

SHINOBI™



SEGA®

Loading Instructions:

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert Control Pad 1 into the "Control 1" input for a one player game.
3. Gently insert the SHINOBI™ game cartridge into the Power Base. If the cartridge is properly aligned, it will easily slip into place.
4. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, check the cartridge insertion and the Power Base connection to the TV.

IMPORTANT:

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

Ladeanweisungen:

Startprozedur

1. Überzeugen Sie sich davon, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist (OFF).
2. Stecken Sie den Stecker des Steuerelements 1 in die Buchse "Control 1". Dieses Spiel ist für einen Spieler gedacht.
3. Schieben Sie vorsichtig die Spielkassette SHINOBI™ in das Grundgerät. Wenn die Kassette einwandfrei ausgerichtet ist, läßt sie sich leicht hineindrücken.
4. Schalten Sie den Netzschalter ein. Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, prüfen Sie, ob die Kassette richtig eingeschoben ist und der Anschluß zwischen Grundgerät und Fernsehgerät einwandfrei ist.

WICHTIG:

Überzeugen Sie sich unbedingt stets davon, daß das Grundgerät ausgeschaltet ist, wenn Sie Ihre Sega-Karte/Kassette™ einschieben oder herausziehen.

Insert Mega Cartridge
Sega-Cartridge einschieben
Insérez la cartouche Mega.
Introduzca el cartucho Mega.
Inserite la Cartuccia Mega



Insert Control Pad 1
Steuerelement 1 anschließen
Insérez le bloc de commande 1
Introduzca el teclado de control 1
Collegate la Pulsantiera di Comando 1

Instructions de chargement:

Mise en route

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez le bloc de commande 1 dans l'entrée de commande "Control 1". Ce jeu est à un seul joueur.
3. Introduisez sans forcer la cartouche de jeu SHINOBI™ dans la console d'alimentation. Si la cartouche est alignée correctement, elle sera facile à mettre en place.
4. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que vous avez bien introduit la cartouche et que la console est correctement connectée au récepteur de télévision.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une Sega Card/Cartridge™.

Instrucciones de carga:

Arranque

1. Cerciórese de que el interruptor de corriente esté desconectado (OFF).
2. Inserte el mecanismo de control 1 en la entrada "Control 1" para juego individual.
3. Inserte suavemente el cartucho de juego SHINOBI™ en la Base de Alimentación. Si el cartucho está correctamente alineado, entrará fácilmente en su lugar.
4. Active el interruptor de corriente (ON). Si no aparece nada en la pantalla, compruebe la inserción del cartucho y la conexión de la Base de Alimentación al televisor.

IMPORTANTE:

No olvide que la Base de Alimentación se apaga (OFF) al insertar o extraer su Tarjeta/Cartucho Sega™.

Istruzioni di caricamento

Inizio

1. Accertatevi che l'interruttore d'alimentazione sia disattivato (posizione OFF).
2. Per un giocatore: Collegate la Pulsantiera di Comando 1 all'ingresso "Control 1".
3. Inserite delicatamente la cartuccia del gioco SHINOBI™ nella Power Base (Base d'Alimentazione). Allineandola correttamente, essa entra facilmente.
4. Attivate l'interruttore d'alimentazione (posizione ON). Se sullo schermo non appare niente, accertatevi di aver inserito correttamente la cartuccia e controllate il collegamento della Power Base al televisore.

IMPORTANTE:

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

Shinobi™

Shinobi. The name means stealth. It's one of the qualities you have, learned in a lifetime of training in a discipline passed on in your family from father to son over the decades ... Ninjutsu.

You are Joe Musashi, the Master Ninja. Your hands and feet are lethal. With shuriken, sword, nunchaku and other weapons, you are virtually unstoppable. You're also a deep cover agent for the government ... called on when the fate of nations is at stake.

This time you must battle the Ring of Five, a terrorist network led by five evil ninjas with powers as strong as your own!

The Ring of Five has kidnapped the children of the world's leaders and are holding them hostage in different locations around the world. Each is guarded by karate thugs, deadly mercenaries and the meanest martial artists in the world.

Shinobi™

Shinobi. Dieser Name bedeutet Heimlichkeit. Es ist eine der Qualitäten, die Sie in einem lebenslangen Training einer Disziplin erlernt haben, die in Ihrer Familie im Laufe der Jahrzehnte vom Vater auf den Sohn übergegangen ist ... Ninjutsu — die Kunst der Ninja.

Sie sind Joe Musashi der Meisterninja. Ihre Hände und Füße sind tödliche Waffen. Mit Shuriken, Schwert, Nunchaku und anderen Waffen sind Sie praktisch nicht zu stoppen: Sie sind ebenfalls ein Geheimagent für die Regierung ... gerufen, wenn das Schicksal der Nation auf dem Spiel steht.

Diesmal müssen Sie gegen den "Ring der Fünf" kämpfen, ein Terroristen-Netz, das von fünf üblen Ninja geleitet wird, die dieselben Fähigkeiten besitzen, wie Sie selbst!

Der Ring der Fünf hat die Kinder der politischen Führer der Welt entführt und hält Sie an verschiedenen Orten in der ganzen Welt als Geiseln gefangen. Jeder dieser Orte wird von Karateschlägern, Söldnern und den niederträchtigsten Kämpfern in der ganzen Welt bewacht.



Shinobi^{MD}

Shinobi. Ce mot signifie "protection". C'est une des qualités que vous avez apprises après toute une vie d'entraînement dans un art martial transmis dans votre famille de pères en fils à travers les siècles... le Ninjutsu.

Vous vous appelez Joe Musashi, le Maître Ninja. Vos mains et vos pieds sont mortels. Lorsque vous disposez d'une épée, d'un shuriken, d'un nunchaku, ou autres armes, rien pratiquement ne peut vous arrêter. Vous êtes également un agent secret pour votre gouvernement... qui fait appel à vous lorsque le pays est en danger.

Cette fois vous devez vous battre contre le Gang des Cinq, un réseau terroriste dirigé par cinq traîtres Ninjas qui ont des pouvoirs aussi puissants que les vôtres.

Le Gang des Cinq a kidnappé les enfants des leaders du monde et les garde en otage dans divers endroits du monde. Les enfants sont gardés par des champions de karaté, des mercenaires dangereux et les experts en art martial les plus mauvais qui soient au monde.

