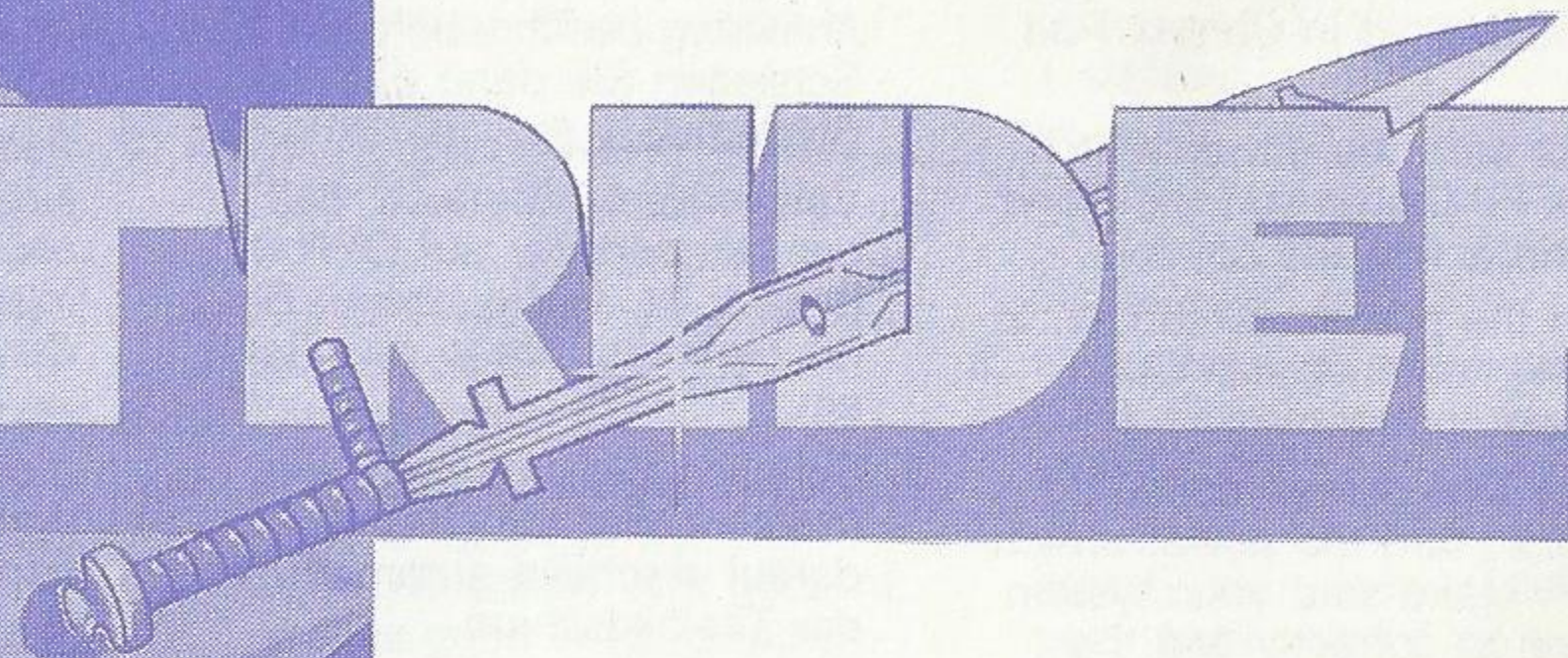


STRIDER



SEGA

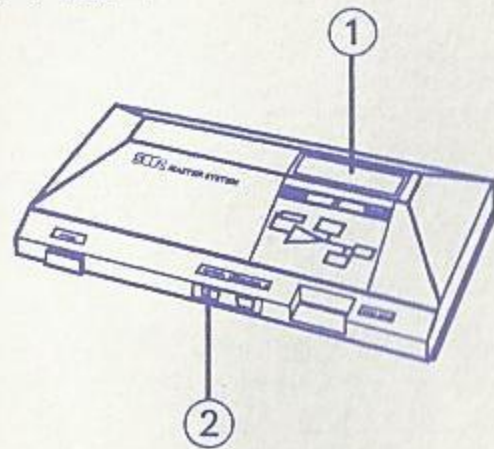
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the console.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelschirm.
4. Falls der Titelschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II.
2. Kontrollera att strömbrytaren. Står i frånslaget läge. Sätt i spelkassetten i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubriksenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubriksenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkasset
- ② Styrplattan 1



Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

Aloitus

1. Kytke Sega Master System tai Master System II-järjestelmäsi käyttöohjekirjasi ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuva ruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuva ruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on tarkoitettu ainoastaan yhtä pelaajaa varten.

- ① Sega-kasetti
- ② Säätölaippa 1

The Third Moon

Early in the 21st century, an unexplained series of disasters swept over the European continent. North and South America were hit soon after. Sightings of creatures that appeared to be extra-terrestrial corresponded with new reports of devastation. They were believed to have first appeared in Eastern Europe. No one knew where they came from, or who sent them. . .

Out in space, somewhere between the earth and its lone moon, sat a space station. The "Third Moon" was the creation of Grand Master Meio, a demonic genius who had been carefully studying life patterns of the earth's inhabitants for light years from his home on a distant nebula. The creatures wreaking havoc were his creations, and he sensed that they were succeeding.



Der dritte Mond

Am Anfang des 21. Jahrhunderts sucht eine Serie von Katastrophen den europäischen Kontinent heim. Nord- und Südamerika waren bald danach an der Reihe. Meldungen von Kreaturen, die nicht von dieser Erde zu stammen schienen, fielen mit Berichten von großen Zerstörungen zusammen. Die Ungeheuer schienen zuerst in Osteuropa aufzutauchen. Aber niemand wußte, wo sie herkamen oder wer sie geschickt hatte. . .

Draußen im Weltall, zwischen der Erde und ihrem einzigen Mond, befand sich eine Raumstation. Der "dritte Mond" war die Schöpfung des Grand Master Meio, eines dämonischen Genies, der die Lebensformen der Erde sorgfältig über Lichtjahre hinweg von seiner Heimat in einer entfernten Galaxie studiert hatte. Die Geschöpfe, die jetzt die Erde heimsuchten, waren seine Kreationen, und er hatte Grund zu glauben, daß sie erfolgreich waren.

La troisième lune

Au début du 21ème siècle, une série de désastres inexplicables a déferlé sur le continent européen. L'Amérique du nord et du sud furent touchées peu après. La présence de créatures extra-terrestres correspondaient chaque fois à de nouveaux désastres. Il semblerait qu'ils soient d'abord apparus en Europe de l'est. Personne ne savait d'où ils venaient où qui les avaient envoyés. . .

Quelque part dans l'espace entre la terre et sa lune unique, se trouvait une station spatiale. La "Troisième Lune" est une création du Grand Maître Meio, un génie démoniaque qui avait étudié attentivement les styles de vie des habitants de la terre pendant des années lumières de chez lui sur une nébuleuse lointaine. Les créatures causant des ravages étaient ses créations et il était persuadé qu'elles allaient réussir.

La tercera luna

A principios del Siglo XXI, ocurrieron una serie de desastres en el continente europeo. Poco después, la onda del mal llegó a América del Norte y del Sur. Informes de gente que había visto criaturas que parecían extraterrestres correspondían con nuevos indicios de devastación. Se creía que había aparecido primero en Europa del Este, pero nadie sabía de donde venían, ni quien los había enviado. . .

En el espacio, en algún lugar entre la tierra y su única luna, se encontraba una estación espacial. La "Tercera Luna" era creación del Gran Maestro Meio, un genio diabólico que había estado estudiando meticulosamente los patrones de la vida de los habitantes de la tierra durante muchísimos años desde su hogar en una nebulosa distante. Las criaturas que creaban el terror eran creaciones suyas, y estaba seguro que estaba teniendo mucho éxito.

La terza luna

Agli inizi del ventesimo secolo, un'inesplicabile serie di disastri si verificarono sul continente europeo. Il Nord e il Sud America furono colpiti subito dopo. Avvistamenti di creature che sembrano essere creature extra-terrestri corrispondono ai nuovi bollettini delle devastazioni. Si crede che siano comparsi all'inizio nell'Europa dell'Est. Nessuno conosce da dove vengano, o chi li ha mandati.

Lontano nello spazio, in qualche posto tra la terra e la sua sola luna, ha base una stazione satellite. La "Terza Luna" era una creazione del Grande Signore Meio, un genio demoniaco che aveva studiato con attenzione le forme di vita degli abitanti della terra per anni dalla sua abitazione in una lontana nebulosa. Queste creature ricordano le sue creazioni, ed egli ha la sensazione che avranno molto successo.

Den tredje månen

En oförklarlig våg av katastrofer svepte över den Europeiska kontinenten i början av 2000-talet. Det dröjde inte länge förrän även Nord- och Sydamerika drabbats. Vad som verkade vara utomjordiska varelser siktades i samband med nya rapporter om ytterligare förstörelse. Man trodde att varelserna först dykt upp i Östeuropa. Ingen visste var de kom ifrån eller vem som skickat dem...

Ute i rymden, någonstans mellan jorden och dess ensamma måne, svävar en rymdstation. Tredje månen, som den kallas, skapades av stormästaren Meio, ett djävulskt geni som i ljusår noggrant studerat Jordens innevånare och deras levnadsvanor från sitt hem i en avlägsen nebulosa. De förödande varelserna var hans skapelse och han kände att de var på väg att uppnå sitt mål.

De Derde Maan

Aan het begin van de 21e eeuw werd het Europese continent getroffen door een onverklaarbare reeks rampen. Noord en Zuid Amerika volgden snel daarna. Naast de meldingen over de afschuwelijke verwoestingen werden er ook overal vreemde, buitenaards-lijkende monsters gezien. Iedereen dacht dat ze het eerst in Oost Europa gezien waren. Maar niemand wist waar ze vandaan kwamen of wie ze gestuurd had...

