

DOMARK

SEGA™
PRINTED IN JAPAN

Patents:
U.S. # 4,442,486/4,454,594/4,462,076;
Europe # 80244; Canada # 1,183,276;
Hong Kong # 88-4302; Singapore # 88-155;
Japan # 82-205605 (Pending)

Prince of Persia is a registered trademark of Broderbund Software, Inc.
© 1989, 1992 Broderbund Software, Inc. Jordan Mechner. All rights reserved.
Artwork and packaging © 1992 Domark Group Ltd. Sales and Marketing by Domark
Software Ltd., Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.
This game is licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA GAME GEAR
SYSTEM. "SEGA" and "GAME GEAR" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.



SEGA™
GAME GEAR™

PRINCE
OF
PERSIA™

DOMARK

ALSO AVAILABLE FROM DOMARK

On Mega Drive

JAMES BOND.

On Master System

**SUPER SPACE
INVADERS.**

On Game Gear

**SUPER SPACE
INVADERS.**

RAMPART.

PRINCE OF PERSIA.

**PLEASE READ THIS BOOKLET
VERY CAREFULLY**

WARRANTY

Domark reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

Domark makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability of fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

GARANTIA

Domark se reserva el derecho de efectuar mejoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso.

Domark no otorga ninguna garantía, ya sea expresa o implícita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular.

Si surge algún desperfecto en el producto en sí (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra 'tal como está') durante el período limitado de garantía de noventa días, favor de devolverlo en sus condiciones originales al lugar de compra.

GARANTIE

Domark behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Domark gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verlässlichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auftritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

GARANTI

Domark förbehåller sig rätten att utföra förbättringar av den i handboken beskrivna produkten, vid valfri tidpunkt och utan varsel.

Domark lämnar ingen garanti, antingen direkt eller indirekt, beträffande denna handbok, dess kvalitet, säljbarhet och lämplighet för ett särskilt ändamål. Om en bristfällighet uppstår i själva produkten (dvs inte i programvaran, som förses "as is") under de 90 dagar som utgör perioden för den begränsade garantin, returnera den till inköpsstället i ursprungligt skick.

GARANTIE

Domark se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans préavis. Domark ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.

Si le produit lui-même (c.à.d. non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rappez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

GARANTIE

Domark ehoudt zich het recht voor om het product zoals beschreven in de handleiding te verbeteren en dit op eender welk ogenblik en zonder voorsafgaandelijk bericht. Domark biedt geen uitdrukkelijke noch impliciete garanties wat deze handleiding betreft, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of geschiktheid voor eender welk bijzonder doeleind.

Als, tijdens de beperkte-garantieperiode van 90 dagen, een defect optreedt in het product zelf (d.i. niet in het software programma, dat wordt geleverd 'zoals het is'), bezorg het dan in zijn oorspronkelijke toestand terug aan het aankooppunt.

GARANZIA

La Domark si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in questo manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.

La Domark non fornisce garanzie espresse o implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

TAKUU

Domark pidättää oikeuden parantaa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta, milloin tahansa ja ilmoittamatta.

Domark ei anna mitään takuita mitä tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, kaupallisuuteen tai sopevuuteen mihinkään erityiseen tarkoitukseen.

Jos jotain vikaa ilmenee 90-päivän rajoitetun takuun aikana itse tuotteessa (tämä ei siis tarkoita ohjelmaa, mikä tarjotaan 'nykyisillään ollen'), palauta se alkuperäisessä kunnossa ostopaikkaan.

STARTING UP

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
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 the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one player only.

① Insert Sega Cartridge

VORBEREITUNG

1. Schließen Sie ihr Sega Game Gear Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschleiben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

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

① Sega-Spielkassette einlegen

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
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 Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Installez la cartouche Sega

PUESTA EN FUNCIONAMIENTO

1. Prepare su sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

① Introduzca el cartucho Sega

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 Power Base.
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 alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'interruttore sia collocato sulla posizione OFF prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco per un solo giocatore.