ShinobiTM

Shinobi. El nombre significa sigilo. Es una de las cualidades ue ha aprendido Vd. durante toda una vida de entrenamiento en una disciplina transmitida de generación en generación en su familia... el ninjutsu.

Vd. es Joe Musashi, Gran Maestro Ninja. Sus manos y pies son armas mortíferas. Con el shuriken, la espada, el nunchaku y otras armas, es Vd. prácticamente invencible. También es Vd. un agente del gobierno en misión ultrasecreta... a quien se recurre cuando el destino de la nación está en juego.

Esta vez debe combatir con la Alianza de los Cinco, red terrorista comandada por cinco ninjas malignos con poderes tan extraordinarios como los suyos propios.

La Aianza de los Cinco ha raptado a los hijos de los líderes mundiales y los tiene como rehenes en diferentes partes del mundo. Cada uno de ellos está custodiado por malvados karatekas, mercenarios sin escrúpulos y los especialistas en artes marciales más perversos del mundo.

ShinobiTM

Shinobi. Il nome significa "segretezza". E' una vostra dote, acquisita durante tutta una vita di allenamento in una disciplina tramandata nella vostra famiglia da padre in figlio di generazione in generazione... Ninjutsu.

Siete Joe Musashi, maestro Ninja. Le vostre mani e i vostri piedi sono letali. Col shuriken, la spada, il nunchaku ed altre armi siete imbattibile. Siete anche un agente segreto del governo, a cui si fa ricorso quando è in gioco il destino delle nazioni.

Dovete affrontare l'Anello dei Cinque, una organizzazione terroristica guidata da cinque ninja malvagi con poteri pari ai vostri.

L'Anello dei Cinque ha rapito i figli dei capi del governo mondiale e li tiene in ostaggio in luoghi diversi sparsi per il mondo. Ognuno è custodito da teppisti del karate, assassini a pagamento e i più malvagi cultori delle arti marziali del mondo.

You have five mission. In each you must rescue the hostages, take out the Ring of Five's henchmen and defeat a leader of the Ring of Five. They have might on their side. But prove your skill with the shuriken and you will earn Ninja Magic to aid you.

Good luck. This will be your toughest assignment ever!

Sie haben fünf Missionen zu erfüllen. Bei jeder müssen Sie die Geiseln retten, den Stellvertreter des Rings der Fünf herausfinden und einen Führer des Rings der Fünf besiegen. Die Schurken haben die Gewalt auf Ihrer Seite. Aber üben Sie Ihre Fähigkeiten mit dem Shuriken und Sie werden Ninja-Magie gewinnen, die Ihnen weiterhilft.

Viel Glück. Dies wird die härteste Aufgabe, die Sie jemals zu erfüllen hatten!



Vous avez cinq missions. Au cours de chacune d'elle, vous devez libérer les otages, mettre hors de combat les acolytes et battre un des chefs du Gang des Cinq. Ils ont la puissance pour eux. Mais, si vous réussissez à prouver votre expertise avec le shuriken, vous aurez à votre disposition la magie Ninja pour vous aider.

Bonne chance! C'est la mission la plus difficile que vous ayez jamais eue!

Tiene ante sí cinco misiones. En cada una de ellas debe rescatar a los rehenes, eliminar a los sicarios de la Alianza de los Cinco y derrotar a un líder de la Alianza de los Cinco. Ellos tienen el poder de su parte. Pero demuestre su habilidad con el shuriken y obtendrá Magia Ninja para ayudarle.

Buena Suerte. ¡Esta será la misión más difícil que nunca haya emprendido!

Devete compiere cinque missioni. In ciascuna, devete liberare gli ostaggi, affrontare gli scagnozzi dell'Anello dei Cinque e sconfiggere un capo dell'Anello dei Cinque. I vostri nemici sono molto potenti, ma, dimostrando la vostra bravura col shuriken, otterrete l'aiuto della Magia Ninja.

Questa sarà la vostra missione più difficile. Buona fortuna!

Taking Control

- ① DIRECTIONAL BUTTON
(D-Button)
- ② BUTTON 1
- ③ BUTTON 2

Directional Button (D-Button)

- ① Look Up
- ② Move Right
- ③ Move Right
- ④ Crab Walk Right
- ⑤ Squat
- ⑥ Crab Walk Left
- ⑦ Move Left
- ⑧ Move Left

Button 1:

Throw shuriken, use sword, nunchaku bombs, gun, punch (when enemy is close) and kick (when squatting and enemy is close).

Button 2:

To jump.

Steuerung

- ① RICHTUNGSTASTE
(R-Taste)
- ② TASTE 1
- ③ TASTE 2

Richtungstaste (R-Taste)

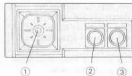
- ① Nach oben blicken
- ② Bewegung nach rechts
- ③ Bewegung nach rechts
- ④ Krebsgang nach rechts
- ⑤ Hocken
- ⑥ Krebsgang nach links
- ⑦ Bewegung nach links
- ⑧ Bewegung nach links

Taste 1:

Shuriken werfen, Schwert, Nunchaku, Bomben, Gewehr, Faustschlag (wenn der Gegner nahe herangekommen ist) und Fußtritt (wenn Sie sich in der Hocke befinden und der Gegner nahe herangekommen ist) benutzen.

Taste 2:

Zum Springen.



Prise en main des commandes

- ① TOUCHE DE DIRECTION
(Touche D)
- ② TOUCHE 1
- ③ TOUCHE 2

Touche de direction (Touche D)

- ① Pour regarder vers le haut
- ② Pour se déplacer vers la droite
- ③ Pour se déplacer vers la droite
- ④ Pas de crabe vers la droite
- ⑤ Pour s'accroupir
- ⑥ Pas de crabe vers la gauche
- ⑦ Pour se déplacer vers la gauche
- ⑧ Pour se déplacer vers la gauche

Touche 1:

Pour lancer le shuriken, utiliser l'épée, le nunchaku, les bombes, un pistolet, donner des coups de poings (lorsque l'ennemi est près) et des coups de pied (lorsque vous êtes accroupi et que l'ennemi est près).

Touche 2:

Pour sauter.

Toma de Control

- ① Botón direccional
(Botón D)
- ② BOTON 1
- ③ BOTON 2

Botón direccional (Botón D)

- ① Levantar la vista
- ② Desplazamiento a la derecha
- ③ Desplazamiento a la derecha
- ④ Desplazamiento hacia atrás y a la derecha
- ⑤ Agacharse
- ⑥ Desplazamiento hacia atrás y a la izquierda
- ⑦ Desplazamiento a la izquierda
- ⑧ Desplazamiento a la izquierda

Botón 1:

Lanzamiento del shuriken, esgrima, nunchaku, bombas, cañon, puñetazo (cuando el enemigo está cerca) y patada (en posición agachada y con el enemigo cerca).