In de ruimte, ergens tussen de aarde en de maan, hing een ruimtestation. De "Derde Maan" was gemaakt door Grootmeester Meio, een gestoord genie die het leven op aarde al vele lichtjaren lang had bekeken, ergens vanuit zijn schuilplaats in de sterren. De wezens die alle verwoestingen aanrichten waren zijn monsters en hij kon zien dat ze succes hadden.

Kolmas Kuu

Vuosisadan alkupuolella selvittämätön sarja onnettomuuksia pyyhki yli Euroopan mantereen. Pohjois- ja Etelä-Amerikka kokivat saman kohtalon pian tämän jälkeen. Näyt olivoista, jotka näyttivät olevan ulkoavaruudesta, sopivat tuhoraporttejen kanssa yhteen. Niiden uskottiin ensimmäiseksi ilmestyneen Itä-Euroopassa. Kukaan ei tiennyt mistä ne tulivat tai kuka ne lähetti...

Avaruudessa, jossain maan ja sen yksinäisen kuun välillä, oli avaruusasema. "Kolmas Kuu" oli Päämestari Meion, paholaismaisen neron, joka oli tarkasti tutkinut maan asukkaiden elämäntapaa valovuosien päässä, kaukaisessa tähtisumuussa olevasta kodistaan, luomus. Hävitystä tekevät oliot olivat hänen luomuksiaan ja hänestä tuntui, että hän oli onnistumassa.

The Striders, the final bastion of good in a world turned upside down, moved into action. They assigned Hiryu, the youngest yet most able Strider, the task of destroying as many of the mutants as possible, and finding out who or what was behind them. Hiryu carries an extremely lethal plasma sword, and possesses supernatural physical abilities. He can run, slide, and jump like no man ever before! Guide him through collapsing cities, sweltering jungles and frosty ice-capped mountains, annihilating anything in your way. You must make it through to the final showdown with Meio at the Third Moon space station!

Die Strider, die letzte Bastion des Guten in einer Welt, die total auf den Kopf gestellt war, gingen in Aktion. Sie wiesen Hiryu, dem jüngsten aber fähigsten Strider, die Aufgabe zu, so viele der Mutanten wie möglich zu zerstören, und herauszufinden, wer oder was hinter ihnen stand. Hiryu trägt ein äußerst tödliches Plasmaschwert, und er besitzt übernatürliche Körperkräfte. Er kann laufen, gleiten und springen wie kein Mann vor ihm! Führen Sie ihn durch zusammenstürzende Städte, schwüle Dschungel und eisbedeckte Gebirge, und beseitigen Sie alles, was ihm in den Weg tritt. Sie müssen Ihren Weg bis zur endgültigen Abrechnung mit Meio in der dritten Mondstation durchhalten!

Les Striders, le dernier bastion de bons dans un monde sans dessus dessous, se mirent à l'action. Ils assignèrent à Hiryu, le plus jeune et cependant le plus capable des Striders, la tâche de détruire le plus de mutants possible et de découvrir qui ou ce qui se cache derrière tout cela. Hiryu possède une épée en plasma très meurtrière et des capacités physiques surnaturelles. Il peut courir, glisser et sauter mieux que personne! Guidez-le à travers des villes qui s'écroulent, des jungles étouffantes de chaleur et des montagnes aux sommets glacés, en détruisant tout sur votre chemin. Vous devez parvenir à atteindre l'affrontement final avec Meio sur la station spatiale troisième lune!

Los Strides, que eran el último bastión del bien en un mundo en caos, se pusieron en acción. Asignaron a Hiryu, el Strider más joven pero más capaz, la tarea de destruir tantos mutantes como fuera posible, y de averiguar quién estaba detrás de ellos. Hiryu lleva una espada de plasma muy letal, y posee poderes físicos sobrenaturales. Puede correr, patinar y saltar como jamás ningún hombre había podido hacerlo. Guíale por las ciudades en destrucción, por las salvajes junglas y nevadas montañas aniquilando todo lo que se ponga en vuestro camino. ¡Deberás llevarle hasta el último enfrentamiento con Meio en la estación espacial Tercera Luna!

Take Control!

Learn the functions of each button on your Control Pad before beginning play.

① Directional Button (D-Button)

- Press to move Hiryu to the left or right, and up or down inclines.
- Press diagonally up and to the left or right to control the direction of Hiryu's cartwheel jumps.
- Press diagonally down and to the left or right to control the direction of Hiryu's slides.

Spielsteuerung

Lernen Sie die Funktionen jeder Taste auf dem Steuerpult kennen, bevor Sie mit dem Spiel beginnen.

① Richtungstaste

- In eine Richtung drücken, um Hiryu nach links oder rechts, oder an Hängen aufwärts oder abwärts gehen zu lassen.
- Diagonal nach oben und links oder rechts drücken, um die Richtung der Radsprünge von Hiryu zu steuern.
- Diagonal nach unten und links oder rechts drücken, um Hiryu beim Gleiten zu steuern.

Aux commandes!

Apprenez les fonctions de chaque touche de votre bloc de commande avant de commencer à jouer.

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez pour déplacer Hiryu vers la gauche ou la droite et vers le haut ou le bas.
- Appuyez diagonalement vers le haut et vers la gauche ou la droite pour contrôler la direction des sauts en pirouette de Hiryu.
- Appuyez diagonalement vers le bas et vers la gauche ou la droite pour contrôler la direction des glissades de Hiryu.

Toma de control

Aprende las funciones de cada botón de tu controlador antes de empezar a jugar.

① Botón direccional (botón D)

- Presiónalo para mover a Hiryu hacia la izquierda o derecha, y arriba o abajo.
- Presiónalo diagonalmente arriba a la izquierda o derecha para controlar la dirección en la que debe saltar al hacer volteretas laterales.
- Presiónalo diagonalmente abajo a la izquierda o derecha para controlar la dirección en la que patina Hiryu.

Gli Strider, l'ultimo bastione buono nel mondo ormai sotto sopra, entrano in azione. Essi assegnano a Hiryu, il più giovane e il più abile Strider, la missione di distruggere il numero maggiore di mutanti possibile, e di scoprire chi e cosa c'era dietro loro. Hiryu porta con sé una spada al plasma letale, e possiede abilità psichiche soprannaturali. Egli può correre, scivolare, e correre come nessun uomo prima! Guidatelo attraverso città crollanti, giungle opprimenti e montagne coperte di ghiaccio gelato, annientando tutto quello che trovate per la strada. Dovete portarlo avanti fino alla partita finale con Meio sulla stazione spaziale che si trova sulla terza luna!

Presa dei comandi

Imparate la funzione di ogni tasto sulla vostra pulsantiera di comando prima di iniziare a giocare.

① Tasto direzionale (Tasto D)

- Premerlo per muovere Hiryu a sinistra o destra, e inclinare sopra o sotto.
- Premerlo in diagonale in alto e sulla sinistra o destra per controllare la direzione dei salti a ruota.
- Premerlo diagonalmente in basso o sulla sinistra o destra per controllare la direzione delle scivolate di Hiryu.

Vandrarna, godhetens sista utpost i en värld av kaos, skred till verket. Hiryu, den yngste men trots det skickligaste vandraren, valdes ut för uppgiften att förstöra så många som möjligt av mutanterna och ta reda på vem eller vad som låg bakom hotet. Hiryu är beväpnad med ett extremt dödligt plasmavärd och övernaturliga superkrafter. Han kan springa, glida och hoppa som ingen annan före honom! Led honom igenom sammanstörtande städer, ångande djungler och frostiga, istäckta berg medan du tillintetgör allt som kommer i din väg. Du måste ta dig ända fram till rymdstationen Tredje månen och slutstriden med mästaren Meio!

Ta kommandot!

Lär dig knapparnas olika funktioner på styrplattan innan du börjar spela.

① Styr tangenter D (rikttangenten)

- Vicka styr tangenter D åt höger, åt vänster, uppåt eller nedåt för att förflytta Hiryu i olika riktningar.
- Vicka styr tangenter D snett uppåt åt höger eller åt vänster (i pilarnas riktningar) för att styra riktningen på Hiryus volter.
- Vicka styr kulan D snett nedåt åt höger eller åt vänster för att styra riktningen på Hiryus glidningar.

De Krijgers, de laatste goede mensen op deze verpeste aarde, kwamen in actie. Zij gaven Hiryu, de jongste maar ook de beste onder hun, de opdracht om zoveel mogelijk monsters te vernietigen en erachter proberen te komen wie of wat dit allemaal gedaan had. Hiryu heeft een uiterst gevaarlijk Plasma Zwaard en ook nog een heel sterk lichaam. Hij kan rennen, glijden en springen zoals je nog nooit iemand het hebt zien doen.! Help hem door verwoeste steden, dichte jungles en ijskoude bergtoppen om alles op zijn weg te verslaan. Je moet helemaal door tot het laatste gevecht, een gevecht op leven en dood met Meio op het Derde Maan ruimtestation.

De Besturing!

Leer eerst hoe de controller werkt voordat je begint met spelen.

① Richting Toets (R-Toets)

- Beweeg Hiryu hiermee naar links, rechts, omhoog en omlaag.
- Druk schuin naar links of rechts omhoog om Hiryu cartwheel sprongen te besturen.
- Druk schuin naar links of rechts omlaag om de richting van Hiryu's glijden te bepalen.

Harppojat, hyvän viimeinen valli ylösalaisin käännytyssä maailmassa, ryhtyi toimintaan. He antoivat Hiryulle, nuorimmalle, mutta kaikista pystyvimmälle Harppojalle, tehtäväksi tuhota niin monta mutanttia kuin mahdollista sekä selvittää kuka tai mikä niiden takana oli. Hiryu kantaa erittäin tappavaa plasma miekkaa ja omaa ylluonnollisia fyysisiä kykyjä. Hän voi juosta, liukua ja hypätä kuin ei kukaan muu ennen häntä! Ohjaa hänet läpi sortuvien kaupunkien, läkähdyttävien viidakkojen ja kylmien jääpeitteisten vuorten tuhoten kaikki tieltäsi. Sinun täytyy selvitä viimeisestä välienselvittelystä Meion kanssa Kolmas Kuu avaruusasemalla!