① Inserite la cartuccia Sega

FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruks-anvisningen för Segas spel dator Master System eller Master System II. Anslut styrplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren. Står i frånslaget läge. Sätt i spelkassetten i spel datorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscreenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscreenen 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 spel datorn.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

① Skjut in spelkassetten

STARTEN

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

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

① Stop de Sega cassette erin

ALOITUS

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on asennettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

① Aseta Sega-kasetti sisään



GAME BACKGROUND

In a time of darkness, while the Sultan is off fighting a foreign war, his Grand Vizier Jaffar has seized the reins of power. Throughout the land, the people groan under the yoke of tyranny, and dream of better days.

You are the only obstacle between Jaffar and the throne. An adventurer from a foreign land, innocent of palace intrigues, you have won the heart of the Sultan's lovely young daughter. And in so doing, you have unwittingly made a powerful enemy.

On Jaffar's orders, you are arrested, stripped of your sword and possessions, and thrown into the Sultan's dungeons. As for the Princess, Jaffar gives her a choice, and an hour to decide. Marry him - or die.

Locked in her room high in the palace tower, the Princess rests all her hopes on you. For when the last sands drain from the hourglass, her choice can bring only a throne for the Grand Vizier... a new reign of terror for his long-suffering subjects... and death for the brave youth who might have been... Prince of Persia.

HINTERGRUND DES SPIELS

In einer dunklen Zeit, während der Sultan in einem fremden Land Krieg führt, hat sein Großwesir Jaffar die Macht an sich gerissen. Im ganzen Land stöhnt die Bevölkerung unter dem Joch der Tyrannei und träumt von besseren Zeiten.

Sie sind das einzige Hindernis zwischen Jaffar und dem Thron. Ein Abenteurer aus einem fremden Land, dem die Palast-Intrigen unbekannt sind und der das Herz der lieblichen jungen Sultanstochter erobert hat. Und damit haben Sie sich unbewußt einen mächtigen Feind geschaffen.

Auf Befehl Jaffars werden Sie gefangen genommen, Ihres Schwertes und Ihrer Besitztümer beraubt und in den Kerker des Sultans geworfen. Der Prinzessin gibt Jaffar eine Stunde Bedenkzeit und stellt sie vor die Wahl, ihn zu heiraten - oder zu sterben.

Eingeschlossen in Ihrem Gemach hoch oben im Palastturm setzt die Prinzessin alle Hoffnung auf Sie. Wenn nämlich das letzte Körnchen aus der Sanduhr rinnt, kann ihre Wahl nur den Thron für den Großwesir bedeuten... eine neue Terror-Herrschaft für seine leidgeprüften Untertanen... und den Tod für den mutigen Jüngling, der sonst Prinz von Persien geworden wäre.

PROLOGUE DU JEU

En ces temps obscurs, pendant l'absence du Sultan, parti en guerre à l'étranger, son Grand Vizir Jaffar s'est emparé des rênes du pouvoir. Dans tout le pays, le peuple gémit sous le joug de la tyrannie, et rêve de jours meilleurs.

Vous êtes le seul obstacle entre Jaffar et le trône. Aventurier venu d'une terre étrangère, innocent aux intrigues du palais, vous avez gagné le cœur de la ravissante fille du Sultan. Et ce faisant, vous vous êtes fait sans le savoir un ennemi mortel.

Sur les ordres de Jaffar, vous êtes arrêté, dépouillé de votre épée et de vos possessions, et jeté dans les cachots du Sultan. Quant à la Princesse, Jaffar lui donne un choix, et une heure pour prendre sa décision. L'épouser ou mourir.

Enfermée dans sa chambre tout en haut de la tour du palais, la Princesse met tous ses espoirs sur vous. Car, lorsque le dernier grain de sable s'écoulera dans le sablier, son choix, quel qu'il soit, ne pourra signifier que... le trône pour le Grand Vizir, ... un nouveau règne de terreur pour ses malheureux sujets, ... et la mort pour le courageux jeune homme qui aurait pu devenir... Prince de Perse.