Botón 2:

Saltar.

Modo di usare i comandi

- ① PULSANTE DI DIREZIONE
(Pulsante-D)
- ② PULSANTE 1
- ③ PULSANTE 2

Pulsante di direzione (Pulsante-D)

- ① Guardate su
- ② Spostate a destra
- ③ Spostate a destra
- ④ Camminate come un granchio a destra
- ⑤ Accovacciatevi
- ⑥ Camminate come un granchio a sinistra
- ⑦ Spostate a sinistra
- ⑧ Spostate a sinistra

Pulsante 1:

Lanciate il shuriken, usate la spada, il nunchaku, le bombe, la pistola, i pugni (quando il nemico è vicino) e i calci (quando siete accovacciati e il nemico è vicino).

Pulsante 2:

Per saltare.

Button Combinations

D-Button UP and Button 2:

To Super Jump to higher levels.

D-Button DOWN and Button 2:

To jump to lower levels.

D-Button DOWN and Button 1:

To kick when enemy is close enough.

Tastenkombinationen

R-Taste AUFWÄRTS und Taste 2:

Für einen Supersprung zu höheren Ebenen.

R-Taste ABWÄRTS und Taste 2:

Für einen Sprung zu niedrigeren Ebenen.

R-Taste ABWÄRTS und Taste 1:

Für Fußtritte, wenn der Gegner nahe genug gekommen ist.

Utilisation combinée des touches

Touche D HAUT et touche 2:

Pour faire un super saut à des niveaux plus haut.

Touche D BAS et touche 2:

Pour sauter à des niveaux plus bas.

Touche D BAS et touche 1:

Pour donner un coup de pied quand l'ennemi est suffisamment près.

Combinaciones de botones

Botón D UP (arriba) y Botón 2:

Supersalto a niveles superiores.

Botón D DOWN (abajo) y Botón 2:

Salto a niveles inferiores.

Botón D DOWN (abajo) y Botón 1:

Patada si el enemigo está a suficiente proximidad.

Combinazione dei pulsanti

Pulsante-D SU e Pulsante 2:

Per il salto super ai livelli superiori.

Pulsante-D GIU' e Pulsante 2:

Per saltare ai livelli inferiori.

Pulsante-D GIU' e Pulsante 1:

Per calciare quando il nemico è sufficientemente vicino.



Object of Shinobi

The object of Shinobi is to rescue the hostages and defeat the underlings and leaders of the treacherous Ring of Five. There are five missions to Shinobi. As you enter each mission, you will see a cover sheet showing the location of the Ring of Five leader's hideout, his name, picture and some writing written in Ninja Ryu code. The missions are:

- ① Mission 1: Ken OH
- ② Mission 2: Black Turtle
- ③ Mission 3: Mandara

Ziel von Shinobi

Das Ziel von Shinobi ist es, die Geiseln zu befreien und die Helfershelfer und Führer des heimtückischen Rings der Fünf zu besiegen. Shinobi hat fünf Missionen zu erfüllen. Wenn Sie in eine der Mission eintreten, sehen Sie eine Übersicht, die die Lage des Verstecks des Führers des Ring der Fünf, seinen Namen, sein Bild und einige Schriftzeichen enthält, die im Ninja Ryu-Code geschrieben sind. Die einzelnen Missionen sind:

- ① Mission 1: Ken Oh
- ② Mission 2: Black Turtle
- ③ Mission 3: Mandara



But de Shinobi

Le but du jeu Shinobi est de libérer les otages et de mettre hors de combat les acolytes et les leaders du Gang des Cinq. Le jeu Shinobi comprend cinq missions. Lorsque vous commencez une mission, vous pouvez voir une fiche vous indiquant l'emplacement où se cache le leader du Gang des Cinq, son nom, sa "photo" et un texte écrit en code Ninja Ryu. Les cinq missions sont:

- ① Mission 1: Ken Oh
- ② Mission 2: Black Turtle
- ③ Mission 3: Mandara

Objetivo de Shinobi

Trate de rescatar los rehenes y derrotar a los vasallos y cabecillas de la taimada Alianza de los Cinco. Existen cinco misiones en Shinobi. Al entrar en cada una de ellas, verá una lámina que le indica la situación de la guarida del líder de la Alianza de los Cinco, su nombre, foto y ciertas notas escritas en código Ninja Ryu. Las misiones son las siguientes:

- ① Misión 1: Ken Oh
- ② Misión 2: Tortuga Negra
- ③ Misión 3: Mandara

Scopo del Shinobi

Lo scopo del Shinobi è di liberare gli ostaggi e di sconfiggere gli scagnozzi e i capi del malvagio Anello dei Cinque. Shinobi è composto da cinque missioni. Intraprendendo ciascuna missione vedrete una scheda che mostra la locazione del nascondiglio del capo dell'Anello dei Cinque, il suo nome, la sua immagine ed alcune scritte in codice Ryu Ninja. La missioni sono:

- ① Missione 1: Ken Oh
- ② Missione 2: Tartaruga Nera
- ③ Missione 3: Mandara

④ Mission 4 Lobster

⑤ Mission 5 Maskierter Ninja

Game Over

You begin Shinobi with three lives. Whenever Musashi touches an enemy or is hit by enemy attack, his life meter will decrease.

Musashi loses a life when the life meter has been completely depleted. The game ends when all three lives are lost.

For every 100,000 points you score, you receive an extra life.

④ Mission 4 Lobster

⑤ Mission 5 Maskierter Ninja

Ende des Spiels

Sie beginnen Shinobi mit drei Leben. Jedesmal, wenn Musashi einen Gegner berührt oder durch einen gegnerischen Angriff verletzt wird, vermindert sich sein Lebensmesser.

Musashi verliert ein Leben, wenn sein Lebensmesser völlig verbraucht ist. Das Spiel endet, wenn alle drei Leben verloren sind.

Für jeweils 100 000 Punkte, die Sie erzielen, erhalten Sie ein weiteres Leben.