Ota Ohjat Käsiisi!

Opettele kaikkien ohjauslaipalla olevien nappuloiden toiminnat ennen pelaamisen aloittamista.

① Suuntanappula (D-Nappula)

- Paina liikuttaaksesi Hiryuta vasemmalle tai oikealle, rinteitä ylös tai alas.
- Paina viistosti ylös ja vasemmalle tai oikealle kontrolloidaksesi suuntaa, minne Hiryun karrynpyörä hyppää.
- Paina viistosti alas ja vasemmalle tai oikealle kontrolloidaksesi suuntaa, minne Hiryu liukuu.

② Button 1

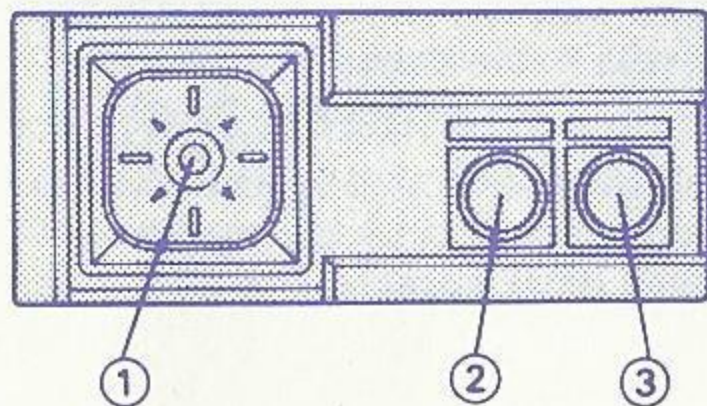
- Press to advance through the opening screens.
- Press to make Hiryu attack with his plasma sword.

③ Button 2

- Press to advance through the opening screens.
- Press to make Hiryu jump straight up, and use in conjunction with the D-Button to perform a cartwheel jump or slide.

Getting Started

The first of two Title screens immediately follows the Sega logo. The High Score screen comes up next, showing the top scores by Striders of the past. Watch the demonstration that follows the High Score screen, and pick up a few hints to aid you in your quest. Press Button 1 or 2 to return to the first Title screen, and press again to bring up the second Title screen. After a couple of story screens, the game starts from the beginning of Stage 1.



② Taste 1

- Drücken, um durch die Anfangsbildschirme zu fahren.
- Drücken, um Hiryu mit dem Plasmaschwert angreifen zu lassen.

③ Taste 2

- Drücken, um durch die Anfangsbildschirme zu fahren.
- Drücken, um Hiryu gerade nach oben springen zu lassen, und zusammen mit der Richtungstaste verwenden, um Räder zu schlagen oder zu gleiten.

Spielbeginn

Der erste der beiden Titelschirme kommt sofort nach dem Sega-Logo. Danach erscheint der Punktestand-Bildschirm, der die besten Punktezahlen von vergangenen Striders zeigt. Schauen Sie sich die Vorführung an, die nach dem Punktestand kommt, und lernen Sie ein paar nützliche Tips, die Ihnen bei Ihrem Kampf helfen. Drücken Sie Taste 1 oder 2, um zum ersten Titelschirm zurückzukehren, und drücken Sie die Taste erneut, um den zweiten Titelschirm abzurufen. Nach einigen Geschichten-Bildschirmen beginnt das Spiel mit dem Anfang von Runde 1.

② Touche 1

- Appuyez pour traverser les écrans initiaux.
- Appuyez pour que Hiryu attaque avec son épée en plasma.

③ Touche 2

- Appuyez pour traverser les écrans d'ouverture.
- Appuyez pour que Hiryu saute tout droit et utilisez-la en conjonction avec la touche D pour effectuer un saut en pirouette ou une glissade.

Préparatifs

Le premier des deux écrans de titre apparaît immédiatement après le logo de Sega. Ensuite, l'écran des scores les plus élevés apparaît, indiquant les scores élevés des Striders précédents. Observez la démonstration qui suit l'écran des scores les plus élevés et retenez des indices qui peuvent vous aider. Appuyer sur la touche 1 ou 2 pour revenir au premier écran de titre et appuyer de nouveau pour faire apparaître le second écran de titre. Après quelques écrans relatant l'histoire, la partie commence à partir du début de la scène 1.

② Botón 1

- Presiónalo para avanzar por las pantallas iniciales.
- Presiónalo para que Hiryu ataque con su espada de plasma.

③ Botón 2

- Presiónalo para avanzar por las pantallas iniciales.
- Presiónalo para que Hiryu salte recto hacia arriba, y empléalo junto con el botón D para efectuar saltos de volteretas laterales o patinajes.

Para empezar

Las dos primeras pantallas de títulos vienen inmediatamente después del logotipo de Sega. La pantalla de puntuación más alta viene después, mostrando las puntuaciones más altas de los Striders en el pasado. Mira la demostración que sigue a la pantalla de la puntuación más alta, y toma algunos consejos que te ayudarán en la labor. Presiona el botón 1 ó 2 para volver a la primera pantalla del título, y presiónalo de nuevo para que aparezca la segunda pantalla del título. Después de un par de pantallas de la historia, empezará el juego desde el principio de la etapa 1.

② Tasto 1

- Premerlo per avanzare attraverso gli schermi di apertura.
- Premerlo per fare attaccare Hiryu con la sua spada al plasma.

③ Tasto 2

- Premerlo per avanzare attraverso gli schermi di apertura.
- Premerlo per fare saltare Hiryu dritto in alto, usarlo assieme al tasto D per eseguire un salto a ruota o scivolare.

Preparativi

I primi due schermi del titolo seguono immediatamente il logo Sega. Lo schermo del punteggio più alto viene subito dopo, mostrando i punteggi più alti degli Strider passati. Guardate la dimostrazione che segue lo schermo del punteggio più alto, e prendendo un pò di suggerimenti che vi aiuteranno nella lotta. Premere il tasto 1 o 2 per ritornare al primo titolo dello schermo, e premerlo di nuovo per portarlo al secondo titolo dello schermo. Dopo un paio di schermi della storia, il gioco comincia dall'inizio dello stadio 1.

② Knappen 1

- Tryck på knapp 1 för att bläddra igenom öppningsscenerna.
- Tryck på knapp 1 för att få Hiryu att gå till attack med sitt plasmavärd.

③ Knappen 2

- Tryck på knapp 2 för att bläddra igenom öppningsscenerna.
- Tryck på knapp 2 för att få Hiryu att hoppa rakt upp och använd knapp 2 tillsammans med styrtangenten D för att göra en volt eller en glidning.

Spelstarten

Den första av de två rubrikscenerna följer omedelbart på scenen med Segas varumärke och sedan visas rekordlistan HIGH SCORE TABLE med de högsta poängen som tidigare vandrare lyckats få. Se på demonstrationen som visas efter rekordlistan för att få en del tips som kan hjälpa dig på vägen. Tryck på knapp 1 eller 2 för att gå tillbaka till den första rubrikscenen och tryck än en gång på samma knapp för att se den andra rubrikscenen. Spelet börjar i början på etapp 1 efter det att öppningsscenerna med bakgrundshistorien visas.

② Toets 1

- Druk hierop om bij de openingsschermen verder te gaan.
- Druk hierop om Hiryu aan te laten vallen met zijn Plasma Zwaard.

③ Toets 2

- Druk hierop om bij de openingsschermen verder te gaan.
- Druk hierop om Hiryu recht omhoog te laten springen en gebruik hem samen met de R-toets om de cartwheel sprong of het glijden te besturen.

Het Spel Beginnen

De eerste twee Titelschermen zie direct na het Sega logo. Daarna zie je het hoogste score scherm, met daarop de hoogste scores die voor jou waren. Kijk dan even naar een korte demonstratie die begint na het hoogste score scherm om te zien hoe je moet spelen. Druk op toets 1 of 2 om terug te gaan naar het eerste titelscherm en druk nog een keer voor het tweede titelscherm. Na een aantal verhaalschermen begint het spel in gebied 1.

② Nappula 1

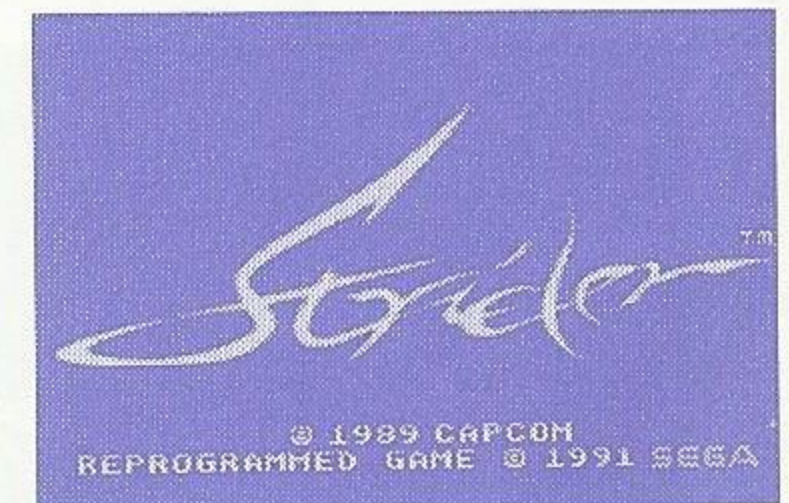
- Paina päästäksesi aloitusruutujen läpi.
- Paina saadaksesi Hiryu hyökkäämään plasma miekallaan.

③ Nappula 2

- Paina päästäksesi aloitusruutujen läpi.
- Paina saadaksesi Hiryu hyppäämään suoraan ylös ja käytä yhdessä D-Nappulan kanssa suorittaaksesi kärrynpyörähyppy tai liuku.

Valmistautuminen

Ensimmäinen kahdesta otsikkoruudusta seuraa välittömästi Segan logoa. Korkeiden Pisteiden (High Score) ruutu tulee esiin seuraavaksi, näyttäen aikaisempien Harppojien huippupisteet. Katso esittely, joka seuraa Korkeiden Pisteiden Ruutua, ja poimi muutama neuvo auttamaan sinua tehtävissäsi. Paina Nappulaa 1 tai 2 palataksesi ensimmäiseen Otsikkoruutuun ja paina uudelleen tuodaksesi esiin toinen Otsikkoruutu. Parin Kertomusruidun jälkeen peli alkaa Asteen 1 alusta.