INFORMACION BASICA SOBRE EL JUEGO

Durante una época sumida en las tinieblas, mientras el Sultán se encuentra lejos luchando en una guerra extranjera, su Gran Visir Jaffar ha tomado las riendas del poder. En toda la comarca el pueblo se lamenta bajo el yugo del tirano, y sueña con tiempos mejores.

Tu eres el único obstáculo entre Jaffar y el trono. Aventurero que vienes de otras tierras, inocente de las intrigas del palacio, has sabido conquistar el corazón de la encantadora hija del Sultán. Y al hacerlo, te has ganado, sin saberlo, un poderoso enemigo.

Bajo órdenes de Jaffar te arrestan, te quitan la espada y tus pertenencias, y te arrojan dentro de uno de los calabozos del Sultán. Para la Princesa, Jaffar tiene dos opciones y una hora para decidirse: casarse con él o la muerte.

Encerrada en su cuarto en lo alto de la torre del palacio, la Princesa ha puesto todas sus esperanzas en ti, ya que cuando deje de fluir la arena en el reloj, su elección sólo podrá abrirte las puertas al trono al Gran Visir, iniciar un nuevo reino del terror para sus largamente castigados súbditos, y ocasionar la muerte de ese joven valiente que podría haber sido... el Príncipe de Persia.

INTRODUZIONE

Nei tempi bui, mentre il Sultano era lontano a combattere, Jaffar, il suo Grand Vizier si impossessò delle redini del potere. Sotto il giogo della sua tirania il popolo soffriva e sognava giorni migliori.

Tu sei il solo ostacolo tra Jaffar ed il trono. Sei un avventuriero venuto da un'altro paese ed all'oscuro degli intrighi di palazzo. Hai conquistato il cuore della bella e giovane figlia del Sultano e quindi ti sei fatto, involontariamente, un potente nemico.

Su ordine di Jaffar vieni arrestato e privato dei tuoi possessi e della tua spada per poi essere gettato nella prigione del sultano. Per quanto riguarda la bella Principessa, Jaffar le ha dato un'ora per decidere se sposarlo o morire.

Chiusa nella stanza più alta della torre del palazzo, la Principessa affida tutte le sue speranze a te. Quando l'ultimo granello di sabbia defluirà dalla clessidra del tempo, la sua scelta darà, comunque, il trono al Grand Vizier... un nuovo regno di terrore per il già sofferto popolo... e morte per il giovane eroe che avrebbe potuto essere... il principe di Persia.

SPEL BAKGRUND

I en tid av mörker, medan Sultanen slåss i ett utlänskt krig, hans Grand Vizier Jaffar har tagit makten. Genom landet så lider människorna under tyranni, och drömmar om bättre dagar.

Du är den enda detaljen mellan Jaffar och tronen. Ett äventyr från ett okänt land, oskyldigt av slotts intriger, du har vunnit Sultanens vackra dotters hjärta. Och på det sättet så har du också fått en kraftfull fiende.

Genom Jaffars order, så är du arresterad, fråntagen ditt svärd och dina ägodelar, och kastad ned i slottets mörka delar. Jaffar ger prinsessan ett val och en timme att bestämma sig. Gif sig med honom - eller dö.

Inläst i hennes rum högt uppe i slottstornet, så väntar och räknar prinsessan med att du kommer att rädda henne innan det är för sent. För när det sistas av sanden rinner igenom timglasat, hennes val ger bara en tron till Grand Vizier... en ny tid av terror till hans sedan länge lidande odjukt... och döden för den ungdom som skulle kunna ha varit... Prinsen av Persien.

ACHTERGROND VAN HET SPEL

In donkere tijden, als de sultan afwezig is omdat hij in het buitenland een oorlog aan het voeren is, neemt grootvizier Jaffa de macht over. Over het hele land lijden de mensen onder het juk van de onderdrukking en dromen van betere tijden.