- ④ Mission 4 Lobster
- ⑤ Mission 5 Ninja masqué

Fin de partie (Game Over)

Vous commencez chaque partie avec trois vies. Chaque fois que Musashi touche un ennemi ou est touché par un ennemi au cours d'une attaque, sa durée de vie diminue.

Musashi perd une vie lorsque son compteur de vie atteint zéro. La partie se termine lorsque Musashi a épuisé ses trois vies.

Chaque fois que vous marquez 100.000 points, vous recevez une vie supplémentaire.

- ④ Misión 4: El Caballero Langosta
- ⑤ Misión 5: El Ninja enmascarado

Fin de la partida

Comienza Shinobi con tres vidas. Cuando Musashi entra en contacto con un enemigo o es alcanzado por un ataque enemigo, su contador de vida disminuirá.

Musashi pierde una vida cada vez que el contador de vida se agota completamente. La partida termina cuando ha perdido las tres vidas.

Por cada 100.000 puntos obtenidos, obtendrá una vida más.

- ④ Missione 4: Aragosta
- ⑤ Missione 5: Ninja Mascherato

Fine del gioco

Cominciate Shinobi con tre vite. Ogni volta che Musashi tocca un nemico o è colpito durante un attacco nemico, il contatore della sua vita diminuisce.

Musashi perde una vita quando il contatore della vita diventa completamente vuoto. Il gioco finisce quando perde tutte e tre le sue vite.

Per ogni 100.000 punti che fate riceve una vita extra.

Bonus Rounds

One round of each mission is a bonus round. The object is to defeat the green and blue ninjas with the shuriken... like ducks in a shooting gallery.

Use the D-Button to move the hands left or right. Press Button 1 or Button 2 to throw the shuriken.

You fail the bonus round if a ninja makes it through your defenses and lands before your eyes. You will then see the message "YOU FAILED"... and will continue into the next round.

But if you make it through the bonus round, you receive 500 points for every ninja you hit and you earn the use of Ninja Magic!

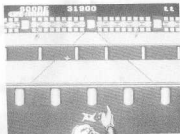
Bonusrunden

Eine Runde jeder Mission ist eine Bonusrunde. Das Ziel dieser Runde ist es, die grünen und blauen Ninjas mit Shuriken kampfunfähig zu machen... wie Enten in einer Schießbude.

Verwenden Sie die R-Taste, um die Hände nach links oder rechts zu bewegen. Drücken Sie Taste 1 oder Taste 2, um die Shuriken zu werfen.

Sie verlieren die Bonusrunde, wenn es einem Ninja gelingt, durch Ihre Verteidigung zu brechen und vor Ihren Augen aufzutauchen. Sie sehen dann die Nachricht "YOU FAILED" (Sie haben verloren)... und setzen Ihren Weg mit der nächsten Runde fort.

Wenn es Ihnen jedoch gelingt, durch die Bonusrunde zu kommen, erhalten Sie 500 Punkte für jeden Ninja, den Sie getroffen haben und gewinnen zusätzliche Ninja-Magie!



Manches bonus

Chaque mission comprend une manche bonus. L'objectif est d'atteindre les Ninjas verts et bleus avec le shuriken... tout comme dans un tir aux pigeons.

Utilisez la touche D pour déplacer les mains vers la gauche ou vers la droite. Appuyez sur la touche 1 ou sur la touche 2 pour lancer le shuriken.

Vous avez perdu la manche bonus si un Ninja réussit à traverser votre ligne de défense et arrive devant vous. Vous verrez alors apparaître le message "YOU FAILED", c'est à dire "Vous avez perdu"... et passerez à la manche suivante.

Mais si vous gagnez la manche bonus, vous aurez 500 points supplémentaires pour chaque Ninja que vous atteignez et vous aurez le droit d'utiliser la magie Ninja!

Rondas de bonificación

Una ronda de cada misión es con carácter de bonificación. Se trata de derrotar a los ninjas verdes y azules con el shuriken... como si fueran patos en una caseta de tiro.

Utilice el Botón D para desplazar las manos a izquierda o derecha. Pulse el Botón 1 ó el 2 para lanzar el shuriken.

No logrará la ronda de bonificación si un ninja atraviesa sus defensas y aterriza ante sus ojos. Aparecerá entonces el mensaje "YOU FAILED" (ha fracasado)... y pasará a la siguiente ronda.

Pero si consigue superar con éxito la ronda de bonificación, recibirá 500 puntos por cada ninja que alcance y podrá recurrir a la Magia Ninja.

Fasi d'abbuono

Una fase di ogni missione è la fase d'abbuono. Il suo scopo è la sconfitta dei ninja blu e verde col shuriken, come i bersagli in un poligono di tiro.

Usate il Pulsante-D per spostare le mani a destra o a sinistra. Per lanciare il shuriken premete il Pulsante 1 o Pulsante 2.

Fallirete la fase d'abbuono se un ninja si apre un varco nella vostra difesa e atterra davanti a voi. Vedrete allora il messaggio "YOU FAILED" (avete fallito)... e continuerete con la fase seguente.

Se però superate la fase d'abbuono, riceverete 500 punti per ogni ninja colpito e potete disporre della Magia Ninja.

Ninja Magic

If you clear the bonus stage, you will be able to use Ninja Magic. The knowledge of Ninja Magic will be shown by the tiles at the top center of the screen.

- ① Life Meter
- ② Ninja Magic
- ③ Number of Remaining Joe Musashi

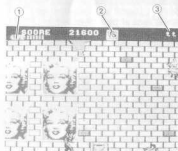
Ninja Magic gives you many powers. To use it, you must take out 10 enemies in the following round. When the leftmost tile starts flashing, you may use Ninja Magic. You may have up to four Ninja Magic tiles in the order they were obtained. But you may hold no more than four. There are six different types of Ninja Magic.

Ninja-Magie

Wenn es Ihnen gelingt, eine Bonusrunde zu gewinnen, sind Sie in der Lage, Ninja-Magie zu verwenden. Die Kenntnis der Ninja-Magie wird durch die Anzahl der Felder in der oberen Mitte des Bildschirms angezeigt.

