

Kung Fu Kid™



SEGA®

Loading Instructions: Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the KUNG FU KID™ cartridge into the Power Base (shown below) by following instructions in your SEGA SYSTEM™ manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on screen, recheck insertion.

IMPORTANT: Always make sure the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Sega Card/Cartridge™.

For 1 player: Press Button (1) on Player 1's Control Pad.

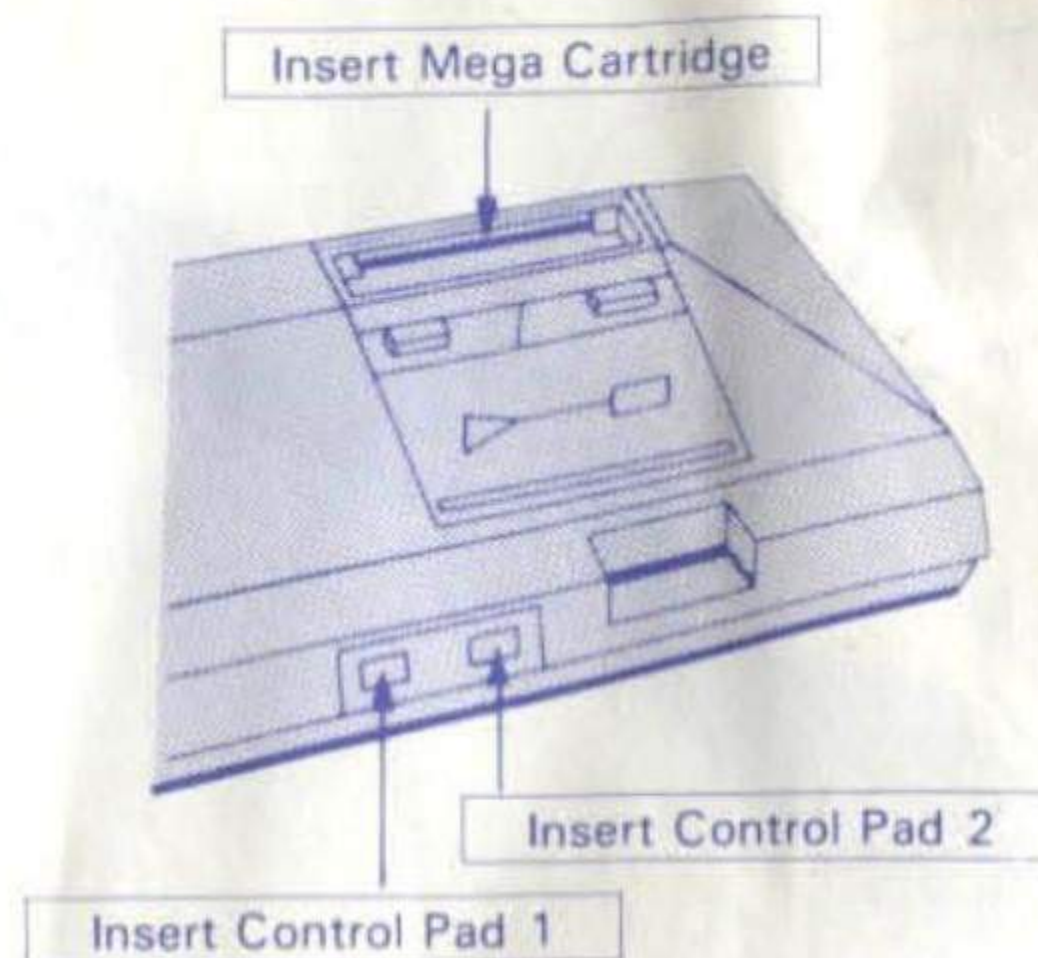
For 2 players: Press Button (2) on Player 2's Control Pad.

Ladeanleitung: Starten des Spiels

1. Überzeugen Sie sich, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist (OFF).
2. Setzen Sie die Cartridge KUNG FU KID® wie in der SEGA SYSTEM® Bedienungsanleitung beschrieben in den dafür vorgesehenen Einschub am Gerät ein.
3. Schalten Sie den Netzschalter ein (ON). Falls keine Anzeige auf dem Bildschirm erscheint, überprüfen Sie, ob die Cartridge einwandfrei eingesetzt ist.

WICHTIG: Vergewissern Sie sich vor dem Einsetzen oder Entfernen einer Sega Karte/Cartridge, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist.

1. Spieler: Drücken Sie Knopf 1 auf dem Control Pad 1.
2. Spieler: Drücken Sie Knopf 2 auf dem Control Pad 2.



**Instructions de chargement:
Mise en marche**

1. S'assurer que l'alimentation soit coupée.
2. Introduire la cassette KUNG FU KID™ dans le socle d'alimentation (illustré ci-dessous) en observant les instructions du manuel SEGA SYSTEM.
3. Enclencher l'alimentation. Si rien n'apparaît sur l'écran, contrôler à nouveau l'introduction.

IMPORTANT: Toujours s'assurer que le socle d'alimentation soit hors service lors de l'introduction ou du retrait de la Sega Card/Cartridge.

Pour 1 joueur: Appuyez sur le bouton (1) de la manette du premier joueur.

Pour 2 joueurs: Appuyez sur le bouton (2) de la manette du deuxième joueur.

**Instrucciones de inserción:
Puesta en funcionamiento**

1. Cerciórese que el interruptor de la alimentación esté desconectado.
2. Inserte el cartucho KUNG FU KID™ en la base de alimentación (mostrada más abajo) siguiendo las instrucciones de su manual SEGA SYSTEM™.
3. Conecte el interruptor de la alimentación. Si no aparece nada en la pantalla, vuelva a comprobar la inserción.

IMPORTANTE: Cerciórese siempre que la base de alimentación esté apagada al insertar o retirar el cartucho Sega/Cartridge™.

Para un jugador: Pulse el botón (1) en Control Pad del jugador 1.

Para dos jugadores: Pulse el botón (2) en Control Pad del jugador 2.

**Istruzioni di caricamento:
Inizio**

1. Accertatevi che l'interruttore d'alimentazione sia disinserito.
2. Inserite la cartuccia KUNG FU KID™ nella Power Base (mostrata sotto) secondo le istruzioni del vostro manuale SEGA SYSTEM™.
3. Posizionate l'interruttore d'alimentazione su "ON". Se sullo schermo non appare niente, accertatevi di aver inserito correttamente la cartuccia.

IMPORTANTE: Accertatevi sempre che la Power Base sia spenta prima di inserire o di estrarre la scheda/cartuccia™ Sega.

Per un giocatore premere il tasto start 1 del control pad 1.

Per due giocatori premere il tasto start 2 del control pad 2.

The Kung Fu Challenge

You're about to confront Madanda, the unnatural evil one, in a battle to avenge the death of your Kung Fu Master, Tayron. In order to reach Madanda's domain, the Lion's Castle, you'll have to defeat hordes of his loyal demonic servants.

Are you prepared for this challenge? Fortunately, you're blessed with the mysterious talisman that gives you supernatural strength and protection against even the most dangerous enemies. Your talisman is in the guise of a magical amulet, so use it wisely.

You'll have to survive 7 rounds in all to destroy Madanda and his number one henchman, Kyong Shi. So start your trek to the castle with both eyes open, the dangers are everywhere.

Der Kung Fu-Kampf

In diesem Spiel fordern Sie den bösen und grausamen Madanda zum Kampf heraus, um den Tod Ihres Kung Fu Lehrmeisters Tayron zu rächen. Aber bis Sie Madandas Burg LIONS CASTLE erreichen, müssen Sie erst noch gegen ganze Horden von Madandas dämonischen Kreaturen im Kampf bestehen.