U alleen staat tussen Jaffar en de troon. U bent een avonturier uit het buitenland die niets afweet van de intriges in het paleis en u heeft het hart van de mooie jonge dochter van de sultan gewonnen. Maar hierdoor heeft u zonder dat u het weet opeens een machtige vijand gekregen.

Op bevel van Jaffar wordt u gearresteerd, uw zwaard en uw andere bezittingen worden u afgenomen en u wordt in de kerkers van de sultan gegooid. En wat de prinses betreft, Jaffa geeft haar de keuze en één uur om te beslissen: met hem trouwen - of sterven.

De prinses, die in haar kamer zit opgesloten, heeft al haar hoop op u gevestigd. Want als de zandloper leeg is kan haar keuze alleen maar betekenen dat de grootvizier de troon bemachtigt. Een nieuwe periode van angst en terreur voor haar onderdanen die het toch al zo moeilijk hebben en de dood voor u, die zo dapper is en die Prins van Perzië had kunnen zijn.

PELIN TAUSTA

Pimeyden aikakaudella Sultaanin ollessa sotimassa ulkomailta Grand Vizier Jaffar (Suurviziiri) on anastanut itselleen vallan ohjaimet. Koko maassa ihmiset valkeroivat sortovallan ikeen alla ja unelmoivat paremmista ajoista.

Sinä olet ainut este Jaffar'in ja valtaistuimen välillä. Olet seikkailija vieraasta maasta eikä sinulla ole asvistustakaan palatsissa tapahtuvista vehkeilyistä, mutta olet voittanut Sultaanin ihastuttavan nuoren tyttären sydämen omaksesi. Ja niin tehdessäsi olet saanut itsellesi tahtomattasi mahtavan vihameiehen.

Jaffar'in määräyksestä sinut pidätetään, miekkasi ja omaisruutesi otetaan pois, ja sinut heitetään Sultaanin tyrmään. Prinsessalle Jaffar antaa valinnan varan ja hänen on päätettävä tunnin kuluessa. Prinsessan on mentävä naimisiin Jaffar'in kanssa - tai kuoltava.

Lukkojen takana huoneessaan ylhäällä palatsin tornissa Prinsessa panee kaiken toivonsa sinuun. Sillä kun viimeiset hiekanmurut valuvat tiimalasista, hänen valintansa voi vain tuoda valtaistuimen Suurviziirille... uuden himuvallan kauan kärsineille alamaisille ja kuoleman rohkealle nuorukaiselle, josta olisi voinut tulla Prince of Persia (Persian Prinsssi).

TAKE CONTROL

- ① Direction Button – (D-Button)
- ② Button 1
- ③ Button 2

RUNNING, JUMPING AND CLIMBING

To turn around: Press the D-Button to the left or right.

To run: Press the D-Button in the direction you want to go (left or right). Release to stop.

To take careful steps: Hold down button 1 and press the D-Button in the direction you want to go. You can use careful steps to move right up to the edge of a pit or a suspicious-looking floor section.

To jump forward: When you are standing still, push button 2 and press the D-Button in the direction you want to jump.

You can jump further with a running start. For a running jump over a chasm, back up at least two full strides from the edge. Press the D-Button to start running and whilst running press button 2 to jump.

DIE STEUERUNG

- ① Richtungsknopf – (D-Knopf)
- ② Knopf 1
- ③ Knopf 2

LAUFEN, SPRINGEN UND KLETTERN

Sich umdrehen: D-Knopf links/rechts betätigen.

Laufen: D-Knopf in die Richtung drücken, in die du gehen möchtest (links oder rechts). Loslassen, um anzuhalten.

Vorsichtige Schritte machen: Knopf 1 gedrückt halten und D-Knopf in die Richtung betätigen, in die du springen möchtest. Mit den vorsichtigen Schritten können Sie sich bis ganz an den Rand einer Grube oder eines verdächtig aussehenden Fußbodenabschnitts vorstelen.