- ① Lebensmesser
- ② Ninja-Magie
- ③ Anzahl verbleibenden Joe Musashi

Ninja-Magie gibt Ihnen vielfältige Fähigkeiten. Um sie einsetzen zu können, müssen Sie in der folgenden Runde 10 Gegner besiegen. Wenn die äußerste linke Fläche zu blinken beginnt, können Sie Ninja-Magie verwenden. Sie können bis zu vier Ninja-Magien erzielen, und zwar in der Reihenfolge, in der Sie sie erhalten haben. Aber Sie können nicht mehr als vier besitzen. Es gibt insgesamt sechs unterschiedliche Typen von Ninja-Magien:



La magie Ninja

Si vous gagnez une manche bonus, vous aurez le droit d'utiliser la magie Ninja. La connaissance de la magie Ninja est indiquée par les carreaux situés en haut et au centre de l'écran.

- ① Compteur de vie
- ② Magie Ninja
- ③ Nombre de Joe Musashi restant

La magie Ninja donne de nombreux pouvoirs. Pour l'utiliser vous devez mettre hors de combat 10 ennemis au cours de la manche suivante. Lorsque le carreau à l'extrême gauche commence à clignoter vous pouvez utiliser la magie Ninja. Vous pouvez avoir jusqu'à quatre carreaux de magie Ninja, dans l'ordre dans lesquels vous les avez obtenus, mais vous ne pouvez jamais en avoir plus de quatre en même temps. Il y a six types de magie Ninja.

Magia Ninja

Si supera la etapa de bonificación, podrá utilizar la Magia Ninja. El conocimiento de la Magia Ninja estará indicado por los mosaicos en la parte superior central de la pantalla:

- ① Contador de vida
- ② Magia Ninja
- ③ Vidas restantes de Joe Musashi

La Magia Ninja le ofrece muchos poderes. Para utilizarla, debe eliminar 10 enemigos en la ronda siguiente. Cuando el mosaico situado más a la izquierda comience a destellar, podrá utilizar la Magia Ninja. Puede tener hasta cuatro mosaicos Magia Ninja en el oeden en que hayan sido obtenidos. Pero no puede tener más de cuatro. Existen seis tipos distintos de Magia Ninja:

Magia Ninja

Se superate la fase d'abbuono, potrete usare la Magia Ninja. La conoscenza della Magia Ninja viene mostrata dai mattoni sulla parte superiore centrale dello schermo.

- ① Contatore della vita
- ② Magia Ninja
- ③ Numero di Joe Musashi restanti

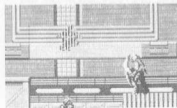
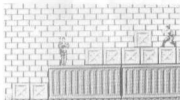
La Magia Ninja vi dà molti poteri. Per usarla, dovete affrontare 10 nemici nella fase seguente. Quando il primo mattone a sinistra comincia a lampeggiare, potete usare la Magia Ninja. Potete avere quattro mattoni di Magia Ninja nell'ordine in cui li avete ottenuti. Ma non potete averne più di quattro. Ci sono sei tipi diversi di Magia Ninja:

- ① **Metal Binding Magic:**
Freezes the movements of all enemies on the screen.

- ② **Invincible Magic:**
When using this magic, Musashi will blink on and off. During this time no damage can be done to you, even if you touch the enemy or are attacked.

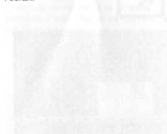
- ① **Metall-Fesselungsmagie:**
Friert die Bewegungen aller Gegner auf dem Bildschirm ein.

- ② **Unsichtbarkeits-Magie:**
Wenn Sie diese Magie einsetzen, fängt Musachi an zu blinken. Während dieses Zeitraums, kann Ihnen kein Leid zugefügt werden, selbst wenn Sie den Gegner berühren oder angegriffen werden.



① **Magie d'immobilisation:**

Immobilise tous les ennemis sur l'écran.



① **Magia immobilizzante:**

Inmoviliza el desplazamiento de todos los enemigos en la pantalla.



① **Magia di Legatura Metallica:**

Congela i movimenti di tutti i nemici sullo schermo.



② **Magia invincible:**

Lorsque vous utilisez ce pouvoir magique, Musashi clignote. Pendant ce temps, il ne peut rien lui arriver, même s'il touche un ennemi ou est attaqué.



② **Magia Invencible:**

Al utilizarla, Musashi aparecerá y desaparecerá alternativamente. Mientras tanto, es invulnerable aunque entre en contacto con el enemigo o sea atacado.



② **Magia Invincibile:**

Quando usa questa magia, Musashi lampeggia. Durante questo tempo il nemico non può farvi del male, anche se vi viene vicino o vi attacca.



③ **Eight Hands Magic:**

Using this magic will release eight other selves from you who will defeat all enemies on the screen.

③ **Achthändige Magie:**

Mit Hilfe dieser Magie können Sie acht weitere "Ich" aus unserem Helden herauslösen, die alle Feinde auf dem Bildschirm besiegen.

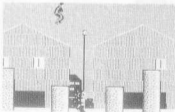


④ **Flying Squirrel Magic:**

Allows you to fly through the air for a short period of time. Direction of flight is controlled by the D-Button.

④ **Magie des fliegenden Eichhörnchens:**

Hiermit sind Sie in der Lage, für kurze Zeit durch die Luft zu fliegen. Die Flugrichtung wird durch die R-Taste gesteuert.



③ **Magie des huit mains:**

Lorsque vous utilisez ce pouvoir magique, huit autres Musashi sortent de lui-même et ils peuvent battre tous les ennemis se trouvant sur l'écran.

③ **Magia de las Ocho Manos:**

Con esta magia aparecerán en escena otros ocho sosias de Vd. que derrotarán a todos los enemigos en pantalla.

③ **Magia delle Otto Mani:**

Usando questa magia diventate otto voi stessi che possono sconfiggere tutti i nemici sullo schermo.

④ **Magie de l'écreureuil volant:**

Vous permet de voler pendant une courte période. Vous pouvez contrôler la direction du vol au moyen de la touche D.

④ **Magia de la Ardilla Volante:**

Le permite volar por los aires un pequeño espacio de tiempo. La dirección del vuelo la controla el Botón D.

④ **Magia dello Scoiattolo Volante:**

Vi permette di volare per brevi periodi di tempo. La direzione del volo è controllata dal Pulsante-D.

- ⑤ **Lightning Magic:**
Calls down lightning to destroy all your enemies.

- ⑤ **Blitzmagie:**
Ruft den Blitz, der alle Ihre Feinde zerstört.

- ⑥ **Tornado Magic:**
Creates a whirlwind around Musashi to mow down any enemy in your path.

- ⑥ **Tornado-Magie:**
Erzeugt einen Wirbelwind um Musashi, der jeden Gegner aus Ihrem Weg räumt.