Screen Signals

- ① Timer
- ② Current Score
- ③ Remaining Credits
- ④ Remaining Players
- ⑤ Hiryu

Your Fighting Force

You begin the game with 3 credits. Each credit gives you 4 players with which to battle the endless stream of the dark-hearted Grand Master's soldiers and machinery. Each time Hiryu takes a hit from enemy fire, touches an enemy, or falls into a gap between buildings, you lose 1 player. When your supply of players runs out, the game ends.

NOTE: When Hiryu's hit, his body flashes. He is immune to enemy attacks for a short time. It's a good opportunity for you to go on the offensive!

Bildschirmanzeigen

- ① Timer
- ② Momentaner Punktestand
- ③ Restliches Guthaben
- ④ Restliche Spieler
- ⑤ Hiryu

Ihre Kampfkraft

Sie beginnen das Spiel mit 3 Guthabenspunkten. Jeder Punkt gibt Ihnen 4 Spieler, um die endlose Reihe der böartigen Soldaten und Maschinen des Grand Master zu bekämpfen. Immer wenn Hiryu einen Treffer vom Feind abbekommt, einen Feind berührt, oder in eine Spalte zwischen Gebäuden fällt, verlieren Sie einen Spieler. Wenn Sie ihren letzten Spieler verloren haben, ist das Spiel zuende.

HINWEIS: Wenn Hiryu getroffen wird, blinkt er. Während er blinkt, ist er gegen Feindangriffe eine kurze Zeit lang immun. Das ist eine gute Gelegenheit für Sie, zu Angriff überzugehen!

Signaux de l'écran

- ① Minuterie
- ② Score actuel
- ③ Crédits restants
- ④ Joueurs restants
- ⑤ Hiryu

Votre force de combat

Vous commencez le jeu avec 3 crédits. Chaque crédit vous donne 4 joueurs pour combattre le flot incessant des machines et des soldats du Grand Maître au coeur noir. A chaque fois que Hiryu est touché par le feu de l'ennemi, qu'il touche un ennemi ou qu'il tombe dans un creux entre les immeubles, vous perdez un joueur. Lorsque vous n'avez plus de joueur, la partie est terminée.

REMARQUE: Lorsque Hiryu est touché, son corps clignote. Il est immunisé contre les attaques ennemies pendant un certain temps. C'est le moment pour vous de partir à l'attaque!

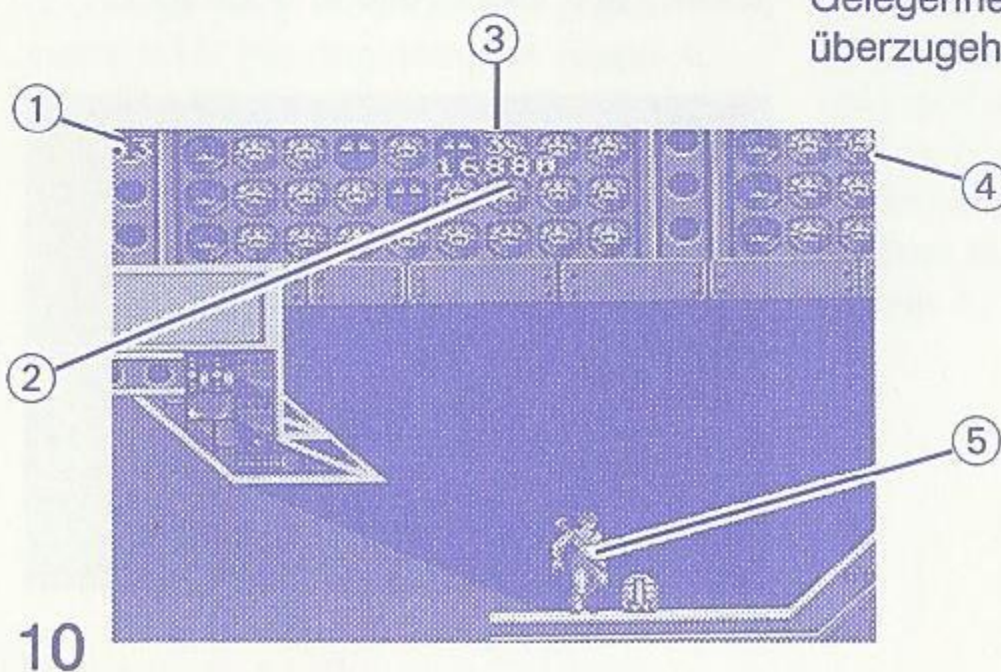
Señales de la pantalla

- ① Temporizador
- ② Puntuación actual
- ③ Créditos en el haber
- ④ Otros jugadores
- ⑤ Hiryu

Tu fuerza de lucha

Empezarás el juego con 3 créditos. Cada crédito te dará 4 jugadores con los que podrás combatir las interminables criaturas y armas del maléfico Gran Maestro. Cada vez que Hiryu recibe un impacto del fuego enemigo, toca a un enemigo, o cae entre edificios, tú perderás 1 jugador. Cuando se te terminen los jugadores, se termina el juego.

NOTA: Cuando Hiryu cae herido, su cuerpo se enciende. Durante un corto período de tiempo es inmune a los ataques del enemigo. ¡Es una buena oportunidad para que pases a la ofensiva!



Segnali sullo schermo

- ① Timer
- ② Punteggio attuale
- ③ Crediti rimanenti
- ④ Giocatori rimanenti
- ⑤ Hiryu

La vostra forza di combattimento

Cominciate il gioco con 3 crediti. Ogni credito vi dà 4 giocatori con cui combattere la corrente senza fine di soldati e macchinari senza cuore del Grande Signore. Ogni volta che Hiryu viene colpito dal fuoco nemico, tocca un nemico, o cade in un buco tra gli edifici, perdete un giocatore. Quando perdete tutti i giocatori, il gioco finisce.

NOTA: Quando Hiryu viene colpito, il suo corpo lampeggia. Egli è immune agli attacchi nemici per un breve periodo. È una buona occasione per voi per attaccare!

Det som visas på bildskärmen

- ① Tidtagarur
- ② Poängställning
- ③ Antal återstående frispel
- ④ Antal återstående spelfigurer
- ⑤ Hiryu

Din spelstyrka

Vid spelstarten har du tre frispel. Varje frispel ger fyra spelfigurer att använda i kampen mot den ändlösa strömmen av den ondhjärtade stormästarens soldater och maskiner. Du förlorar en spelfigur varje gång Hiryu träffas av fiendens eld, rör vid en fiende eller faller ned i en klyfta mellan någon av byggnaderna. När du förlorat din sista spelfigur är spelet slut.

OBS!: Hiryus kropp blinkar när han blivit träffad och han är då immun mot fiendens attacker för en kort stund. Detta är ett bra tillfälle för dig att gå på offensiven!

Wat Staat er op het Scherm

- ① Timer
- ② Huidige Score
- ③ Resterende credits
- ④ Overgebleven spelers
- ⑤ Hiryu

Jouw Gevechts Kracht

Je begint het spel met 3 credits. Elke credit staat voor 4 spelers waarmee je kunt gaan vechten tegen de eindeloze stroom vechtmachine's en monsters van de Grootmeester. Elke keer als Hiryu geraakt wordt door een schot van de vijand, een vijand aanraakt of in een gat tussen twee gebouwen valt, verlies je een speler. Als je geen spelers meer hebt, is het spel afgelopen.

Let op: Als Hiryu geraakt is, knippert hij een tijdje. Hij is dan onkwetsbaar. Dit is de tijd om fel aan te gaan vallen!

Kuvaruudun Signaalit

- ① Ajastin
- ② Sen Hetkinen Pistemäärä
- ③ Jäljellä Oleva Luotto
- ④ Jäljellä Olevat Pelaajat
- ⑤ Hiryu

Taistelujoukkosi

Aloitat pelin 3:lla luotolla. Jokaisella luotolla saat 4 pelaajaa, joiden kanssa taistelet mustasydämmisen Päämestarin sotilaitten ja koneiden loputonta virtaa vastaan. Joka kerta, kun Hiryu saa osuman vihollisen luodista, koskettaa vihollista tai putoaa rakennusten väliseen aukkoon, menetät yhden pelaajan. Kun pelaaja varastosi loppuu, peli loppuu.

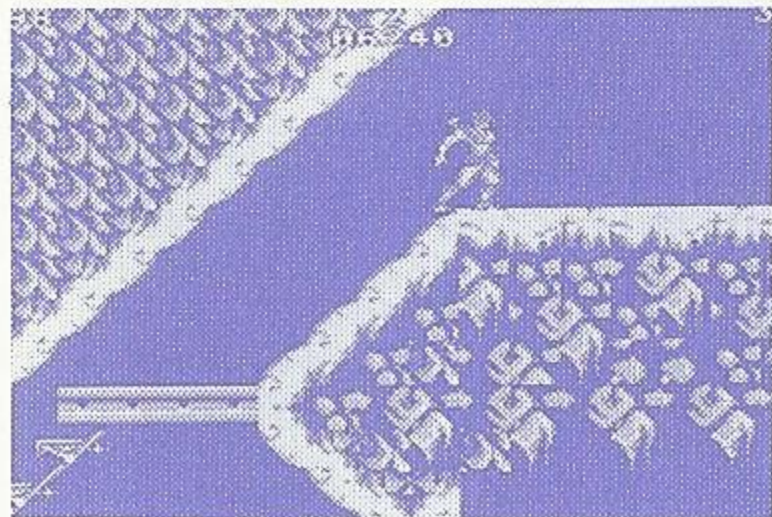
Huom: Kun Hiryun osuu, hänen ruumiinsa välkky. Lyhyen ajan hän on immuuni vihollisen hyökkäyksille. Tällöin sinulla on hyvä mahdollisuus hyökkäykseen!