Sind Sie auf diese große Herausforderung auch gut vorbereitet? Glücklicherweise besitzen Sie einen geheimnisvollen Talisman, der Ihnen übernatürliche Kräfte und Schutz auch gegen die gemeinsten Monster von Madanda verleiht. Dieser Talisman hat die Form eines magischen Amulettes.

Sieben Runden voller gefährlicher Kämpfe sind zu bestehen, bevor Sie Madanda und seinen treuesten Diener Kyong Shi besiegt haben. Halten Sie also auf Ihrem Weg in die Burg beide Augen offen—überall lauern Gefahren.



LE DEFI DU KUNG-FU (KUNG FU CHALLENGE)

Vous allez devoir affronter MADANDA, un type particulièrement mauvais, dans un combat destiné à venger la mort de votre Maître de Kung Fu, TAYRON. Pour atteindre le domaine de MADANDA, le Château du Lion, il vous faudra vaincre une armée de ses serviteurs dévoués.

Etes-vous préparé pour ce défi? Heureusement, vous êtes protégé par un talisman mystérieux qui vous donne un pouvoir surnaturel et vous protège pratiquement contre tous les dangers. Attention, votre talisman est sous la forme d'une amulette magique, aussi, utilisez-le à bon escient.

Il vous faudra survivre à 7 rounds pour détruire MADANDA et son combattant n° 1, KYONG SHI. Pour commencer votre course vers le château, soyez toujours vigilant, car le danger est partout.

EL DESAFIO DE KUNG FU

Ud. se va a enfrentar a Madanda, el malvado, en una lucha para vengar la muerte de su maestro de Kung Fu, Tayron. Para llegar al dominio. Para llegar al dominio de Madanda, el castillo de León, Ud. tendrá que derrotar a manadas de sus leales servidores demoníacos.

¿Está Ud. preparado para el desafío? Afortunadamente, Ud. está protegido por el misterioso talismán que le da a Ud. una fuerza y protección sobrenaturales contra cualquier enemigo.

Ud. debe superar 7 etapas para destruir a Madanda y a su principal secuaz Kyong Shi. Vaya con los ojos siempre abiertos, el peligro está por todas partes.

LA STORIA DEL KUNG FU

Tu devi cercare di sconfiggere Madanda che è il responsabile della morte del tuo maestro di Kung Fu Tayron. Dovrai stanarlo dalla sua fortezza, ma prima di arrivare a lui dovrai sconfiggere tutti i suoi demoniaci soldati.

Sei pronto per questa avventura? Per fortuna sei aiutato dal tuo talismano il quale ti darà dei poteri soprannaturali e ti proteggerà dalle insidie che ti porteranno i tuoi nemici.

Dovrai sopravvivere per 7 schemi alla fine di questi potrai arrivare a confrontarti con Madanda. Inizia il tuo viaggio verso il castello e tieni entrambi gli occhi aperti il pericolo è nascosto in ogni posto.

How To Use Controls

Before you begin playing, orient yourself with the movements and functions each button prompts.

Individual Functions:

Each Button on the Control Pad prompts its own critical move.

Ⓐ Your Directional Button (D-Button):

- Moves Wang to the right and left
- Squatting position and direction of talisman

Ⓑ Button 1:

- Jumping

Ⓒ Button 2:

- Throws talisman
- Kicks

Now that you're familiar with the basics, here's the set-up for sophisticated fighting.

Benutzung der Kontrollen:

Bevor Sie mit dem Spiel beginnen, lesen Sie erst die Beschreibung der Tastenfunktionen durch:

Einzelne Funktionen:

Jede Taste auf dem Bedienfeld bewirkt bestimmte Bewegungen.

Ⓐ Die Richtungskontrollen:

- bewegen Wang nach links und rechts
- lassen Wang niederhocken
- bestimmen die Richtung des Talismannes

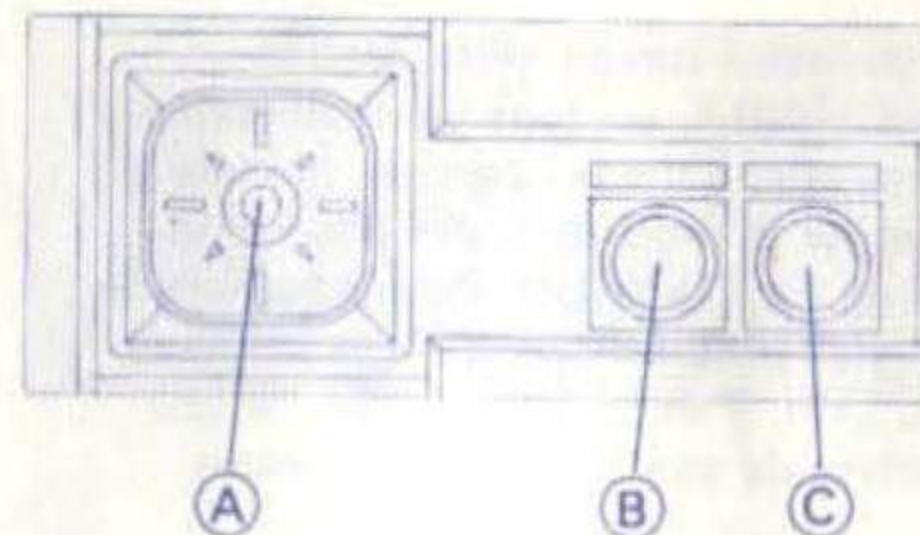
Ⓑ Taste 1:

- springen

Ⓒ Taste 2:

- Talisman werfen
- nach etwas treten

Das sind die Grundfunktionen, mit denen Sie Wang steuern. In den nächsten Kapiteln erfahren Sie alloc, was Sie wissen müssen, um die harten Kämpfe erfolgreich zu bestehen.



COMMENT UTILISER LES COMMANDES

Avant de commencer à jouer, il vous faut apprendre les fonctions qu'accomplissent les différents boutons.

FONCTIONS INDIVIDUELLES:

Chaque bouton du panneau de commande a une fonction particulière et déclenche son propre mouvement:

- Ⓐ Votre bouton de direction (bouton D):
 - Déplace WANG vers la droite ou la gauche
 - Détermine la position d'accroupissement et celle du talisman.
- Ⓑ Bouton 1:
 - Saut
- Ⓒ Bouton 2:
 - Jet du talisman
 - Coups

Maintenant que vous êtes familiarisé avec les notions de base, voici les manipulations pour un combat plus sophistiqué.

COMO UTILIZAR LOS CONTROLES

Antes de empezar a jugar, familiarícese con los movimientos y funciones de cada botón.

Funciones Individuales:

Cada botón del pad de control regula un movimiento diferente.

- Ⓐ BOTON DIRECCIONAL (BOTON D):
 - Mueve a Wang a derecha e izquierda
 - Esconde la posición del talismán y lo controla
- Ⓑ BOTON 1:
 - Saltos
- Ⓒ BOTON 2:
 - Lanza el talismán
 - Da patadas

Ahora veamos como pelear.

SI GIOCA CON IL CONTROL PAD

Prima di iniziare a giocare familiarizzate con i tasti del control pad.

FUNZIONI INDIVIDUALI:

Ogni tasto del control pad ha una funzione particolare.

- Ⓐ Tasto direzionale
 - Muove il giocatore a destra ed a sinistra
 - Imposta la direzione del talismano.
- Ⓑ Tasto 1
 - Salto
- Ⓒ Tasto 2
 - Lancia il talismano
 - Calcio

Ora che conoscete le varie funzione dei tasti leggete le seguenti pagine per iniziare a giocare.

Directional Button Functions:

Depending which direction you want to move towards, press your D-Button in that direction for Wang to move.

- Wang can also change direction in mid-air, so use your D-Button at all times.
- When you want to drop into a squatting position, press the D-Button directly down.
- When you're ready to throw the talisman, use your D-Button to guide its direction.