To use Ninja Magic:

1. Defeat ten enemies. When the leftmost tile begins to flash, Ninja Magic can be used.
2. To use the magic, press and hold Button 2, and then press Button 1. Musashi will jump, fire and then call upon the Ninja Magic.

Verwendung der Ninja-Magie:

1. Besiegen Sie 10 Gegner. Wenn die Fläche äußerst links zu blinken beginnt, können Sie die Ninja-Magie verwenden.
2. Um die Magie einzusetzen, halten Sie Taste 2 gedrückt und drücken dann Taste 1. Musashi springt daraufhin, feuert und ruft dann die Ninja-Magie.



⑤



⑥



- ⑤ **Magie de la foudre:**
Fait tomber la foudre pour détruire tous vos ennemis.

- ⑥ **Magie de la tornade:**
Produit un tourbillon autour de Musashi capable d'abattre tous les ennemis qu'il rencontre.

Comment utiliser la magie Ninja

1. Vous devez battre dix ennemis. Lorsque le carreau le plus à gauche se met à clignoter vous pouvez utiliser la magie Ninja.
2. Pour utiliser les pouvoirs magiques, maintenez enfoncée la touche D et appuyez sur la touche 1. Musashi saute, tire et fait ensuite appel à la magie Ninja.

- ⑤ **Magia del Rayo**
Lanza un rayo que destruye a todos sus enemigos.

- ⑥ **Magia del Tornado:**
Crea un remolino alrededor de Musashi que arrastra a todos los enemigos que se interpongan en su camino.

Para utilizar la Magia Ninja:

1. Derrote a 10 enemigos. Cuando el mosaico situado más a la izquierda comienza a destellar, puede utilizar la Magia Ninja.
2. Para utilizar la magia, mantenga pulsado el botón 2, y posteriormente pulse el botón 1. Musashi saltará, disparará y posteriormente invocará la Magia Ninja.

- ⑤ **Magia del Fulmine:**
Fa scaturire un fulmine che distrugge tutti i vostri nemici.

- ⑥ **Magia dell'Uragano:**
Crea n turbine intorno a Musashi che abbatte qualsiasi nemico sul suo percorso.

Per usare le Magie Ninja:

1. Dovete sconfiggere dieci nemici. La Magia Ninja può essere usata quando il primo mattone a sinistra comincia a lampeggiare.
2. Per usare la magia, premete il Pulsante 2 e poi il Pulsante 1. Musashi fa un salto, fa fuoco e invoca la Magia Ninja.

Power Ups

Each time you rescue a hostage, you receive a different type of power up as a reward. The power up will be indicated in the upper right corner of the screen.

1. **Shuriken Power UP:**
Increases the amount of damage your shuriken does to an enemy.
2. **Restore Life Meter:**
Restores your life meter to its full amount.
3. **Life Meter Max:**
Increases the amount of your life meter to maximum.
4. **Punch and Kicks Power Up:**
Increases the power of your punches and kicks.
5. **Bonus:**
You become able to enter the bonus round.
6. **10,000 Points:**
Your score is increased by an extra bonus of 10,000 points.

Leistungssteigerungen

Jedesmal, wenn Sie eine Geisel befreit haben, erhalten Sie unterschiedliche Arten von Leistungssteigerungen als Belohnung. Die Leistungssteigerung wird in der rechten oberen Ecke des Bildschirms angezeigt.

1. **Leistungssteigerung der Shuriken:**
Erhöht die Schwere der Verletzungen, die Ihre Shuriken den Gegner zufügen.
2. **Auffüllen des Lebensmessers:**
Füllt Ihren Lebensmesser wieder zu seiner vollen Kapazität auf.
3. **Lebensmesser-Maximum:**
Vergrößert die Anzeige Ihres Lebensmessers auf das Maximum.
4. **Leistungssteigerung von Faustschlägen und Fußtritten:**
Verstärkt die Kraft Ihrer Faustschläge und Fußtritte.
5. **Bonus:**
Sie werden berechtigt, in die Bonusrunde einzutreten.
6. **10 000 Punkte:**
Ihr Punktestand wird durch einen Extrabonus auf 10 000 Punkte erhöht.

Augmentation des pouvoirs

Chaque fois que vous libérez un otage, vos pouvoirs sont augmentés de diverses manières pour vous récompenser. L'augmentation de pouvoir sera indiquée dans le coin droit de l'écran.

1. Augmentation du pouvoir du shuriken (Shuriken Power Up): Augmente les dégâts que votre shuriken peut infliger à l'ennemi.
2. Rétablissement du compteur de vie (Restore Life Meter): Votre compteur de vie est rétabli à son indication de départ.
3. Compteur de vie maxi. (Life Meter Max): Augmente votre compteur de vie au maximum.
4. Augmentation du pouvoir des coups de poing et de pied (Punch and Kicks Power Up): Augmente la force de vos coups de poing et de vos coups de pied.
5. Bonus: Vous pouvez commencer une manche bonus.
6. 10.000 Points: Vous recevez 10.000 points de bonus.

Potenciación

Cada vez que rescate a un rehén recibirá un tipo distinto de potenciación como recompensa. La potenciación aparecerá indicada en la esquina superior derecha de la pantalla.

1. Potenciación Shuriken: Aumenta los estragos causados al enemigo por el shuriken.
2. Restauración de Contador de Vida: Reaprovisiona su contador de vida a su capacidad completa.
3. Máximo de restauración de vida: Restaura la cantidad de su contador de vida al máximo.
4. Potenciación de Puñetazos y Patadas: Aumenta su potencia.
5. Bonificación: Puede penetrar en la ronda de bonificación.
6. 10.000 puntos: Su puntuación aumenta en 10.000 puntos de bonificación extraordinaria.

Aumenti di Potenza

Ogni volta che liberate un ostaggio ricevete come premio un tipo diverso di aumento di potenza. L'aumento di potenza viene indicato sull'angolo superiore destro dello schermo.

1. Aumento di Potenza Shuriken: Accresce l'entità dei danni che il vostro shuriken causa al nemico.
2. Ristabilimento del Contatore della Vita: Ristabilisce il pieno contenuto del contatore della vita.
3. Massimo del Contatore della Vita: Aumenta al massimo il contenuto del contatore della vita.
4. Aumento della Potenza dei Pugni e Calci: Aumenta la potenza dei vostri pugni e calci.
5. Abbuono: Vi permette di entrare nella fase d'abbuono.
6. 10.000 Punti: Aumenta il vostro punteggio di 10.000 punti di abbuono.

