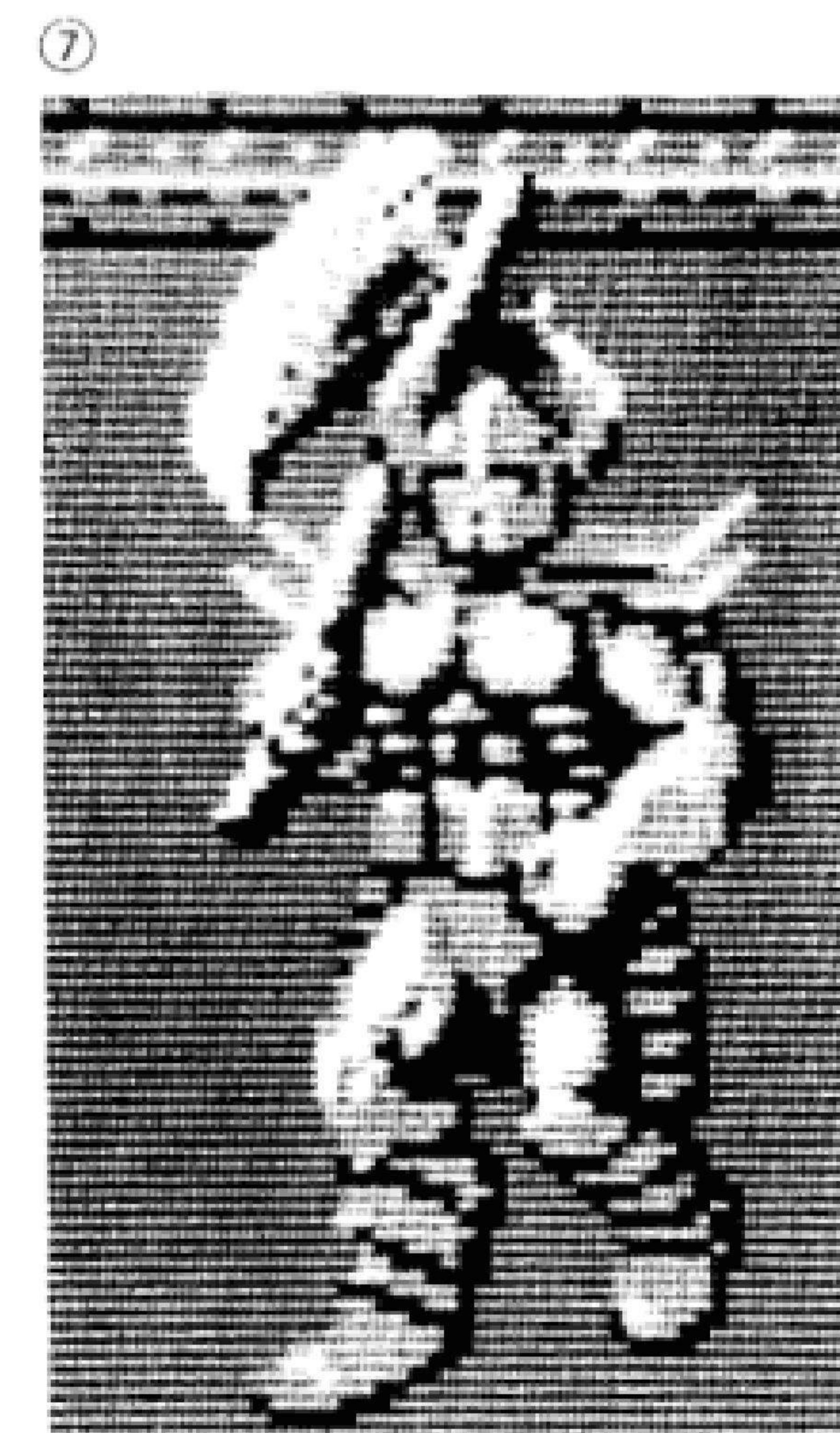
## Bandidos que usted encontrará

- ① Atacantes con palos A
- ② Atacantes con palos B
- ③ Guerreros del amazonas
- ④ Gigantes con mazas
- ⑤ Soldados esqueletos
- ⑥ Caballeros acorazados
- ⑦ Death-Adder