Die Richtungskontrollen:

Je nachdem, in welche Richtung Wang gehen soll, drücken Sie dafür einfach die entsprechende Pfeiltaste.

- Wang kann seine Richtung auch während eines Sprunges seine Richtung ändern.
- Soll Wang in die Hocke gehen, drücken Sie einfach den Richtungspfeil nach unten.
- Sobald Sie den Talisman werfen können, geben Sie mit den Richtungspfeilen die Wurfrichtung vor.

FONCTIONS DU BOUTON DE DIRECTION:

En fonction de la direction dans laquelle vous désirez vous déplacer, appuyez sur le bouton de direction (bouton D) pour faire se déplacer WANG.

- WANG peut également changer de direction en l'air, aussi vous pouvez utiliser le bouton D tout le temps.
- Quand vous voulez vous accroupir (ou plutôt que WANG s'accroupisse), appuyez sur le bouton D vers le bas.
- Quand vous êtes prêt à jeter le talisman, utilisez le bouton D pour guider sa direction.

FUNCIONES DEL BOTON D:

Empuje el botón D en la dirección que quiera desplazar a Wang.

- Wang también puede cambiar de dirección en el aire, para ello use el botón D en todo momento.
- Cuando desee agacharse, pulse hacia abajo el botón D.
- Cuando esté listo para lanzar el talismán, utilice el botón D para guiar su dirección.

FUNZIONI DEL TASTO DIREZIONALE:

Premete il tasto direzionale nella direzione in cui volete far muovere il vostro giocatore.

- Wang può anche saltare a mezz'ari quindi usate il vostro tasto direzionale ogni volta che lo renderete opportuno.
- Quando volete colpire in basso usate il tasto direzionale verso il basso.
- Quando siete pronti a lanciare il talismano usate il tasto direzionale per impostare la direzione.

Jumping:

Whenever you're ready to jump, use your D-Button to guide your direction and then press Button 1.

- When you want to jump straight up, you can ignore the D-Button.
- When you want to try a double jump, the set-up is as follows:

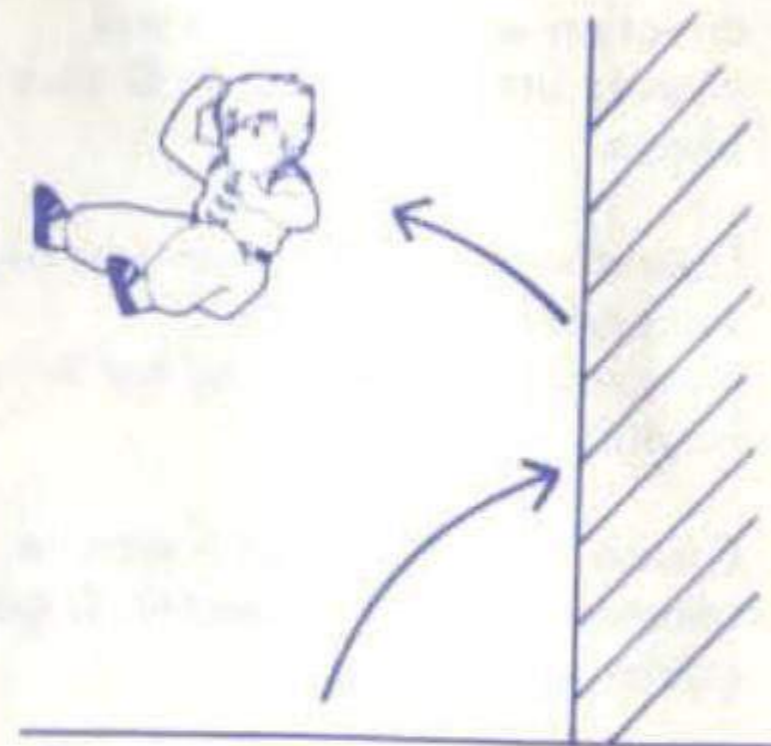
Approach the wall or obstacle and press Button 1 to get as close as possible. Then, when Wang is touching the wall, press Button 1 again and he'll jump for the second time with equal momentum.

Springen:

Für einen Sprung bestimmen Sie die Sprungrichtung mit den Richtungspfeilen und drücken dann die Taste 1.

- Um nur einmal senkrecht hoch zu springen, benötigen Sie die Richtungskontrollen überhaupt nicht, sondern drücken nur die Taste 1.
- Sogar ein doppelter Sprung ist wie folgt möglich:

Gehen Sie an eine Wand oder ein anderes Hindernis so nahe wie möglich heran und springen dann (Taste 1) gegen dieses Hindernis. Sobald Wang das Hindernis berührt, drücken Sie sofort im gleichen Augenblick noch einmal Taste 1 und Wang springt mit doppelter Kraft in die entgegengesetzte Richtung.



SAUTS:

Quand vous êtes prêt à sauter, appuyez sur le bouton 1 et utilisez le bouton D pour diriger votre saut.

- Quand vous voulez sauter sur place, n'appuyez pas sur le bouton D.
- Quand vous voulez faire un double-saut, procédez comme suit:

Approchez-vous de l'obstacle ou du mur, et appuyez sur le bouton n° 1 pour vous approcher autant que possible. Ensuite, appuyez sur le bouton n° 1 dès qu'il touche le mur et sautera une deuxième fois avec le même élan.

SALTOS:

Cuando esté preparado para saltar, use el botón D para guiar la dirección y pulse el botón 1.

- Cuando desee saltar hacia arriba no es necesario utilizar el botón D.
- Cuando intente hacer un salto doble, hágalo como se indica a continuación.

Aproxímese a la pared u obstáculo y pulse el botón 1 para acercarse el máximo posible. En ese momento, cuando Wang está tocando la pared, pulse el botón 1 de nuevo y saltará por segunda vez con igual impulso.

SALTO:

Quando siete pronti per effettuare un salto premete il tasto 1 ed impostate la direzione con il tasto direzionale.

- Quando volete effettuare un salto perfettamente verticale premete il tasto 1 senza premere il tasto direzionale.
- Quando volete effettuare un doppio salto leggette le seguenti istruzioni.

Avvicinatevi all'ostacolo e premete il tasto 1 quando sarete il più vicino possibile all'ostacolo. In seguito quando Wang toccherà l'ostacolo premete il tasto 1 nuovamente. Wang effettuerà un doppio salto.

Kicks:

Kicking can happen any way you want. Use your D-Button to guide Wang's direction and then press Button 2 for the kick.

- Wang can kick from a squatting position, so coordinate this move with the D-Button.
- Wang can also kick in mid-air, which you can coordinate with Button 1.

Treten:

Zur Verteidigung und zum Angreifen seiner Gegner stehen dem Kung Fu Kämpfer außer seiner perfekten Körperbeherrschung keine anderen Waffen zur Verfügung. Mit den Richtungspfeilen bestimmen Sie, in welche Richtung Wang seine tödlichen Tritte austeilte und drücken dann Taste 2.

- Wang kann selbst aus der Hocke heraus seine Gegner treten.
- Als guter Kung Fu Kämpfer kann er natürlich auch während eines Sprunges seine tödlichen Tritte austeilten.

COUPS:

Les coups de pieds peuvent être portés quand vous voulez. Utilisez le bouton D pour déterminer la direction de WANG et appuyez sur le bouton 2 pour porter le coup.

- WANG peut frapper depuis une position accroupie, pour cela vous devrez coordonner son déplacement avec le bouton D.
- WANG peut également frapper en l'air, pour cela vous devrez coordonner son déplacement avec le bouton 1.

PATADAS:

Puede darlas cuando Ud. desee. Use el botón D para guiar la dirección de Wang y pulse el botón 2 para la patada.

- Wang puede dar patadas desde posición agachada. Para ello coordine este movimiento con el botón D.
- Wang puede dar patadas desde el aire. Para ello coordine este movimiento con el botón 1.