Weapons

There are two types of weapons; those for close quarter fighting and those for distance fighting. Weapons are obtained as hostages are rescued.

When you receive a weapon power up, the name of the weapon you've received will appear in the upper right corner.

Close Quarter Weapons

Each close quarter weapon you receive is a little more powerful... and has a longer reach... than the previous weapon. They are:

- ① Shuriken
- ② Long Sword
- ③ Nunchaku
- ④ Manrikugari Chain

Waffen

Es gibt zwei Waffenarten, solche für den Nahkampf und solche für den Kampf über weitere Entfernungen. Mit der Rettung von Geiseln erhalten Sie weitere Waffen. Wenn Sie eine Leistungssteigerung der Waffen erzielen, erscheint der Name der Waffe, die Sie erhalten haben, in der oberen rechten Bildschirmecke.

Nahkampfaffen

Jede Nahkampfaffe, die Sie erhalten ist etwas stärker... und hat eine größere Reichweite... als die vorhergehende Waffe. Es handelt sich um:

- ① Shuriken
- ② Langes Schwert
- ③ Nunchaku
- ④ Manrikugari-Kette



Les armes

Vous disposez de deux types d'armes; celles pour vous battre de près et celles pour vous battre à distance. Vous obtenez des armes au fur et à mesure que vous libérez les otages. Lorsque vous bénéficiez d'une augmentation du pouvoir d'une arme, le nom de cette arme sera affiché dans le coin droit supérieur de l'écran.

Armes de combat rapproché

Chaque arme de combat rapproché que vous recevez est un peu plus puissante... et a une portée un peu plus longue... que la précédente. Ces armes sont:

- ① Shuriken
- ② Epée (Long Sword)
- ③ Nunchaku
- ④ Chaîne (Manrikugari Chain)

Arsenal

Existen dos tipos de armamento: los de lucha cuerpo a cuerpo y los de lucha a distancia. Se obtienen armas a medida que se van rescatando rehenes. Cuando reciba una potenciación de armamento, el nombre del arma recibida aparecerá en la esquina superior derecha.

Armas de lucha cuerpo a cuerpo

Cada nueva arma que poscibe es mas potente eus la anterior y tiene un mayor radio de acción. Son:

- ① Shuriken
- ② Sable -
- ③ Nunchaku
- ④ Cadena manrikugari

Armi

Ci sono due tipi di armi: quelle per il corpo a corpo e quelle per il combattimento da distanza. Le armi si ottengono con la liberazione degli ostaggi. Quando ricevete un aumento di potenza d'armi, il nome dell'arma che ricevete appare sull'angolo superiore destro.

Armi per il Corpo a Corpo

Ogni nuova arma per il corpo a corpo che ricevete è un po' più potente di quella precedente ed ha un maggior raggio d'azione.

- ① Shuriken
- ② Spada Lunga
- ③ Nunchaku
- ④ Catena Manrikugari

Distance Weapons

This class of weaponry allows you to attack from much farther away.

Shuriken Tempo Up:

Doubles the speed of your thrown shuriken.

① **Knife:**

Is thrown with twice the speed of a shuriken.

② **Bombe:**

Throw it when standing and it will roll towards the enemy, exploding on contact. If you release it when squatting, the bomb will act like a time bomb; exploding after a short length of time or when an enemy touches it.

③ **Pistol:**

Like the real thing... point and shoot. The bullets will knock down both enemies and certain types of vehicles.

Fernwaffen

Diese Waffenkategorie ermöglicht Ihnen Angriffe aus größerer Entfernung.

Shuriken-Temposteigerung:

Verdoppelt die Geschwindigkeit der von Ihnen geworfenen Shuriken.

① **Messer:**

Messer werden mit der doppelten Geschwindigkeit eines Shuriken geworfen.

② **Bomben:**

Werfen Sie sie auf dem Stand und sie rollen auf den Gegner zu und explodieren bei Kontakt. Wenn Sie sie aus der Hocke losrollen lassen, werden die Bomben zu Zeitbomben und explodieren nach einem gewissen Zeitraum oder wenn ein Gegner sie berührt.

③ **Pistole:**

Wie das Original... zielen und schießen. Die Geschosse strecken sowohl Gegner als auch gewisse Fahrzeugtypen nieder.



①



②



③

Armes de combat à distance

Ces armes vous permettent d'attaquer l'ennemi de beaucoup plus loin.

Augmentation de la vitesse du Shuriken (Shuriken Tempo up):

Double la vitesse du Shuriken lorsque vous l'avez lancé.

① Couteau (Knife):

Vous pouvez le lancer et sa vitesse est deux fois celle du Shuriken.

② Bombes (Bombs):

Lorsque vous lancez une bombe en étant debout, elle roule vers l'ennemi et explose au contact. Si vous la lancez lorsque vous êtes accroupi, elle agira comme une bombe à retardement et explosera au bout d'un certain temps lorsqu'un ennemi la touche.

③ Pistolet (Pistol):

Utilisez-le comme un vrai... vous visez et tirez. Les balles peuvent mettre hors de combat les ennemis, mais aussi détruire certains types de véhicules.

Armas de lucha a distancia

Esta clase de armamento permite atacar desde mucha mayor distancia.

Potenciación de velocidad del shuriken:

Duplica la velocidad del shuriken arrojado por Vd.

① Cuchillo:

Se lanza al doble de la velocidad de un shuriken.

② Bombas:

Si las lanza en posición erecto, rodarán hasta alcanzar al enemigo, explotando al impactarle. Si las lanza en posición agachada, la bomba actuará como bomba de relojería, explotando cierto tiempo después o cuando un enemigo la toque.

③ Pistola:

Igual que las de verdad... Apunte y dispare. Las balas abatirán a la infantería enemiga y a ciertos tipos de vehículos.

Armi da Combattimento a Distanza

Questo tipo d'armi vi permette di attaccare da lontano.

Aumento di Tempo del Shuriken:

Raddoppia la velocità del shuriken che lanciate.

① Pugnale:

Può essere lanciato ad una velocità doppia del shuriken.

② Bombe:

Lanciandole quando siete in piedi, esse rotolano verso il nemico esplodendo quando fanno contatto. Se le lanciate quando siete accovacciati, esse funzionano da bombe ad orologeria, esplodendo dopo breve tempo o quando il nemico le tocca.