Time's Not On Your Side!

Each stage is broken into sections. As you clear a section, the timer is reset to 99. Should you still be engaged in battle when the timer runs out, or if it takes you too long to find the way out of the area you're in, you lose one of your players. Normally you'll move to the right of the screen to go forward, but there are times when you must guide Hiryu up or down, or reverse direction. Keep your eyes peeled for clues!

Keep Pushing!

Flying Mosquemen, enemy robots that are pesky but not too dangerous, carry items that can help Hiryu in his quest. You must destroy the robots in order to reap the benefits! Gain an extra player, an extra credit or valuable bonus points! You can rack up a staggering score while toppling the mutant brigade!



Die Zeit ist nicht auf Ihrer Seite!

Jede Spielrunde ist in Abschnitte unterteilt. Wenn Sie einen Abschnitt überstehen, wird der Timer auf 99 zurückgestellt. Wenn Sie immer noch in einen Kampf verwickelt sind, wenn der Timer ausläuft, oder wenn Sie zu lange brauchen, um den Weg aus Ihrer momentanen Situation heraus zu finden, dann verlieren Sie einen Ihrer Spieler. Normalerweise bewegen Sie sich nach rechts im Bildschirm, um vorwärts zu gehen, aber manchmal müssen Sie Hiryu auch nach oben oder unten, oder in Gegenrichtung führen. Achten Sie auf Hinweise!

Bleiben Sie hart am Ball!

Fliegende Mosquemen, Feindroboter, die lästig aber nicht allzu gefährlich sind, tragen Gegenstände, die Hiryu in seinem Kampf helfen. Sie müssen die Roboter zerstören, um an die Gegenstände heranzukommen! Gewinnen Sie einen zusätzlichen Spieler, einen zusätzlichen Guthabenspunkt oder wertvolle Bonuspunkte! Sie können eine verblüffend hohe Punktwertung erzielen, wenn sie die Mutantenbrigade ausnehmen!

Le temps est votre ennemi!

Chaque scène est divisée en sections. Quand vous terminez une section, la minuterie est réinitialisée à 99. Si vous êtes encore en plein combat quand le compte à rebours de la minuterie se termine ou s'il vous faut trop de temps pour trouver la sortie de la zone, vous perdez un de vos joueurs. Normalement, vous allez vers la droite de l'écran pour avancer mais parfois vous devez diriger Hiryu vers le haut ou le bas ou en marche arrière. Suivez bien le jeu!

Persévérez!

Des hommes volants, des robots ennemis plus embêtants que dangereux, transportent des objets qui peuvent aider Hiryu à accomplir sa tâche. Vous devez détruire les robots pour récolter les bénéfices! Vous pouvez gagner un joueur ou un crédit supplémentaire ou des points de bonus! Vous pouvez obtenir un score étonnant tout en renversant la brigade de mutant!

¡El tiempo no está de tu parte!

Cada etapa se divide en secciones. A medida que pasas las secciones, el temporizador se repone a 99. Si todavía estás peleando cuando el temporizador llega a cero, o si tardas demasiado en encontrar el camino que te saca del lugar, perderás a uno de los jugadores. Normalmente, te moverás a la derecha de la pantalla para avanzar, pero hay veces que deberás guiar a Hiryu hacia arriba o abajo, o al revés. ¡Abre bien los ojos para encontrar las pistas!

¡Persevera!

Los hombre-mosca voladores, robots enemigos que son muy pesados pero no demasiado peligrosos, llevan artículos que pueden ayudar a Hiryu en su labor. Deberás destruir los robots para poder aprovechar las ventajas. Ganar un jugador más, un crédito adicional o valiosos puntos extra. ¡Podrás obtener la puntuación de una etapa ganando la lucha a una brigada de mutantes!

Il tempo non è dalla vostra!

Ogni livello è diviso in sezioni. Ogni volta che finite una sezione, il timer viene riportato a 99. Se doveste ancora essere impegnato in battaglia quando il timer finisce, o se ci impiegate troppo tempo per trovare la via di uscita dall'area in cui vi trovate, perdetevi uno dei giocatori. Normalmente vi muovete verso la destra dello schermo per andare avanti, ma alcune volte dovete portare Hiryu in alto o in basso, o nella direzione inversa. Tenete gli occhi bene aperti per trovare delle tracce!

Continue ad avanzare!

Uomini mosca volanti, robot nemici che sono noiosi ma non troppo pericolosi, portano degli oggetti che possono essere utili a Hiryu per la sua lotta. Dovete distruggere i robot per ottenere i benefici! Guadagnate un giocatore extra, un credito extra o dei preziosi punti premio! Potete ottenere un punteggio strabiliante facendo cadere la brigata dei mutanti.



Tiden är inte på din sida!

Varje etapp är uppdelad i flera delsträckor. Tidtagaruret återställs till 99 varje gång du klarat av en delsträcka. Om du fortfarande är mitt i striden när tiden på tidtagaruret tagit slut eller om det tar för lång tid för dig att hitta ut ur området där du befinner dig förlorar du en av dina spelfigurer. Vanligtvis går du åt höger på bildskärmen för att ta dig framåt men ibland är du tvungen leda Hiryu uppåt, nedåt eller åt motsatta hållet. Håll ögonen öppna för ledtrådar!

Kämpa på!

Otrevliga, men inte allt för farliga, flygande fienderoboter bär på olika saker som kan hjälpa Hiryu att klara av uppdragen. Du måste förstöra robotarna för att kunna ta sakerna och dra nytta av fördelarna! Tjäna en extra spelfigur, ett frispel eller värdefulla extrapoäng! Du kan få ihop en häpnadsväckande totalpoäng under tiden du kämpar mot mutantarmén!

Je hebt niet alle tijd!

Elk gebied is verdeeld in gedeeltes. Als je een gedeelte af hebt, wordt de timer weer op 99 gezet. Als je nog aan het vechten bent of je kunt de uitgang van een gedeelte niet vinden voordat de timer op nul komt te staan, verlies je een van je spelers. Normaal beweeg je Hiryu van links naar rechts om verder te komen in het spel, maar soms moet je ook omhoog, omlaag of achteruit lopen om weg te komen. Kijk goed uit naar aanwijzingen.

Blijf Proberen!

Vliegende Mosquemannen, vijandelijke robots die opdringerig, maar niet zo gevaarlijk zijn, dragen voorwerpen die Hiryu goed kan gebruiken. Je moet hen vernietigen om de dingen te kunnen pakken. Pak de extra speler, de extra credit of waardevolle bonuspunten. Je kunt een hoge score halen terwijl je alle vijanden verslaat!

Aika Ei Ole Sinun Puolellasi!

Jokainen aste on jaettu osiin. Selvitettyäsi yhden osan asetetaan ajastin uudelleen 99:n. Jos olet vielä ajan loppuessa taistelun tuoksinnassa, tai jos sinulta kestää liian kauan aikaa ulospääsyn löytämiseen alueelta, menetät yhden pelaajasi. Normaalisti liikut ruudussa oikealle edetäksesi, mutta on myös tilanteita, jolloin sinun täytyy ohjata Hiryu ylös tai alas tai päinvastaiseen suuntaan. Pidä silmäsi auki johtolankoja varten!

Paina Eteenpäin!

Lentävät Moskeijamiehet, vihollisrobotit, jotka ovat hankalia, mutta eivät turhan vaarallisia, kantavat tavaroita, jotka voivat auttaa Hiryua tehtävässään. Sinun täytyy tuhota robotit korjataksesi hyödyn! Ansaitse lisäpelaaja, lisäluottoa tai arvokkaita bonuspisteitä! Voit kasata huimaavat pisteet kaatamalla mutantti brikaatin!

Fight For Survival!

① Stage 1: Kazafu City

Kazafu is a city under siege! Scale the rooftops, battling Russian soldiers, Scoundrels, and Mosquemen. Defeat Strobaya, the muscle-bound mutant, and Novo, the laser emitter with a mind of its own. Then take on Urobolos, the giant metallic reptile. Attack its head as it serpentine about. Defeating the metal menace will return peace to this once-beautiful city!

Kampf ums Überleben!

① Runde 1: Kazafu City

Kazafu ist eine belagerte Stadt! Erklettern Sie die Dächer, bekämpfen Sie russische Soldaten, Verbrecher und Mosquemen-Roboter. Besiegen Sie Strobaya, den muskulösen Mutanten, und Novo, die Laserkanone mit einem eigenen Willen. Dann wagen Sie sich an Urobolos heran, das gigantische metallische Reptil. Wenn Sie den metallischen Unhold besiegen, kehrt der Friede in diese einstmals schöne Stadt zurück!

Battez-vous pour sauver votre peau!

① Scène 1: Ville de Kazafu

Kazafu est une ville assiégée! Grimpez sur les toits en combattant les soldats russes, les canailles et les hommes volants. Anéantissez Strobaya, le mutant musclé et Novo, l'émetteur de rayons lasers intelligent. Puis attaquez-vous à Urobolos, le reptile métallique géant. Attaquez sa tête tandis qu'il rampe. Supprimez la menace de métal et la paix reviendra sur cette ville autrefois magnifique!

¡Lucha por la supervivencia!

① Etapa 1: Ciudad de Kazafu

Kazafu es una ciudad sitiada. Escala los tejados para luchar con soldados, villanos y hombres-mosca. Derrota a Strobaya, el musculoso mutante, y a Novo, el emisor de láser con mente propia. Gana luego a Urobolos, el réptil gigante metálico. Atácale a la cabeza cuando se mueve. Si derrotas a esta amenaza metálica el lugar se convertirá en una hermosa y pacífica ciudad.

② Stage 2: Siberia

Battle hungry Siberian Wolves, the towering iron ape called Mecha Pon, and get through to a landing station for the enemy cruiser Ballog. Watch for robotic guardians on your way to the top. Jump from shuttle to shuttle and clamber onto the monster battleship of the sky. The war has begun!