CALCI:

Potrete tirare un calcio in qualsiasi momento lo vogliate. Usate il tasto direzionale per guidare la direzione di Wang e premere il tasto 2 per effettuare il tiro del calcio.

- Coordinate la posizione di Wang con il tasto direzionale.
- Wang può anche calciare a mezz'aria per cui coordinate i movimenti con il tasto 1.

Take Control

Before you begin your journey, the following will guide you through game rules and regulations.

Life Meter:

Wang's life meter is located in the upper center of the screen. Every time Wang is damaged by enemies, his life meter will decrease.

- When the life meter is empty, Wang will collapse and will have two additional opportunities to fight again during this game.
- However, when Wang collapses the third time, the game will end.
- Wang will be awarded more life after he reaches 30,000 points. At this time, one additional opportunity to collapse will be given to him. After 30,000 points he'll receive this allotment in increments of one every 1,200 points. So, you can increase your chances for survival just by increasing your points. And you can acquire as many additional chances as possible.

Und los geht's

Nachdem Sie jetzt die Bedienung der Kontrollen kennen, sollen Ihnen die folgenden Erklärungen dienen, den Spielablauf besser zu verstehen.

Lebensenergie

Oben in der Mitte des Bildschirms sehen Sie eine Anzeige mit der restlichen Lebensenergie von Wang. Bei jedem Treffer, den Wang einstecken muß, wird die Lebensenergie entsprechend reduziert.

- Sobald die gesamte Lebensenergie aufgebraucht ist, bricht Wang zusammen und hat eines von drei Leben verspielt.
- Mit dem Ende des dritten und letzten Lebens von Wang ist auch das Spiel zu Ende.
- Wang erhält ein zusätzliches Leben, sobald Sie 30.000 Punkte erzielt haben. Danach erhöht sich die Punktzahl für ein weiteres Leben um jeweils 1.200 Punkte. Auf diese Weise verlängern Sie das Leben von Wang und haben so bessere Chancen, Madanda zu vernichten. Es gibt keine Einschränkung für die Anzahl der Leben, die Sie auf diese Weise hinzugewinnen können.

PRISE DES COMMANDES

Avant de commencer votre voyage, les indications suivantes vous guideront à travers les règles du jeu.

COMPTEUR DE VITALITE:

Le compteur de vitalité se trouve en haut au centre de l'écran. Chaque fois que WANG est touché par ses ennemis, sa vitalité diminue.

- Quand le compteur est "vide", WANG s'écroule. Il dispose ensuite de 2 vies supplémentaires pour la durée du jeu.
- Quand WANG s'écroule pour la 3^e fois, le jeu est fini.
- WANG gagne une vie supplémentaire chaque fois qu'il atteint 30 000 points. A ce moment, une occasion supplémentaire de combattre et d'être blessé lui est donnée. Après 30 000 points, il recevra une vie supplémentaire tous les 1200 points, augmentant ainsi ses chances de survie. Ce nombre de chances supplémentaires n'est pas limité.

CONTROL

Antes de empezar, veamos las reglas del juego.

Medidor de vida (Life Meter):

La vida de Wang se mide según indica el medidor situado en la parte superior central de la pantalla. Cada vez que Wang es dañado por los enemigos, su medidor de vida decrecerá.

- Cuando el medidor esté vacío, Wang colapsará y tendrá dos oportunidades adicionales para luchar durante la partida.
- Sin embargo, cuando Wang colapse por tercera vez, el juego acabará.
- Wang recibirá más vida cuando alcance 30.000 puntos. En este momento, una oportunidad más le será concedida. Después de 30.000 puntos recibirá más vida por cada 1.200 puntos adicionales. De este modo Ud. puede incrementar sus oportunidades de supervivencia incrementando sus puntos, sin límite.

SCOPO DEL GIOCO

Prima di iniziare a giocare leggete le seguenti informazioni.

Indicatore di vita:

È situato nella parte alta dello schermo. Ogni volta che Wang viene colpito da un suo nemico la sua potenza diminuirà.

- Quando l'indicatore di vita sarà completamente scarico, Wang avrà ancora due vite.
- Quando il terzo Wang sarà sconfitto il gioco avrà termine.
- Vincerete una quarta vita quando raggiungerete il punteggio di 30000 punti.

Progress of Game:

There are seven rounds in total to survive before you are victorious. As soon as the game begins, the evil disciples and Kyong Shi will start attacking Wang. Wang will advance to the next round only if you can gain points and avoid damage.

Rounds 2-6 will help you continue your journey and it's not until round 7 that you'll meet Madanda.

Time Limit:

Every round has a fixed time limit. If Wang does not defeat all enemies before this time is up, the round will end and Wang will collapse.

Every time Wang collapses, he will begin at the start of his last round.

Victory:

When Wang has succeeded in overcoming Madanda, the game will end with the message, THE END, displayed on the screen.

Der Spielablauf:

Sie haben insgesamt sieben Runden siegreich zu bestehen, bevor das Spiel gewonnen ist. Sofort nach dem Start wird Wang von Kyong Shi und den anderen teuflischen Kreaturen angegriffen. In die nächste Runde gelangt er nur dann, wenn er genug Punkte gesammelt hat und selbst nicht allzu schwer verletzt wurde.

Der Meister des Bösen, Madanda, greift allerdings erst in der letzten, der siebenten Runde in das Geschehen ein.

Zeit-Limit:

Für jede Runde steht Ihnen nur eine begrenzte Zeitspanne zur Verfügung. Schafft Wang es nicht, alle Feinde in dieser Zeit zu vernichten, verliert er bei Ablauf der Zeitspanne ein Leben.

Leider muß Wang die Runde, in der er ein Leben verloren hat, noch einmal ganz von vorne beginnen.

Gewonnen:

Hat Wang es dann in der siebenten Runde geschafft, auch seinen schwierigsten Gegner Madanda zu überwältigen, ist das Spiel zu Ende. Auf dem Bildschirm sehen Sie dann die Nachricht "THE END".

DEROULEMENT DU JEU:

Il y a 7 rounds au total auxquels il vous faudra survivre avant d'être victorieux. Dès le début du jeu, les méchants disciples de MADANDA et KYONG-SHI commenceront à attaquer WANG. WANG ne passera au round suivant que si vous gagnez suffisamment de points sans être blessé.

Les rounds 2 à 6 constitueront la suite de votre voyage, et ce n'est qu'au round 7 que vous rencontrerez MADANDA.

LIMITE DE TEMPS:

Chaque round a une durée limitée. Si WANG n'a pas abattu tous ses ennemis dans cette limite de temps, le round se terminera et WANG s'effondrera.

Chaque fois qu'il s'écroule et reprend une nouvelle vie, WANG repart au début du dernier round qu'il a atteint.

VICTOIRE:

Quand WANG a réussi à atteindre et à battre MADANDA, le message "THE END" apparaît à l'écran et le jeu est fini.

PROGRESO DEL JUEGO:

Hay siete etapas que hay que superar para vencer. En cuanto comienza el juego, los malvados Kyong Shi y sus discípulos atacan a Wang. Wang avanzará a la etapa siguiente sólo si gana puntos y evita los daños.

Las etapas 2-6 le ayudarán a continuar y en la etapa 7 encontrará a Madanda.

LIMITE DE TIEMPO:

Cada etapa tiene un tiempo límite fijo. Si Wang no vence a todos los enemigos dentro del plazo, la etapa acabará y Wang colapsará.

Cada vez que Wang colapse, empezarán en el inicio de la última etapa disputada.

VICTORIA:

Cuando Wang alcance a Madanda, el juego acabará y aparecerá en pantalla el mensaje THE END.