③ Pistola:

Puntatela e sparate, come se fosse una pistola vera. Le pallottole abbattano sia i nemici, sia alcuni tipi di veicoli.

The Underlings of the Ring of Five

The terrorists of the Ring of Five are many. All are dangerous... and worth points if you get them!

- ① Thug 100 points
- ② Gunmen 100 points
- ③ Frogmen 100 points
- ④ Fly Ninja 100 points
- ⑤ Green Ninja 200 points
- ⑥ Mongo 300 points



③



④



⑤



⑥

Die Helfershelfer des „Ring der Fünf“

Es gibt viele Terroristen im Ring der Fünf. Alle sind gefährlich... und sind es wert, daß Sie sie besiegen!

- ① Schläger 100 Punkte
- ② Pistolenschütze 200 Punkte
- ③ Taucher 100 Punkte
- ④ Fliegender Ninja 100 Punkte
- ⑤ Grüner Ninja 200 Punkte
- ⑥ Mongo 300 Punkte



①



②

Les acolytes du Gang des Cinq

Les terroristes du Gang des Cinq sont nombreux. Ils sont tous dangereux... et vous rapporteront des points si vous les mettez hors de combat!

- ① Homme de main 100 points
- ② Tireur 100 points
- ③ Homme grenouille 100 points
- ④ Ninja volant 100 points
- ⑤ Ninja vert 200 points
- ⑥ Mongo 300 points

Los sicarios de la Alianza de los Cinco

Los terroristas de la Alianza de los Cinco son muchos. Todos son peligrosos, y valen puntos para Vd. si los elimina.

- ① Matón: 100 puntos
- ② Pistoleros: 100 puntos
- ③ Hombres-rana: 100 puntos
- ④ Ninja volante: 100 puntos
- ⑤ Ninja verde: 200 puntos
- ⑥ Mongo: 300 puntos

Gli Scagnozzi dell'Anello dei Cinque

I terroristi dell'Anello dei Cinque sono molti. Tutti sono pericolosi e valgono punti quando li sconfiggete.

- ① Teppista: 100 punti
- ② Pistolero: 100 punti
- ③ Uomo Rana: 100 punti
- ④ Ninja Valante: 100 punti
- ⑤ Ninja Verde: 200 punti
- ⑥ Mongo: 300 punti

Helpful Hints

- The enemies... especially the leaders of the Ring of Five... attack in patterns. Learn the patterns and attack when they are vulnerable.
- Each enemy leader has a weak spot. Find it and hit him there.
- Try extra hard to make it through the bonus rounds. If you make it, you'll be able to use Ninja Magic and get higher points!
- Getting the long range weapons (gun, bombs and manrikugari chain) will make it easier to beat many of the enemies.

Nützliche Hinweise

- Die Gegner... insbesondere die Führer des Ring der Fünf... greifen in einer bestimmten Form an. Lernen sie diese Formen und greifen Sie dann an, wenn sie verwundbar sind.
- Jeder gegnerische Führer hat eine schwache Stelle. Finden Sie sie und treffen Sie ihn dort.
- Strengen Sie sich besonders an, die Bonusrunden zu gewinnen. Wenn Sie es schaffen, sind Sie in der Lage, Ninja-Magie zu verwenden und erhalten eine höhere Punktzahl!
- Wenn Sie Fernwaffen erhalten (Gewehr, Bomben und Manrikugari-Kette) haben Sie es viel leichter, viele Ihrer Gegner zu besiegen.

Quelques conseils utiles

- Les ennemis... et plus particulièrement les leaders du Gang des Cinq... attaquent selon une séquence déterminée. Apprenez ces séquences et attaquez-les lorsqu'ils sont vulnérables.
- Chaque leader ennemi a un point faible. Découvrez ce point et frappez-le à cet endroit.
- Essayer le plus possible de gagner les manches bonus. Si vous réussissez, vous pourrez utiliser la magie Ninja et marquer davantage de points!
- Si vous obtenez des armes de combat à distance (pistolet, bombes et chaîne Manrikugari), il vous sera plus facile de mettre un plus grand nombre d'ennemis hors de combat.

Sugerencias útiles

- Los enemigos... especialmente los líderes de la Alianza de los Cinco... atacan por oleadas. Aprenda a distinguirlos, y ataque cuando sean vulnerables.
- Cada líder enemigo tiene un punto débil. Localícelo y atáquele allí.
- Procure superar las rondas de bonificación con todo empeño. Si lo consigue, podrá utilizar la Magia Ninja y obtener más puntuación.
- Obtener el armamento de largo alcance (cañon, bombas y cadena manrikugari) facilita la destrucción de muchos enemigos.

Suggerimenti utili

- I nemici, soprattutto i capi dell'Anello dei Cinque, attaccano in modo prestabilito. Imparate il loro modo di attacco e attaccateli voi stessi quando sono vulnerabili.
- Ogni capo nemico ha un punto debole. Scopritelo e colpitelo in quel punto.
- Cercate in ogni modo di superare le fasi d'abbuono. Se ci riuscite, potete usare la Magia Ninja e guadagnare punti extra.
- Ottenendo le armi da combattimento a distanza (pistola, bombe e catena manrikugari) potete vincere più facilmente molti nemici.

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-CARTRIDGE

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

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

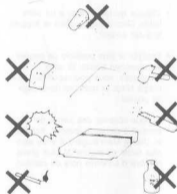
Nicht knicken! Vor Gewalt-einwirkungen schützen!

Nicht direkt der Sonne aussetzen! Nicht be-schädigen oder verunstalten!

Vor Hitze schützen! Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!

* Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben.

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

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

Pour une utilisation appropriée

Ne pas mouiller

Ne pas plier

Ne pas soumettre à des chocs violents

Ne pas mettre au soleil

Ne pas abîmer

Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur

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

* Ne rien coller sur la carte SEGA!

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

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

Para un mejor uso:

No mojarlo

No doblarlo

No darle golpes violentos
No dañarlo o rayarlo

No exponerlo a la luz directa del sol

No exponerlo a altas temperaturas

No exponerlo a líquidos corrosivos

* Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA.

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

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

Per un uso appropriato

Non bagnarla

Non piegarla

Evitare i colpi violenti

Non esporla alla luce diretta del sole

Non danneggiarla o colpirla

Non lasciarla vicino a fonti di calore

Non bagnarla con benzina o altro

* In particolare non attaccare niente alla Sega Card.

- Quando bagnata, 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.