② Runde 2: Sibirien

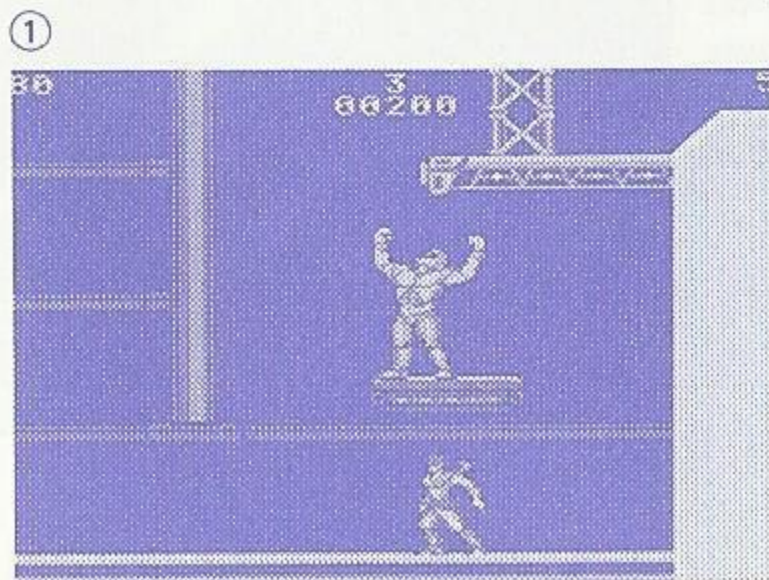
Bekämpfen sie hungrige sibirische Wölfe, einen riesigen eisernen Affen namens Mecha Pon, und dringen Sie zur Landestation des feindlichen Kreuzers Ballog vor. Achten Sie auf die Robotwächter auf dem Weg nach oben. Springen Sie von Shuttle zu Shuttle und klettern Sie auf das riesige Kampfschiff des Himmels. Der Krieg hat begonnen!

② Scène 2: Sibérie

Combattez les loups sibériens affamés, les singes métalliques géants appelés Mecha Pon et essayez d'atteindre la station du croiseur ennemi Ballog. Attention aux gardiens robots en montant vers le sommet. Sautez d'une fusée à l'autre et escaladez jusqu'au monstrueux navire de guerre de l'espace. La guerre a commencé!

② Etapa 2: Siberia

Lucha con hambrientos lobos siberianos, con el gran simio metálico Mecha Pon, y pasa por una estación de aterrizaje de la nave enemiga Ballog. Ten cuidado con los guardas robóticos cuando efectúes la subida. Salta de nave en nave y sube a la gran nave de guerra del espacio. ¡Ha estallado la guerra!



Combattete per la sopravvivenza!

① Livello 1: La città di Kazafu

Kazafu è una città sotto assedio! Scalate tetti, combattete soldati russi, furfanti e uomini mosca. Distruggete Strobaya, il mutante ricoperto di muscoli e Novo, l'emittente laser con un suo proprio cervello. Quindi prendete Urobolos, il rettile gigante metallico. Attaccate la sua testa mentre lui striscia attorno. Distruggendo l'orda metallica, la pace ritornerà su questa città una volta così bella!

② Livello 2: Siberia

Combattete gli affamati lupi siberiani, le tronneggianti scimmie metalliche chiamate Mecha Pon e passate attraverso una stazione di sbarco per l'incrociatore nemico Ballog. Fate attenzione ai guardiani robot sulla vostra strada verso l'alto. Saltate da navetta a navetta e arrampicatevi sulle navi da battaglia del cielo. La guerra è cominciata!

Kämpa för att överleva!

① Etapp 1: staden Kazafu

Kazafu är en belägrad stad! Klättra från tak till tak och kämpa mot ryska soldater, skurkar och flygande robotar. Besegra den muskulösa mutanten Strobaya och laserskjutaren Novo, som tänker själv och har sitt eget speciella sätt att ta hand om saker och ting. Ta dig sedan an den jättelika metallormen Urobolos. Attackera ormens huvud medan den slingrar sig omkring dig. När du besegrat metallhotet kommer lugnet att återvända till den här en gång så vackra staden!

② Etapp 2: Sibirien

Kämpa mot hungriga sibiriska vargar, den enorma robotapan Mecha Pon och ta dig fram till en av stridskryssaren Ballogs landningsplatser. Se upp för robotvakter på vägen till toppen. Hoppa från rymdskepp till rymdskepp och kläng dig fast vid den monstruösa stridskryssaren. Striden har börjat!

Vecht om te Overleven!

① Gebied 1: Kazafu City

Kazafu is een bezette stad. Loop over de daken en vecht met russische soldaten, bandieten en mosquemannen. Versla Strobaya, de supersterke mutant, en Novo, de laser met een eigen leven. Neem het op tegen Urobolos, het reuze metalen reptiel, Val zijn hoofd aan als hij draait. Als je deze hoop metaal hebt verslagen, is deze mooie stad weer bevrijd!

② Gebied 2: Siberie

Vecht tegen hongerige Siberische wolven, de grote ijzeren aap met de naam Mecha Pon, en ga langs het basisstation op weg naar de vijandelijke kruiser Ballog. Kijk uit voor robot bewakers op weg naar de top. Spring van shuttle op shuttle en houdt je vast aan de monster ruimteschepen in de lucht. De oorlog is begonnen!

Olemassaolotaistelu!

① Aste 1: Kazafun Kaupunki

Kazafun kaupunki on ankarien koettelemusten alla! Valloita katot taistellen Venäjäläisiä Sotilaita, Lurjuksia ja Mosaikkimiehiä vastaan. Voita Strobaya, muskeli-mutantti ja Novo, omapäinen laaserinsäteilijä. Haasta sitten Urobolos, jättiläsmäinen metallinen matelija. Hyökkää sen päätä kohti, kun se kiemurtelee ympäriinsä. Tämän metallisen kiusankappaleen hävittäminen palauttaa rauhan tähän kerran niin kauniiseen kaupunkiin!

② Aste 2: Siperia

Taistele nälkäisiä Siperian Susia, tornimaista rauta apinaa Mecha Ponia vastaan ja selvitä tiesi vihollisristeilijän laskeutumisasemalle. Varo roboottivartijoita matkallasi huipulle. Hyppää sukkulalta sukkulalle ja kapua taivaalla olevalle hirviö taistelualukselle. Sota on alkanut!



③ Stage 3: Ballog

Many dangerous obstacles await you aboard the flying fortress. Blast at the cannons on deck, then enter the belly of the ship. Find the Gyro, the secret to Ballog's flying capability, and figure out how to render it inoperative. Now the ship is powerless — speed toward the stern and jump aboard the last shuttle to safety. It's yours if you can overpower the Captain!

③ Runde 3: Ballog

Viele gefährliche Hindernisse erwarten Sie an Bord der fliegenden Festung. Setzen Sie die Kanonen an Deck außer Gefecht, und dringen sie ins Innere des Schiffs ein. Finden Sie Gyro, das Geheimnis der Flugfähigkeit von Ballog, und finden Sie heraus, wie es zerstört wird. Jetzt ist das Schiff antriebslos — Sie müssen schnell ins Heck und an Bord der letzten Shuttle, um in Sicherheit zu kommen. Die Shuttle gehört Ihnen, wenn Sie den Kapitän besiegen.

③ Scène 3: Ballog

Beaucoup d'obstacles dangereux vous attendent à bord de la forteresse volante. Faites exploser les canons sur le pont, puis pénétrez dans les entrailles du vaisseau. Trouvez le Gyro, le secret de la capacité de vol de Ballog et essayez de le rendre inopérant. Maintenant que le navire est inoffensif, courez en direction de la poupe et sautez sur la dernière fusée à l'abri. La fusée vous appartient si vous anéantissez le capitaine!

③ Etapa 3: Ballog

Te esperan muchos obstáculos peligrosos a bordo del fuerte volador. Explota los cañones de la nave, entra dentro y busca a Gyro, el secreto de la capacidad de volar de Ballog, e intenta dejarla inoperable. Ahora la nave está averiada, corre hacia popa y entra en la última mininave para escaparte. ¡Será tuya si puedes derrotar al capitán!

④ Stage 4: Amazon

Hot and sticky, the jungle is a terrible place to have to fight for your life. Amazonesses wielding deadly boomerangs block your path. Don't let their stunning beauty rob you of your strength! Keep up the fight! Swing and jump from vine to vine. Patience is the key to triumphing over the Tyrannosaurus Rex that patrols the bank of the Amazon river. You're almost there!

④ Runde 4: Amazonas

Der Dschungel ist heiß und feucht. Ein schrecklicher Ort, um um Ihr Leben zu kämpfen. Amazonen mit tödlichen Bumerangs versperren Ihren Weg. Lassen Sie sich durch ihre Schönheit ablenken! Kämpfen Sie weiter! Schwingen und springen Sie von Liane zu Liane. Gedult ist das Schlüsselwort, um den Tyrannosaurus Rex zu besiegen, der die Ufer des Amazonas bewacht. Sie haben es fast geschafft!

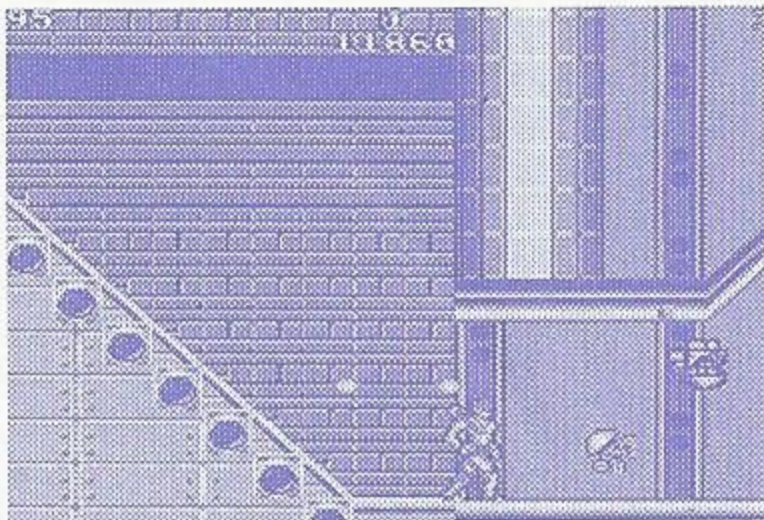
④ Scène 4: Amazone

Chaude et humide, la jungle est un endroit où il est difficile de se défendre. Des amazones qui manient des boomerangs meurtriers vous bloquent le chemin. Ne laissez pas leur beauté magnifique vous voler votre force! Continuez le combat! Balancez-vous et sautez de plante en plante. La patience est la clé qui vous mènera à la victoire contre le Tyrannosaure Rex qui patrouille les rives du fleuve Amazone. Vous y êtes presque!