ALTRE FASI DI GIOCO:

Ci sono sette schemi, i quali vanno completamente superati prima di accedere alla fase finale in cui vi sarà lo scontro finale. In questi schemi dovrai affrontare i soldati del tuo nemico.

Lo schema 2 e lo schema 6 ti aiuteranno nel tuo viaggio dove potrai ripristinare le tue forze.

TEMPO LIMITE:

Ogni schema ha un tempo limite durante il quale Wang dovrà distruggere tutti i suoi nemici e passare così allo schema successivo. Se questo non accadrà Wang perderà una vita.

Ogni volta che Wang perderà una vita dovrà iniziare da capo lo schema in cui ha perso una vita.

VITTORIA:

Quando Wang riuscirà a distruggere Madanda il gioco avrà termine ed apparirà sullo schermo la scritta THE END.

Now Make Your Move

If you're serious about winning this game, you'll need to be aware of your strengths and weaknesses. Your protective devices are not as numerous as your enemies, but they are as powerful.

Talisman:

Your talisman is powerful enough to defeat Madanda and Kyong Shi. It's also powerful enough to defeat any of their disciples.

- Your talisman can be found hanging in the air when you're attacking enemies. Jump in the air to grab it and notice that points are adding up in the left bottom corner. Each talisman is worth 5 points.
- You are allowed to throw your talisman 99 times during the game. The number of throws you've used will be screened for your information.
- Now the talisman will bring down different numbers of enemies. So don't believe that all talisman are alike.

Auf in's Spiel

Um in diesem Spiel bis in die letzte Runde vorzustößen, müssen Sie Ihre Stärken aber auch Schwächen genau kennen. Ihre Verteidigungsmöglichkeiten sind zwar nicht so zahlreich wie Ihre Feinde, dafür aber genauso mächtig.

Der Talisman:

Er besitzt genügend Kraft, um Madanda und Kyong Shi abzuwehren. Genau so gut beschützt er Sie aber auch vor den anderen Kreaturen von Madanda.

- Sie sehen Ihren Talisman während der ersten Runde in der Luft hängen, sobald Sie einen Feind angreifen. Springen Sie hoch und greifen Sie ihn sich. Links oben sehen Sie, wie Sie für den Talisman Punkte erhalten; jeder Talisman bringt Ihnen fünf Punkte.
- Diesen Talisman können Sie während des Spieles bis zu 99 Mal gegen Ihre Feinde benutzen. Wie oft Sie den Talisman bereits benutzt haben, wird dabei für Sie eingeblendet.
- Allerdings vernichtet jeder Talisman unterschiedlich viele Feinde. Glauben Sie also nicht, daß ein Talisman genauso gut ist wie jeder andere.



MAINTENANT, A VOUS DE JOUER

Si vous voulez jouer sérieusement, il vous faudra connaître vos points forts et vos faiblesses. Vos protections ne sont pas aussi nombreuses que vos ennemis, mais elles sont aussi puissantes.

TALISMAN:

Votre talisman est assez puissant pour battre MADANDA ou KYONG-SHI. Il est également assez puissant pour défaire n'importe lequel de leurs disciples.

- Vous pourrez trouver votre talisman flottant dans l'air au moment où vous attaquez un ennemi. Sautez en l'air et attrapez-le: vous verrez des points s'ajouter en bas à gauche de l'écran. Chaque talisman vaut 5 points.
- Vous pourrez lancer votre talisman 99 fois au cours du jeu. Le nombre de fois où vous l'aurez utilisé sera affiché à l'écran pour votre information.
- En fait, le talisman abattra un certain nombre d'ennemis. Aussi, ne pensez pas qu'il fonctionne toujours de la même façon.

MOVIMIENTOS

Si Ud. pretende seriamente ganar el juego, tendrá que tener cuidado de sus propias debilidades. Sus posibilidades de protección no son tan numerosas como sus enemigos, pero sí son igual de potentes.

TALISMAN:

Su talismán es lo suficientemente potente para derrotar a Madanda y Kyong Shi. También es lo suficientemente fuerte para derrotar a cualquiera de los discípulos.

- Su talismán puede estar en el aire cuando Ud. está atacando enemigos. Salte al aire para agarrarlo y observe que se añaden puntos en la esquina inferior izquierda. Cada talismán vale 5 puntos.
- Ud. puede lanzar el talismán hasta 99 veces durante el juego. El número de lanzamientos hechos será presentado en pantalla para su información.
- El talismán derrotará cada vez a números distintos de enemigos. No piense que todos los talismanes son iguales.

ORA INIZIATE A GIOCARE

Se siete veramente intenzionati a vincere la partita dovrete impegnarvi a fondo. Più andrete avanti con il gioco e più agguerriti saranno i vostri avversari.

TALISMANO:

Il vostro talismano vi proteggerà da Madanda e dai suoi soldati.

- Lo potrete trovare in aria. Per impossessarvene vi toccherà saltare ed entrare in contatto con esso. Il suo valore in punti è 5.
- Troverete lungo il vostro cammino 99 talismani. Ogni talismano riuscirà a distruggere un certo numero di nemici.
- Questo numero varia dal tipo di talismano che riuscirete a trovare.

Super Talisman:

During round 2, a lobster will appear on screen. When you strike it down, your talisman will aquire superpower and efficiency to help you destroy the enemies.

During round 4, if you are lucky enough to destroy Kyong Shi, your power will be multiplied again. Or you'll go from talisman to super talisman as before.

- For both situations, your talisman will fly faster and farther. And its power will not decrease throughout the entire game.
- Be careful when going after super talisman. During round 4, if either the lobster or Kyong Shi reach the water, you're in trouble.

Der Super-Talissmann:

In der zweiten Runde treffen Sie auf einen Krebs. Schaffen Sie es, diesen zu besiegen, wird Ihr Talissmann Superkräfte bekommen, die Ihnen bei der Vernichtung Ihrer Feinde noch besser helfen.

Falls sie in der vierten Runde Kyong Shi besiegen, werden sich diese Kräfte noch einmal vervielfachen, beziehungsweise wird sich spätestens dann Ihr Talissmann in einen Super-Talissmann verwandeln.

- Ein Super-Talissmann fliegt schneller und weiter als ein normaler Talissmann. Außerdem verbraucht sich seine Kraft während des ganzen Spieles nicht.
- Seien Sie vorsichtig: Falls der Krebs oder Kyong Shi in der vierten Runde das Gewässer erreicht, sieht es für Sie nicht gut aus.



SUPER TALISMAN:

Pendant le 2^o round, un homard apparaîtra sur l'écran. Si vous le touchez, votre talisman acquerra des super-pouvoirs pour vous aider à battre vos ennemis.

Pendant le 4^o round, si vous avez la chance de battre KYONG-SHI, votre pouvoir sera de nouveau multiplié, ou vous repasserez comme précédemment du TALISMAN au SUPER TALISMAN.

- Dans les 2 cas, votre talisman volera plus vite et plus loin, et son pouvoir ne diminuera pas durant tout le jeu.
- Attention en cherchant le super-talisman. Si, dans le 4^o round, le homard ou KYONG-SHI atteint l'eau, vous êtes dans de mauvais draps!

SUPER TALISMAN:

Durante la etapa 2 aparecerá una langosta. Cuando la golpee, su talismán adquirirá superpotencia para destruir a los enemigos.

Durante la etapa 4, si destruye a Kyong Shi, su potencia se multiplicará de nuevo o bien pasará de tener un talismán a tener un super talismán.

- En ambos casos, su talismán volará más rápido y más lejos. Su potencia no decrecerá a lo largo del juego.
- Tenga cuidado cuando vaya a por un super talismán. Durante la etapa 4, si la langosta o Kyong Shi alcanzan el agua, Ud. se verá en problemas.

SUPER TALISMANO:

Durante il secondo schema potrete impossessarvi del super talismano distruggendo un particolare tipo di nemico.