## Presentazione dei nemici incontrati

- ① Attaccanti A armati di mazza
- ② Attaccanti B armati di mazza
- ③ Amazzoni
- ④ Giganti armati di martello
- ⑤ Soldati scheletro
- ⑥ Cavalieri in armatura
- ⑦ Vipera della Morte





## Helpful Hints

- Bandits will attempt to attack Tarik by getting on both sides of him. Either swing the sword quickly to the right and left or jump.
- Try getting good at the technique of taking big jumps while dashing forward. By pressing Button 1 while still in the air, Tarik will be able to plunge his sword downward into the heads of the bandits.
- When enemies are too numerous, use magic to damage them.
- Tarik will be able to gain an advantage during fighting by riding on the strange creatures. Try getting good at moving around while riding these creatures so as to avoid the attacks of bandits which will knock you off.
- We will secretly teach you how to use the CONTINUE function for a second time. While "GAME OVER" is indicated on the screen, simultaneously press the D-Button diagonally to the upper left and Button 1 or 2. This special method is allowed only once per game. Carefully keep this secret to yourself and do not tell your friends!

## Nützliche Hinweise

- Die Banditen versuchen, Tarik von beiden Seiten anzugreifen. Sie müssen entweder mit dem Schwert schnell nach links und rechts schlagen oder aber springen.
- Versuchen Sie, die Technik für hohe Sprünge beim Vorwärtslaufen zu meistern. Wenn Sie Taste 1 drücken, während Sie immer noch in der Luft sind, kann Tarik sein Schwert nach unten schlagen.
- Wenn die Feinde zu zahlreich sind, müssen Sie Magie einsetzen.
- Tarik gewinnt an Stärke, wenn er beim Kampf auf einer der merkwürdigen Kreaturen reitet. Lernen Sie, gut mit diesen Kreaturen umzugehen, damit Tarik nicht heruntergeschlagen wird.
- Wir verraten Ihnen hier ein Geheimnis: Sie können die "CONTINUE"-Funktion ein zweites Mal einsetzen. Während die Meldung "GAME OVER" auf dem Bildschirm erscheint, drücken Sie dazu die Richtungstaste nach schräg links oben und gleichzeitig Taste 1 oder 2. Das ist eine spezielle Methode, die nur einmal in einem Spiel eingesetzt werden kann. Behalten Sie dieses Geheimnis für sich und verraten es nicht Ihren Freunden!

## Tips

- Banditerna försöker attackera Tarik från båda håll. Svinga antingen svärdet snabbt till höger och vänster, eller hoppa.
- Försök att få in en bra teknik på att hoppa när du springer framåt. Genom att trycka Knapp 1 när han fortfarande är i luften kan Tarik sticka sitt svärd nedåt i huvudet på banditerna.
- När fienderna är för många, använd magin för att skada dem.
- Tarik kan dra fördel när han slåss ridande på de konstiga figurerna. Försök bli bra på att röra dig runt när du rider så du kan undvika banditerna som attackerar och vill slå ned dig.
- Vi vill hemligt lära dig hur "CONTINUE" funktionen fungerar en andra gång. När "GAME OVER" visas i bild, tryck samtidigt styrknappen diagonalt uppåt vänster och Knapp 1 eller 2. Denna specialmetod fungerar bara en gång per spel. Behåll denna hemlighet för dig själv och tala inte om den för dina vänner!