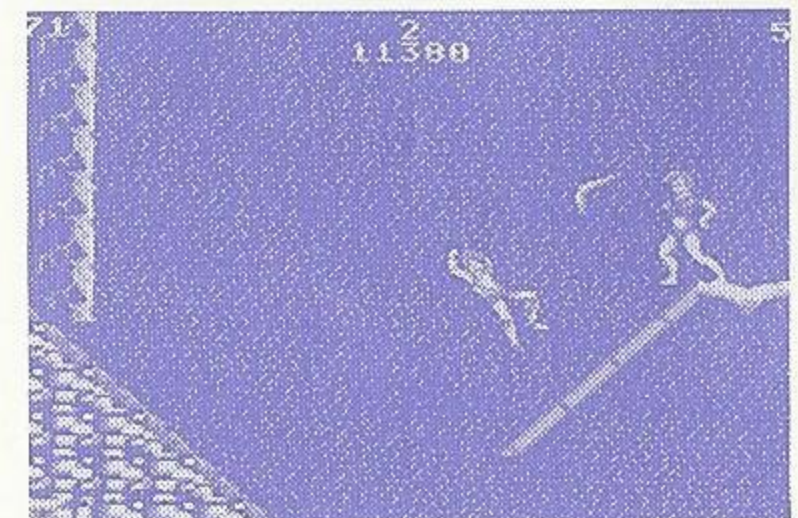
④ Etapa 4: Amazonas

La jungla, calurosa y pegajosa, es un lugar terrible para luchar por la propia vida. Los habitantes con boomerangs mortíferos, te bloquean el camino. No permitas que su aparente hermosura se apodere de tus fuerzas. ¡Sigue luchando! Nada y salta de rivera a rivera. La paciencia es la clave para vencer al Tiranosaurio Rex que patrulla la orilla del río Amazonas. ¡Te falta poco para llegar!

③



④



③ Livello 3: Ballog

Molti ostacoli pericolosi vi aspettano a bordo del forte volante. Fate esplodere i cannoni sulla piattaforma, quindi entrate nella plancia della nave. Trovate il Gyro, il segreto sulla capacità di volo del Ballog, e capite come renderlo inoperativo. Ora la nave è senza energia — andate velocemente verso il retro e saltate a bordo dell'ultima navetta per la salvezza. È vostro se potete fare saltare il Capitano!

④ Livello 4: Amazzonia

Calda e appiccicosa, la giungla è un luogo terribile in cui combattere per la vostra vita. Le amazzoni brandiscono boomerang mortali bloccando il vostro passaggio. Non lasciate che la loro sconcertante bellezza vi porti via la vostra forza! Continuate a lottare! Divincolatevi e saltate da un tralcio all'altro. La pazienza è la chiave per trionfare sul Tyrannosaurus Rex che pattuglia le sponde del fiume Amazzonia. Siete quasi arrivati!

③ Etapp 3: Ballog

Många farliga hinder väntar dig ombord på den flygande befästningen. Spräng kanonerna på däck i luften och ta dig sedan in i stridskryssarens innandöme. Hitta gyron, hemligheten bakom Ballogs flygförmåga, och ta reda på ett sätt att oskadliggöra den. Nu är skeppet utan kraftkälla — skynda dig akterut, hoppa på det sista räddningsskeppet och ta dig i säkerhet. Räddningsskeppet är ditt om du kan besegra kaptenen!

④ Etapp 4: Amason

Den varma och fuktiga djungeln är ett fruktansvärt ställe att behöva kämpa för sitt liv. Amasoner, slungande dödliga bumeranger, spärrar vägen. Låt inte deras otroliga skönhet få dig att förlora stridsviljan! Kämpa på! Svinga dig fram och hoppa från lian till lian. Tålmod är vad som behövs för att kunna besegra den tyrannosaurus rex som vakar över Amasonflodens flodbankar. Målet är nära!

③ Gebied 3: Ballog

Aan boord van het vliegende fort zijn heel veel gevaarlijke obstakels. Vernietig de kanonnen aan dek en ga dan het schip binnen. Zoek de Gyro, het geheim waardoor de Ballog kan vliegen en probeer die uit te schakelen. Het schip zweeft nu doelloos door de lucht. Pak de laatste shuttle om veilig weg te komen. Je kunt de shuttle gebruiken als je de kapitein kunt verslaan!

④ Gebied 4: Amazone

Heet en vochtig, de jungle is een afschuwelijke plaats om voor je leven te moeten vechten. Amazones met dodelijke boemerangs blokkeren je weg. Laat je niet afleiden door hun schoonheid! Blijf vechten! Spring en zweef van tak naar tak. Geduld is het geheim om te winnen van de Tyrannosaurus Rex die heen en weer loopt over de oevers van de Amazone Rivier. Je bent er bijna!

③ Aste 3: Ballog

Monta vaarallista estettä odottaa sinua lentävässä tukikohdassa. Hävitä kannella olevat kanuunat, ja etene sen jälkeen aluksen sisäosiin. Löydä Gyro, Ballogin lentokäyvyn salaisuus, ja mieti miten se tehdään käyttökelvottomaksi. Nyt alus on voimaton — juokse perää kohti ja hyppää turvaan viimeiselle sukkulalle. Se on sinun, jos pystyt lyömään Kapteenin!

④ Aste 4: Amazon

Kuumana ja kosteana viidakko on kauhea paikka taistella henkensä edestä. Kuolemanvaarallisia bumerangeja käyttävät Amasonit tukkivat reittisi. Älä anna niiden tyrmistävän kauneuden ryöstää voimiasi! Jatka taistelemista! Keinua ja hyppää lianilta lianille. Kärsivällisyys on avainsana Amazonin rantoja partioivan Tyrannosaurus Rexin voittamiseen. Olet jo melkein perillä!

⑤ Stage 5: The Truth Is Revealed!

You finally learn the identity of the demented genius behind the chaos. He waits for you, and anticipates a quick victory in the unavoidable confrontation. Are you just going to lay down after coming all this way? Victory means survival! Anything less is... well, you get the picture...

⑤ Runde 5: Die Wahrheit kommt heraus!

Sie lernen jetzt endlich die Identität des kranken Genies kennen, der für das Chaos verantwortlich ist. Er wartet auf Sie, und ist sich des Sieges bei der unvermeidlichen Konfrontation sicher. Geben Sie jetzt, nach all den Strapazen, auf? Sieg bedeutet Überleben. Die Alternative ist... Sie wissen schon...

⑤ Scène 5: La vérité éclate!

Vous apprenez finalement l'identité du génie dément responsable de ce chaos. Il vous attend et prévoit une victoire rapide lors de l'inévitable confrontation finale. Allez-vous vous laisser aller après avoir parcouru tout ce chemin? Vaincre égale survivre! La victoire doit être totale sinon...

⑤ Etapa 5: ¡Se revela la verdad!

Finalmente te das cuenta de la identidad del demente genio que se esconde detrás del caos. El te está esperando y espera una rápida victoria en la inevitable confrontación. ¿Te vas a rendir después del largo camino recorrido? ¡La victoria significa la supervivencia! Todo lo que no sea ganar es... puedes imaginártelo...

Know the Score!

You compile points as you disintegrate enemy mutants and machinery. There are 5000 Bonus points available as you clear each stage. A super score may get your name on the High Score screen. When the Name Entry screen appears, press the D-Button left or right to move the selection box to the character you want to enter, and then press Button 1 to enter it.



Registrieren Sie den Punktestand!

Sie sammeln Punkte an, während Sie Mutanten und Maschinen zerstören. Es gibt 5000 Bonuspunkte in jeder Runde möglich. Ein Super-Punktestand bedeutet, daß Sie Ihren Namen in den Punktebildschirm eingeben können. Wenn der Namenseingabe-Bildschirm erscheint, drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, um den Wahlkasten zu dem Buchstaben zu bewegen, der eingegeben werden soll. Dann drücken Sie Taste 1 zur Eingabe.

Le marquage des points

Vous emmagasinez des points au fur et à mesure que vous désintégrez des mutants et des engins ennemis. A chaque fois que vous terminez une scène, il y a 5000 points de bonus disponibles. Si vous obtenez un super score, votre nom peut apparaître sur l'écran de scores élevés. Lorsque l'écran d'entrée de nom apparaît, appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite pour déplacer la case de sélection sur le caractère que vous souhaitez entrer, puis appuyez sur la touche 1 pour le valider.

La puntuación

Tú acumularás puntos a medida que desintegras las fuerzas mutantes y armamento del enemigo. Cada vez que se pasa una etapa se asignan 500 puntos extra. Una puntuación muy buena puede llevar tu nombre a la pantalla de la puntuación más alta. Cuando aparezca la pantalla de introducción del nombre, presiona el botón D hacia la izquierda o derecha para moverte al recuadro de selección al carácter que deseas introducir, y entonces presiona el botón 1 para introducirlo.

⑤ Livello 5: La verità viene rivelata!

Conoscete finalmente l'identità del genio demente che sta dietro a tutto questo caos. Egli vi aspetta, e anticipa una veloce vittoria in un inevitabile confronto. Volete proprio lasciare dopo essere arrivati fino a qui? La vittoria significa sopravvivenza! Qualsiasi cosa in meno significa... beh, avete la figura...

Conoscete il vostro punteggio!