Se riuscirete a fare questo il vostro talismano diventerà automaticamente più potente.

- Durante il quarto round se sarete fortunati potrete trovare un talismano che raddoppierà il vostro grado di energia.
- Dovrete essere molto abili nel catturare questo articolo, siccome vola ad una velocità molto alta.

Jar:

You are awarded three jars in total to ward off enemy fire balls during the game.

- However, you can only use one jar for this purpose.
- They are hidden in round 5 and you can locate any one of the three by kicking walls in various places.
- This is dangerous business because kicking the walls will also summon the fireballs. The choice is yours.

Jar (Steinkrug):

Es gibt insgesamt drei Steinkrüge im ganzen Spiel, um die Feuerbälle abzuwehren.

- Obwohl im Spiel drei Steinkrüge versteckt sind, können Sie nur einen benutzen.
- Diese Steinkrüge sind in der fünften Runde zu verborgen. Sie finden sie, indem Sie an allen möglichen Stellen gegen die Wände treten.
- Das ist allerdings auch nicht ungefährlich, da diese Tritte eventuell die Feuerbälle auslösen. Die Entscheidung liegt ganz bei Ihnen.



JARRE:

On vous gratifie de 3 jarres au total pour vous protéger des boules de feu que lancent vos ennemis pendant le jeu.

- Cependant, vous ne pouvez utiliser qu'une seule jarre dans ce but.
- Elles se cachent dans le 5^e round, et vous pouvez trouver l'une des trois jarres en donnant des coups de pied dans les murs.
- Attention, c'est dangereux car donner des coups dans les murs déclenche les boules de feu. A vous de choisir votre risque.

JARRA:

Ud. obtendrá tres jarras para evitar las bolas de fuego enemigas durante la partida.

- Sin embargo, Ud. sólo puede utilizar una jarra para este propósito.
- Ellas están escondidas en la etapa 5 y puede localizarlas golpeando paredes en varios lugares.
- Esto resulta peligroso porque al hacerlo atraerá bolas de fuego. Ud. verá lo que hace.

VASO:

Dovrete impossessarvi di tre vasi se vorrete annullare la mortalità dei colpi dei vostri nemici.

- Potrete usare un solo vaso per questo tipo di azione.
- I vasi sono raggruppati nello schema 5 per trovarli dovrete distruggere alcuni oggetti dentro i quali sono nascosti i vasi.
- Fate attenzione perché distruggendo questi oggetti potranno presentarsi al posto del vaso alcune creature comandate da Madanda.

Sweet Bun:

Sweet Bun is Wang's replenishment bread. Once he finds this, his life meter will be filled to capacity. Sweet Buns are available in round 3 and round 5.

- They are hidden near and in the wall. He can retrieve only one during the game by kicking and jumping around the wall. Once he discovers it, he should proceed with the game.

Sweet Bun (Kuchen):

Dieser Kuchen ist die Hauptnahrung von unserem Helden Wang und erneuert seine Kräfte. Jedesmal, wenn Wang einen dieser Kuchen findet, füllt sich die Lebensenergie wieder vollständig auf. Diese Kuchen sind nur in den Runden drei und fünf zu finden.

- Die Kuchen sind in den Wänden oder in der Nähe der Wände versteckt. Es sind zwar mehrere Kuchen vorhanden, aber mehr als einen pro Spiel kann Wang nicht essen. Um die Kuchen zu finden, springen sie einfach gegen die Wände. Sobald Sie einen entdeckt haben, füllt sich die Anzeige für die Lebensenergie wieder auf und Sie sollten sich wieder um Ihre Gegner kümmern.



"DOUCE BRIOCHE":

La Douce Brioche est la nourriture vitale de WANG. Quand il la trouve, son compteur de vitalité remonte au maximum. On trouve les brioches dans les rounds 3 et 5.

- Elles sont cachées près du mur. On peut en trouver une seulement en sautant et en donnant des coups près du mur. Quand WANG l'a trouvée, le jeu se poursuit normalement.

BOLLO DE PAN:

Es el alimento de Wang. Cuando lo encuentra, se rellena su medidor de vida. Los bollos están en las etapas 3 y 5.

- Están escondidos junto a la pared. Sólo se puede tomar uno durante el juego dando patadas y saltando alrededor de la pared. Una vez descubierto el bollo, proseguirá el juego.

ALIMENTI PER WANG:

Lo Sweet Bun è l'alimento principale di Wang. Sono raggruppati negli schemi 3 e 5.

- Sono sempre situati vicino ai muri. Per impossessarvi di essi dovrete entrare in contatto con questo cibo. La particolarità degli Sweet Bun è quella di ripristinare il grado di energia di Wang.

Scary Monsters:

Towards the end of every round, you'll confront a deadly enemy. When they appear, a second life meter will be screened so you can be informed of your progress during the ensuing battle.

- It will take several kicks to defeat them. Try not to use your talisman here. Its power is great and should be saved for the final battles with Kyong Shi and Madanda. Just fight your hardest.
- Once you've defeated this scary monster, the round ends and you're clear for the next round.

Scary Monsters:

Kurz vor Ende einer jeden Runde treffen Sie auf ein sehr gefährliches Monster. Sobald es auftaucht, wird oben eine zweite Anzeige für Ihre Lebensenergie eingeblendet, auf der Sie sehen, wie es während des Kampfes um Wang steht.

- Nur mit mehreren gut gezielten Tritten wird dieses Monster besiegt. Versuchen Sie, es aus eigener Kraft ohne den Talisman zu besiegen. Die Energie des Talismannes werden Sie noch beim letzten Kampf gegen Kyong Shi und Madanda brauchen.
- Sobald Sie dieses furchtbare Monster vernichtet haben, ist die Runde zu Ende und Sie kommen danach automatisch in die nächste Runde.

LES MONSTRES EFFRAYANTS:

Vers la fin de chaque tableau, vous affronterez un ennemi mortel. Quand il apparaîtra, un second compteur de vie s'affichera pour vous tenir informé de votre état pendant le déroulement du combat.

- Il faudra plusieurs coups pour les abattre. Essayez de ne pas utiliser ici votre talisman, pour garder intact son pouvoir pour les combats finaux contre MADANDA et KYONG-SHI. Essayez seulement de vous battre de votre mieux.
- Quand vous avez battu l'un de ces monstres, le round se termine et vous passez au round suivant.

MONSTRUOS:

Hacia el final de cada etapa, se enfrentará con un enemigo mortal. Cuando aparezca, se presentará un segundo medidor de vida para tener información del progreso de la lucha.

- Para vencerlo tendrá que darle varias patadas. No intente usar el talismán. Su poder es grande y debe ser guardado para las batallas finales con Kyong Shi y Madanda.
- Una vez derrotado el monstruo, acaba la etapa y Ud. pasa a la siguiente ronda.

MOSTRI:

Alla fine di ogni schema dovrete affrontare un nemico molto forte. Quando questi apparirà sullo schermo apparirà anche la sua linea di vita in modo che potrete essere aggiornati sull'andamento dello scontro fra voi ed il mostro.

- Egli cercherà di distruggervi con dei potentissimi calci, i quali vi annienteranno in pochissimo tempo. Non usate il vostro talismano, conservatelo per lo scontro finale.
- Una volta distrutto questo mostro passerete automaticamente ad uno schema successivo.

Cast of Cruel Characters:

It's time to meet the devilish disciples
and their rulers who are after Wang.



MONSTER INDARA



LEE THE WITCH



GEROPPA - the toad



KYONG SHI



LIU & CHEN
acrobatic duo



ZOMBIE KING TAO

**LISTE DES PERSONNAGES
MAUVAIS:**

Voici le moment de faire
connaissance avec les personnages
démoniaques qui poursuivront WANG.