## Quelques conseils utiles

- Les bandits vont essayer d'attaquer Tarik de chaque côté. Faites osciller rapidement l'épée de droite à gauche, ou sautez.
- Exercez-vous à faire de grands bonds en avant. Si vous appuyez sur la touche 1 tout en étant dans les airs, Tarik pourra fendre le crâne de ses ennemis avec son épée.
- Lorsque les ennemis sont trop nombreux, faites appel au pouvoir magique pour les vaincre.
- Tarik peut tirer un avantage, pendant le combat, en chevauchant une créature. Exercez-vous à vous déplacer avec ces créatures, afin d'éviter les bandits, prêts à vous jeter à bas de votre monture.
- Nous allons vous initier une fois de plus au secret de la fonction "CONTINUE". Pendant que le message "GAME OVER" apparaît sur l'écran, appuyez simultanément sur la diagonale gauche supérieure de la touche D et sur la touche 1 ou 2. Cette méthode spéciale n'est permise qu'une fois par jeu. Gardez jalousement ce secret et ne le révélez à qui que ce soit, même vos amis!

## Consejos útiles

- Los bandidos intentarán atacar a Tarik por sus dos costados. Mueva rápidamente la espada rápidamente hacia la derecha o la izquierda, o salte.
- Pruebe a dominar la técnica de realizar saltos grandes cuando corra hacia adelante. Presionando el botón 1 mientras se encuentre en el aire, Tarik podrá hundir su espada hacia abajo en las cabezas de los bandidos.
- Cuando los enemigos sean demasiado numerosos, emplee el poder mágico para inflingirles daño.
- Tarik podrá ganar cierta ventaja durante la lucha montando en ciertas criaturas. Trate de dominar la técnica de moverse montado en estas criaturas a fin de evitar los ataques de los bandidos que podrían derribarle.
- Y por último una forma secreta de emplear por segunda vez la función CONTINUE. Mientras esté visualizándose "GAME OVER" en la pantalla, presione de forma simultánea el botón D diagonalmente hacia la parte superior izquierda y el botón 1 o 2. Este método especial solamente estará permitido una vez por juego. ¡No cuente a nadie el secreto!

## Consigli utili

- I nemici cercheranno di attaccare Tarik di fianco. Cercate di muovere rapidamente la spada a destra e a sinistra oppure saltate.
- Cercate di perfezionare la tecnica di fare grandi salti mentre vi lanciate in avanti. Premendo il tasto 1 mentre Tarik è ancora in aria, egli riuscirà a conficcare la sua spada nella testa dei banditi.
- Quando i nemici sono troppo numerosi, usate i poteri magici per danneggiarli.
- Tarik potrà ottenere un vantaggio durante la lotta cavalcando le creature fantastiche. Cercate di essere abili nel muovervi cavalcando queste creature, in modo tale da evitare gli attacchi dei banditi che potrebbero disarcionarvi.
- Vi insegneremo segretamente come usare la funzione "CONTINUE" una seconda volta. Mentre sullo schermo è visualizzato "GAME OVER", premete contemporaneamente il tasto D diagonalmente in alto a sinistra ed il tasto 1 o 2. Questo metodo speciale è consentito solo una volta per gioco. Tenete custodito gelosamente questo segreto e non rivelatelo ai vostri amici.



## HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

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

### For Proper Usage

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



## BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

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

### Vorsichtsmaßnahmen

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



## HUR DU SKÖTER SEGA CARD OCH CARTRIDGES

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

### Försiktighetsåtgärder

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



## MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

### Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
  - ② Ne pas plier.
  - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
  - ④ Ne pas exposer au soleil.
  - ⑤ Ne pas abîmer.
  - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
  - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Ne rien coller sur la carte SEGA.
  - Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
  - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
  - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

④



⑤



## MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

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

### Para un mejor uso

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

⑥



## PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

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

### Per un uso appropriato

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

⑦





**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**

|              |  |  |  |
|--------------|--|--|--|
| <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> |  |  |  |



**SEGA®**

Printed in Japan