Ottenete punti quando distruggete mutanti e macchinari nemici. Ci sono 5000 punti premio disponibili ogni volta che completate un livello. Un punteggio super vi permette di scrivere il vostro nome sullo schermo del punteggio massimo. Quando appare lo schermo dell'immissione nome, premere il tasto D a sinistra o destra per muovere il riquadro di selezione sul carattere che si vuole immettere quindi premere il tasto 1 per immetterlo.

⑤ Etapp 5: Sanningen kommer fram!

Du får reda på vem det galna geniet som ligger bakom allt kaos är. Han väntar på dig och väntar sig en lättvunnen seger i den oundvikliga slutstriden. Tänker du bara lägga dig ned och ge upp efter att ha tagit dig hela den här vägen? Seger betyder det samma som överlevnad! Allt annat betyder... Nåja, du förstår nog vad som gäller...

Bli bäst och ta den högsta poängen!

Du tar poäng när du utplånar fienden och deras vapen. Du tar 5000 extrapoäng BONUS POINTS varje gång du klarar av en etapp. Du kan få skriva in ditt namn på rekordlistan HIGH SCORE TABLE om du tar en superbra poäng. Vicka styrtangenten D åt höger eller åt vänster för att flytta valrutan, på menyn för inskrivning av namn på rekordlistan STRIDER, till den bokstav du vill skriva in och tryck sedan på knapp 1 för att mata in ditt val.

⑤ Gebied 5: De Waarheid is Vlakkbij!

Je leert eindelijk het genie kennen die achter al deze ellende zit. Hij wacht je op en weet zeker dat hij snel en overweldigend zal winnen. Laat je het er nu bij zitten terwijl je al zo ver gekomen bent? Winnen betekent overleven! Minder betekent... nou, dat weet je wel...

Ken de Score!

Je krijgt punten voor het verslaan van vijandelijke monsters en machines. Aan het eind van elk gebied kun je 5000 bonuspunten verdienen. Als je een super hoge score haalt, komt je naam misschien op het hoogste score scherm. Als het Naam Invoer scherm verschijnt, moet je de letters kiezen door de box met de R-toets op de juiste plaats te zetten en dan op toets 1 drukken om hem vast te leggen.

⑤ Aste 5: Totuus on paljastettu!

Vihdoinkin saat selville kaaoksen takana piilevän heikkomielisen neron henkilöllisyyden. Hän odottaa sinua ja ennakoi helppoa voittoa väistämättömässä kohtaamisessa. Aiotko sinä vain levätä tultuasi näin pitkälle? Voittaminen merkitsee eloonjäämistä! Mikä tahansa vähempi... no kyllähän sinä ymmärrät...

Tiedä Pisteesi!

Kokoat pisteitä murskaamalla vihollisen mutantteja ja koneita. Jokaisen asteen selvitettyäsi on mahdollista saada 5000 Bonuspistettä. Superpistemäärällä voit saada nimesi Korkeiden Pisteiden Ruutuun. Kun Name Entry ruutu tulee näkyviin, paina D-Nappulaa vasemmalle tai oikealle liikuttaaksesi valintaruutua haluamasi kirjaimen kohdalle ja paina Nappulaa 1 sisäistäaksesi valintasi.

To erase the characters you selected, move the selection box to "Rub" and press Button 1. You can enter as many as three characters. After entering the third character, the selection box moves automatically to "End." Press Button 1 and you'll see your initials on the High Score screen. Great 'striding'!

Um eingegebene Buchstaben zu löschen, bewegen Sie den Wahlkasten zur Stellung "Auslöschen" (RUB), und drücken Sie Taste 1. Sie können bis zu drei Buchstaben eingeben. Nach Eingabe des dritten Buchstabens bewegt sich der Wahlkasten automatisch zu "Ende" (END). Drücken Sie Taste 1, und Sie sehen Ihre Initialen auf dem Punktebildschirm. Gut gemacht!

Pour effacer les caractères sélectionnés, déplacer la case de sélection sur "Rub" et appuyez sur la touche 1. Vous pouvez entrer jusqu'à trois caractères. Après avoir entré le troisième caractère, la case de sélection se met automatiquement sur "End" ("Fin"). Appuyez sur la touche 1 et vos initiales apparaissent sur l'écran de scores élevés. Quel progrès!

Para borrar los caracteres seleccionados, mueve el recuadro de selección a "Rub" y presiona el botón 1. Podrás introducir hasta tres caracteres. Después de haber introducido el tercer carácter, el recuadro de selección se mueve automáticamente a "End". Presiona el botón 1 y verás tus iniciales en la pantalla de puntuación más alta. ¡Fecilidades!

Take It In Stride...

- Enemy mutants come at you from the right and left. They may fire only once, or launch multiple shots. Watch carefully so you don't get clipped by a late bullet!
- Figuring out which way to go next is the key to success. Remember, you're at the mercy of the timer — move quickly!

Tips für den Strider...

- Die Feindesmutanten kommen von links und rechts. Sie feuern manchmal nur einmal, können aber auch mehrfache Schüsse abgeben. Passen Sie auf, um nicht von einer späten Kugel erwischt zu werden!
- Der Schlüssel zum Erfolg ist, zu wissen, wo man als nächstes hin muß. Denken Sie daran: die Zeituhr tickt — machen Sie also schnell!

Limitez les efforts...

- Les mutants ennemis viennent sur vous de la droite et de la gauche. Ils tirent soit une fois, soit plusieurs fois. Faites attention à ne pas vous faire avoir par une balle tardive!
- La clé du succès est d'emprunter la bonne route. Souvenez-vous que vous êtes à la merci de la minuterie: ne perdez pas de temps!

Vence sin esfuerzos...

- Los mutantes enemigos te vendrán desde la derecha e izquierda. Podrán dispararte sólo una vez o lanzar tiros múltiples. Ten mucho cuidado para no recibir el impacto de una bala retardada.
- La búsqueda del camino a seguir es la clave del éxito. Recuerda que estás a la merced del temporizador; ¡Muévete con rapidez!

HIGH SCORE TABLE			
1.	CAF	...	020000
2.	COM	...	017500
3.	CAF	...	015000
4.	COM	...	012500
5.	MED	...	011900
6.	CAF	...	010000
7.	COM	...	007500
8.	CAF	...	005000
9.	COM	...	002500
0.	CAF	...	000500

Per cancellare i caratteri selezionati, spostare il riquadro di selezione su "Rub" e premere il tasto 1. È possibile immettere un massimo di tre caratteri. Dopo avere immesso il terzo carattere, il riquadro di selezione si sposta automaticamente su "End". Premere il tasto 1 quando vedete le vostre iniziali sullo schermo del punteggio più alto. Formidabili progressi!

Flytta valrutan till ordet RUB och tryck på knapp 1 när du vill sudda ut någon bokstav du redan skrivit in på rekordlistan. Du kan skriva in upp till tre bokstäver. Valrutan flyttas automatiskt till ordet END efter att du valt den tredje bokstaven. Tryck på knapp 1 för att mata in bokstäverna du valt och se dina initialer på rekordlistan. Bra gjort!

Om een letter uit te wissen, moet je kiezen voor "Rub" en op Toets 1 drukken. Je kunt maximaal drie karakters invoeren. Als je het derde karakter in hebt gevoerd, gaat de box automatisch naar "End". Druk op toets 1 en dan zie je het hoogste score scherm. Goed gevochten!

Pyyhkiäksesi pois valitsemiasi kirjaimia siirrä valintaruutu "Pyyhi" (Rub) kohdalle ja paina Nappulaa 1. Voit syöttää aina kolmeen kirjaimen saakka. Kolmannen kirjaimen jälkeen valintaruutu siirtyy automaattisesti "Loppu" (End) kohdalle. Paina Nappulaa 1 ja näet nimikirjaimesi Korkeiden Pisteiden ruudussa. Mahtavaa "harppomista"!

Vincete senza sforzi

- I mutanti nemici compaiono dalla destra e dalla sinistra. Essi possono sparare solo una volta, o lanciare colpi multipli. Guardate con attenzione in modo da non essere presi da una pallottola in ritardo!
- Immaginate in quale modo è meglio procedere per ottenere il successo. Ricordate, siete nelle mani del timer — muovetevi velocemente!

Ta det med fattning...

- Fiendemutanter kommer emot dig från höger och vänster. De kan skjuta både en eller flera gånger. Se upp så att du inte blir träffad av ett sent skott!
- Nyckeln till framgång är att ta reda på vart du skall gå härnäst. Kom ihåg att tidtagaruret avgör ditt öde — raska på!

Tips Voor in de Strijd...

- Vijandelijke monsters vallen je aan van links en rechts. Ze kunnen één maar ook meerdere keren schieten. Pas op dat je niet geraakt wordt door een trage kogel!
- Zorg er altijd voor dat je ergens heen kunt vluchten. Onthoudt wel goed dat de timer door blijft tellen — beweeg dus snel!

Selvitä Helposti...

- Vihollismutantit hyökkäävät kimppuusi oikealta ja vasemmalta. Ne laukaisevat vain kerran tai sitten ne laukovat jatkuvalla syötöllä. Ole varuillasi ettei sinua lyödä myöhästyneellä luodilla!
- Jatkamissuunnan keksiminen on tie menestykseen. Muista olet ajastimen armoilla — liiku nopeasti!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
- 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.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- * Be sure to take an occasional recess during extended play.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-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 Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projizierung von Videospiele auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la Cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega 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.

- 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.
- * N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

AVERTISSEMENT: Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega 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.!

- 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.
- * Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.

Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

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!
- 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.
- * Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

- 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!
- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.
- * Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

WARNING! Gäller projektiotelevisioiden och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
 - ② Buig hem niet!
 - ③ Stoot er niet hard tegenaan!
 - ④ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen
 - ⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
 - ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
 - ⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
 - Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
 - Bewaar hem in zijn doos.
- * Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

- ① Älä kostuta veteen!
 - ② Älä taivuta!
 - ③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
 - ④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 - ⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
 - ⑥ Älä aseta kasettia minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen.
 - ⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym..
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, saippuaveteen kastetulla.
 - Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- * Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.



SEGA

Printed in Japan