GIANT GORRIDA



RINRIN & MINMIN
2 little phantom girls



CHU-HO - magical
swordsman



BOXER MIAO



RONGWANG THE
PUZZLE WIZARD



MADANDA

LISTA DE PERSONAJES:

Veamos ahora cuales son los
enemigos a los que deberá
enfrentarse.

TABELLA DEI VOSTRI NEMICI:

È ora che conoscete i vostri nemici e
le loro caratteristiche.

Know The Score

In addition to the points you'll gain by defeating enemies, there are also bonus points generated from round to round.

Bonus Points:

Bonus points will be added after each round is cleared.

- If the time limit has not been exhausted:
Remaining time + 200 points.
- If the life meter has not been exhausted:
Remaining life + 200 points.

These will supplement your existing score.

Die Bewertung

Zusätzlich zu den Punkten für das Besiegen eines Feindes erhalten Sie noch Bonuspunkte am Ende jeder Runde.

Bonuspunkte:

Diese bekommen Sie zum Schluß einer Runde:

- Falls Sie das Zeitlimit nicht überschritten haben:
Restzeit + 200 Punkte
- Falls Sie die Lebensenergie nicht verbraucht haben:
restliche Lebensenergie + 200 Punkte

POUR CONNAITRE LE SCORE

En plus des points que vous gagnerez en battant vos ennemis, vous gagnerez d'autres points de bonus de round en round.

POINTS DE BONUS:

Les points de bonus s'ajouteront à la fin de chaque round.

- Si la limite de temps n'a pas été dépassée:
Temps restant + 200 points.
- Si le compteur de vitalité n'a pas été épuisé:
Vitalité restante + 200 points.

Ces points s'ajouteront à votre score normal.

PUNTUACION

Además de los puntos que ganará derrotando enemigos, Ud. tendrá bonos extra de etapa a etapa.

BONOS:

Se añadirán al acabar cada etapa.

- Si el límite no ha sido superado:
Tiempo restante + 200 puntos
- Si el medidor de vida no está vacío:
Vida restante + 200 puntos

Esto suplementará su puntuación:

IL PUNTEGGIO

Ogni nemico che distruggerete vi farà ottenere dei punti. Questi punti saranno addizionati per ottenere il punteggio finale.

PUNTI BONUS:

Ogni schema portato a termine vi regalerà un certo numero di punti.

- Se il tempo limite non è finito:
Tempo rimasto + 200 punti
- Se l'indicatore di vita non è finito:
Vita rimasta + 200 punti

Qui sotto riportiamo gli altri criteri di punteggio.

Enemy Value:

Disciple A	200 points
Kyong Shi	200 points
Disciple B	300 points
Puppet.....	300 points
Big Kyong Shi	400 points
Zombie	400 points
Lobster	500 points
Toad	500 points
Fireball	400 points
Monster Indara	2,000 points
Lee the Witch.....	3,000 points
Geroppa the Toad	3,000 points
Acrobatic Duo	
Liu & Chen (each).....	2,000 points
Tao the Zombie King	4,000 points
Gorrída the Giant	6,000 points
Rinrin & Minmin	
(together).....	5,000 points
Boxer Miao.....	7,000 points
Chu-Ho the Magical	
Swordsman.....	8,000 points
Rongwang the	
Puzzle Wizard	9,000 points
Madanda the	
King Monster.....	10,000 points

Punkte für das Besiegen der Feinde:

Disciple A (Diener A).....	200 Punkte
Kyong Shi.....	200 Punkte
Disciple B (Diener B)	300 Punkte
Puppet (Puppe).....	300 Punkte
Big Kyong Shi	
(Großer Kyong Shi)	400 Punkte
Zombie	400 Punkte
Lobster (Krebs).....	500 Punkte
Toad (Kröte).....	500 Punkte
Fireball (Feuerball).....	400 Punkte
Monster Indara	2.000 Punkte
Lee the Witch	
(die Hexe)	3.000 Punkte
Geroppa the Toad	
(die Kröte).....	3.000 Punkte
Acrobatic Duo Liu & Chen	
(zwei Akrobaten)	2.000 Punkte
Tao the Zombie King	
(der Zombie König).....	4.000 Punkte
Gorrída the Giant	
(der Riese)	6.000 Punkte
Rinrin & Minmin.....	5.000 Punkte
Boxer Miao	7.000 Punkte
Chu-Ho the Magical Swordsman	
(Schwertkämpfer)	8.000 Punkte
Rongwang the Puzzle Wizard	
(der Wirbelwind)	9.000 Punkte
Madanda the	
King Monster.....	10.000 Punkte

VALEUR DES ENNEMIS:

Disciple A	200 points
KYONG-SHI.....	200 points
Disciple B	300 points
Marionette	300 points
GRAND KYONG-SHI.....	400 points
Zombie	400 points
Homard	500 points
Crapaud.....	500 points
Boule de feu.....	400 points
Monstre INDARA	2 000 points
Lee la sorcière	3 000 points
Geroppa le crapaud	3 000 points
Le duo acrobatique (LIU & CHEN).....	2 000 points
TAO le roi des Zombies .	4 000 points
Gorrída le géant.....	6 000 points
RINRIN & MINMIN (ensemble)	5 000 points
Miao le boxeur	7 000 points
Chu-Ho l'homme à l'épée magique.....	8 000 points
RongWang le sorcier du puzzle	9 000 points
Madanda, le roi des monstres.....	10 000 points

PUNTOS POR ENEMIGO:

Discípulo A	200 puntos
Kyong Shi	200 puntos
Discípulo B.....	300 puntos
Muñeca	300 puntos
Big Kyong Shi	400 puntos
Zombie	400 puntos
Langosta.....	500 puntos
Sapo	500 puntos
Bola de fuego.....	400 puntos
Monster Indara	2.000 puntos
Lee the Witch.....	3.000 puntos
Geroppa el sapo.....	3.000 puntos
Duo acrobático Liu & Chen (cada uno)..	2.000 puntos
Tao the zombie king.....	4.000 puntos
Gorrída the giant.....	6.000 puntos
Rinrin & Minmin (juntos).....	5.000 puntos
Boxer Miao.....	7.000 puntos
Chu-Ho y su espada mágica	8.000 puntos
Rongwang the puzzle wizard	9.000 puntos
Madanda the King Monster.....	10.000 puntos

VALORE DEI NEMICI:

Discepolo A	200 punti
Kyong Shi	200 punti
Discepolo B	300 punti
Puppet	300 punti
Big Kyong Shi	400 punti
Zombie.....	400 punti
Lobster	500 punti
Toad.....	500 punti
Palla di fuoco.....	400 punti
Monster Indara.....	2000 punti
Lee the Witch	3000 punti
Geroppa the Toad.....	3000 punti
Acrobatic Duo.....	2000 punti
Tao the Zombie.....	4000 punti
Gorrída the Giant.....	6000 punti
Rinrin e Minmin.....	5000 punti
Boxer Miao	7000 punti
Chu-Ho the Magical Swordsman	8000 punti
Rongwang	9000 punti
Madanda	10000 punti

The Final Word

- Timing of blows is very important. Dodge enemy attacks by jumping out of harm's way. That's the key to steady progress and ultimate victory.
- Unless you find the hiding place of scary monsters before your meter is low, you will not be able to defeat them.
- Learn how to use your life saving powers besides the talisman and save it for the most dangerous battles.
- Do not try to fight in place. You must keep moving forward because any contact with the enemy will cost you life power.
- The Zombie King will die faster if you attack his upper body first.
- The talisman will help you jump in giant leaps when you grab hold of it.