Hochspringen: Steuerblock gerade nach oben drücken.

Nach vorne springen: Stehst du still, betätige Knopf 2 und drücke den D-Knopf in die Richtung, in die du springen möchtest.

Mit Anlauf können Sie weiter springen. Treten Sie für einen Sprung aus dem Lauf mindestens zwei volle Schrittlängen vom Rande eines Abgrunds zurück. D-Knopf drücken, um loszulaufen. Währenddessen Knopf 2 betätigen, um zu springen.

LES COMMANDES

- ① Bouton Directionnel – (Bouton-D)
- ② Bouton 1
- ③ Bouton 2

COURIR, SAUTER ET GRIMPER

Pour faire volte face: Appuyez sur le Bouton-D vers la gauche ou la droite.

Pour courir: Appuyez sur le Bouton-D dans la direction dans laquelle vous voulez aller (gauche ou droite). Relâchez pour arrêter.

Pour marcher à pas prudents: Maintenez enfoncé le bouton 1 et appuyez sur le Bouton-D dans la direction dans laquelle vous voulez aller. Marchez à pas prudents lorsque vous voulez avancer jusqu'au bord d'un trou ou lorsque vous marchez sur un sol d'aspect suspect.

Pour sauter en l'air: Appuyez vers le haut sur le bouton-D du joystick.

Pour sauter en avant: Pendant que vous êtes immobile, appuyez sur le bouton 2 et appuyez sur le Bouton-D dans la direction dans laquelle vous voulez sauter.

Vous pouvez sauter plus loin en prenant un élan. Pour sauter avec élan au-dessus d'un abîme, éloignez-vous du bord en reculant de deux enjambées au moins. Appuyez sur le bouton-D pour commencer à courir, et tout en courant, appuyez sur le bouton 2 pour sauter.

A TOMAR CONTROL

- ① Botón Direccional (Botón-D)
- ② Botón 1
- ③ Botón 2

CORRER, SALTAR Y TREPAR

Para girar sobre lo talones: Mueve el Botón-D a la izquierda o a la derecha.

Para correr: Mueve el Botón-D en la dirección en que deseas desplazarte (izquierda o derecha). Suéltalo para pararte.

Para dar pasos sigilosos: Mantén apretado el Botón 1 y mueve el Botón-D en la dirección en que deseas desplazarte. Se puede utilizar pasos sigilosos para llegar hasta el mismísimo borde de un foso o una sección de piso con aspecto sospechoso.

Para saltar hacia arriba: Presionar el panel de control en línea recta hacia arriba.

Para saltar hacia adelante: Cuando estás parado, pulsa el Botón 2 y mueve el Botón-D en la dirección en la que quieres saltar.

Se puede saltar más lejos si se corre antes de saltar. Para un salto en carrera por encima de un precipicio se debe retroceder por lo menos una distancia de dos trancos completos a partir del borde. Mueve el Botón-D para comenzar a correr y mientras corres pulsa el Botón 2 para saltar.

CONTROLLI

- ① Bottone Direzionale (Bottone D)
- ② Pulsante 1
- ③ Pulsante 2

SALTO, CORSA ED ARRAMPICATA.

Per muoversi intorno: Premi il Bottone D a sinistra o a destra.

Per correre: Premi il Bottone D nella direzione dove vuoi andare (sinistra o destra). Rilascialo per fermarti.

Per prendere i passi accurati (careful steps): Tieni premuto il bottone 1 e premi il Bottone D nella direzione dove vuoi andare. Puoi usare i passi accurati per andare direttamente verso la sponda di una trappola o di una parte di pavimento che sembra sospettoso.

Per saltare all'insù: spingi il joystick all'insù.

Per arrampicarti sopra ad una sponda: Quando stai fermo, premi il bottone 2 e poi premi il Bottone D nella direzione dove vuoi saltare.