Zu guter Letzt noch ein paar Tips:

- Gutes Reaktionsvermögen und den richtigen Augenblick abwarten ist bei diesem Spiel sehr wichtig.
- Sie müssen die versteckten Monster unbedingt finden und vernichten, bevor Ihre Lebensenergie verbraucht ist. Sonst können Sie sich nicht mehr verteidigen beziehungsweise kommen Sie nicht in die nächste Runde.
- Vergeuden Sie nicht die Energie Ihres Talismannes, sondern sparen Sie sich diesen als letzten Trumpf gegen die richtig gefährlichen Feinde auf.
- Kämpfen Sie nie mit dem Rücken an einer Wand, sondern achten Sie auf genügend Bewegungsspielraum: Jede Berührung mit den Monstern kostet Sie wertvolle Lebensenergie.
- Den Zombie-König besiegen Sie am besten dadurch, daß Sie seine obere Körperhälfte angreifen.
- Mit Hilfe des Talismannes können Sie auch sehr weite Sprünge machen.

LE MOT DE LA FIN

- Le timing des coups est très important. Esquivez les attaques ennemies en sautant hors d'atteinte. C'est le seul moyen de progresser régulièrement vers la victoire.
- A moins que vous découvriez où se cachent les monstres avant que votre compteur de vitalité baisse, vous ne pourrez le vaincre.
- Apprenez à utiliser vos protections en plus du talisman, et gardez celui-ci pour les situations réellement périlleuses.
- N'essayez pas de vous battre sur place: il vous faut vous déplacer tout le temps car un seul contact avec votre ennemi provoquera une perte de vitalité.
- Le roi des zombies mourra plus vite si vous attaquez d'abord la partie supérieure de son corps.
- Le talisman vous aidera à faire des bonds de géant quand vous l'aurez attrapé.

CONSEJOS

- Es importante calcular los golpes. Evite los golpes enemigos saltando, esa es la clave para progresar y vencer.
- A menos que encuentre el escondite de los monstruos, antes de que su medidor esté bajo, no podrá ganar.
- Aprenda a usar su vida ahorrándola para las más peligrosas batallas. Lo mismo se puede decir para el talismán.
- No intente luchar quieto. Muevase continuamente porque cualquier contacto con el enemigo le costará potencia.
- El rey Zombie (ZOMBIE KING) morirá antes si Ud. le ataca primero la parte superior del cuerpo.
- El talismán le permitirá dar saltos de gigante cuando lo agarre.

LA PAROLA FINALE

- Il tempo di gioco è molto importante quindi cercate di distruggere i vostri nemici nel minor tempo possibile.
- Cercate di affrontare i mostri con più energia possibile.
- Imparate ad usare il talismano solo in caso di immediato pericolo.
- Non stare fermo quando combatti. Devi continuare a muoverti in avanti perché ogni minimo contatto con il nemico ti costerà energia vitale.
- Il mostro King Zombie potrà essere ucciso facilmente se lo colpirete nella parte superiore del corpo.
- Quando vi impossesserete di molti talismani il vostro salto sarà potenziato.

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

Do not get wet!

- | | |
|--|--|
| Do not bend! | Do not subject to any violent impact! |
| Do not expose to direct sunlight! | Do not damage or disfigure! |
| Do not place near any high temperature source! | 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 SPIELKASSETTE

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

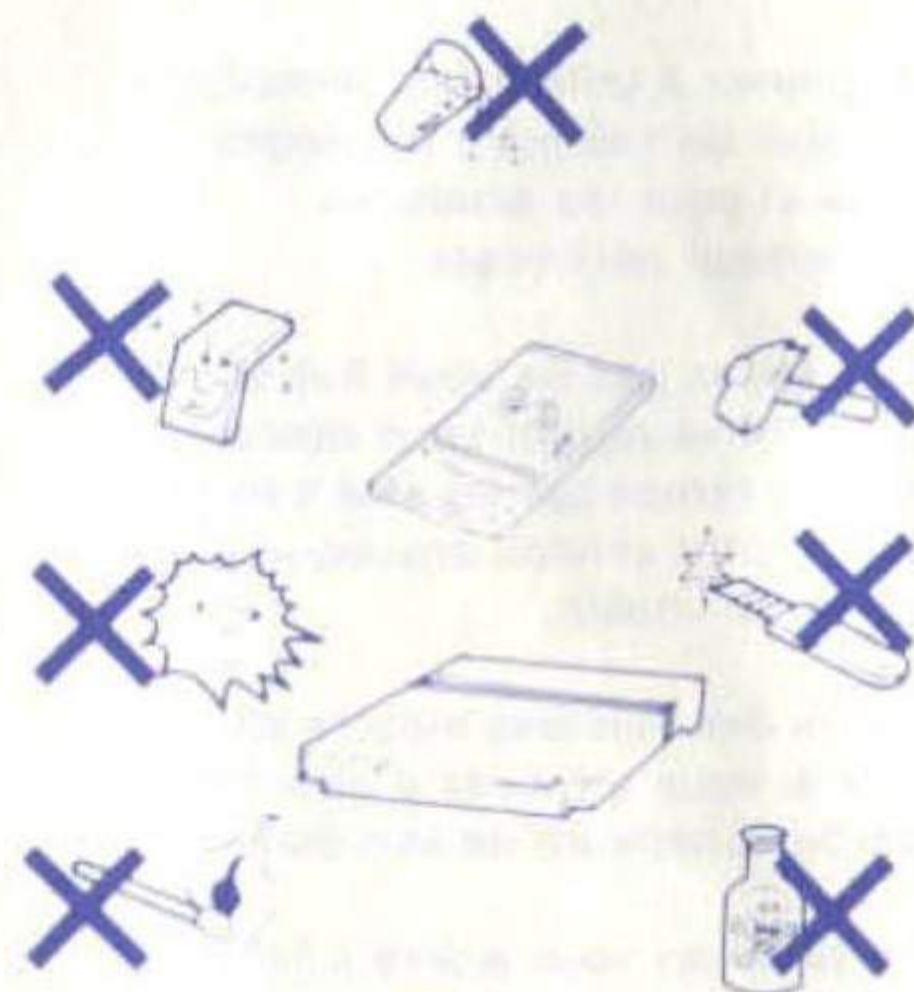
Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

- | | |
|---|---|
| Nicht knicken! | Vor Gewalt-
einwirkungen
schützen! |
| Nicht direkt der
Sonne
aussetzen! | Nicht beschädi-
gen oder
verunstalten! |
| Vor Hitze
schützen! | Nicht mit
Verdünnung,
Benzin, ä 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.



PRECAUTIONS D'EMPLOI

A manipuler avec précaution

Ne pas mouiller

Ne pas plier

Ne pas mettre
au soleil

Ne pas laisser à
proximité d'une
source de
chaleur

Ne pas abîmer

Ne pas mettre
en contact avec
du diluant, de
l'essence,
etc.

* Ne rien déposer de lourd 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.

MANEJO DEL SEGA CARD Y EL MEGA CARTRIDGE

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

Para un mayor uso:

No mojarlo!

No doblarlo!

No exponerlo a
la luz directa del
sol!

No exponerlo a
altas
temperaturas!

No darle golpes
violentos

No dañarlo o
rallarlo!

No exponerlo a
líquidos
corrosivos!

- * Tener especial cuidado en no introducir nada en el SEGA CARD.
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño blando humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

AI POSSESSORI DI SEGA CARD E SEGA CARTRIDGE

La CARD SEGA e la CARTRIDGE SEGA sono destinate esclusivamente al "Master System" SEGA.

Per un uso appropriato

Non bagnatela

Non piegarla

Non esporla alla
luce diretta del
sole

Non lasciarla
vicino a fonti di
calore

Evitare gli
impatti violenti

Non
danneggiarla o
colpirla

Non bagnarla
con benzina o
altro

- * In particolare non attaccare niente sulla Sega Card.
- Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, asciugarla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso deponetela in un contenitore.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

NEW YORK SEATTLE

SEGA[®]

Printed in Japan