Per scendere da una sponda: raggiungi il margine della sponda, girati e spingi il joystick all'ingiù. Premi il Bottone D per iniziare a correre e poi il bottone 2 per saltare.

TA KONTROLL

- ① Riktningssknapp – D-knapp
- ② Knapp 1
- ③ Knapp 2

SPRINGA, HOPPA OCH KLÄTTTRA

Att vända sig: Tryck på D-knappen till höger eller vänster.

Att springa: Tryck på D-knappen i den riktning du vill gå (höger eller vänster). Släpp den för att stanna.

Att ta försiktiga steg: Håll nere knapp 1 och tryck på D-knappen i den riktning du vill gå. Du kan använda försiktiga steg för att flytta till kanten av en angrund eller en bit av golvet som ser underligt ut.

Att hoppa upp: Håll Joypaden rakt upp.

Du kan hoppa längre med en springande start. För ett springande hopp över ett håll, backa åtminstone två steg från kanten. Tryck på D-knappen för att börja springa, och medan du springer trycker du på knapp 2 för att hoppa.

ICONTROLE OVERNEMEN

- ① Richtinggevend Knop (D-knop)
- ② Knop 1
- ③ Knop 2

IRENNEN, SPRINGEN EN KLIMMEN

Omkeren: Druk de D-knop links of rechts in.

Rennen: Druk de D-knop in de richting waarheen je wilt gaan in (links of rechts). Laat hem los om te stoppen.

Voorzichtige stapjes nemen: Houd knop 1 ingedrukt en druk de D-knop in de richting waarheen je wilt gaan in. U kunt voorzichtigte stapjes gebruiken om helemaal naar de uiterste rand van van een diepe kuil of put te klimmen of om over een gedeelte van de vloer te lopen dat er verdacht uitziet.

Omhoog springen: Beweeg de stuurknuppel recht omhoog.

Naar voren springen: Wanneer je stilstaat, druk knop 2 in en druk de D-knop in, in de richting waarheen je wilt springen.

U kunt verder springen als u een aanloop neemt. Om een aanloop over een kloof te nemen moet u minstens twee stappen van de kloof af staan. Druk de D-knop in om te beginnen te rennen en druk onder het rennen knop 2 in om te springen.

KONTROLLI

- ① Suuntapainike – (D-painike)
- ② Painike 1
- ③ Painike 2

JUOKSEMINEN, HYPPÄÄMINEN JA KIIPEÄMINEN

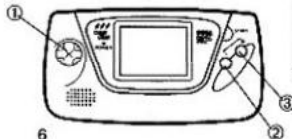
Kääntäksesi ympäri: Paina D-painiketta vasemmalle tai oikealle.

Juostaksesi: Paina D-painiketta siihen suuntaan, mihin haluat mennä (vasemmalle tai oikealle). Päästä irti pysäyttäksesi.

Ottaaksesi varovaisia askeleita: Pidä painike 1:tä alapainettuna ja paina D-painiketta siihen suuntaan, mihin haluat mennä. Voit käyttää varovaisia askeleita siirtyäksesi aivan kuilun tai epäilyttävän näköisen lattia-osuuden reunalle. Hypätäksesi ylös: Työnnä joykkaria suoraan ylös.

Hypätäksesi eteenpäin: Seisoessasi liikkumatta työnnä painike 2:ta ja paina D-painiketta siihen suuntaan, mihin haluat hypätä.

Voit hypätä kauemmas, jos aloitat juosten. Hypätäksesi kuilun yli juosten, mene taaksepäin vähintään kaksi täyttä askelta reunasta. Paina D-painiketta juoksun aloittamiseksi ja juostessasi paina painike 2:ta hypätäksesi.



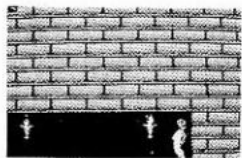
To climb up onto a ledge: Stand facing the ledge and press the D-button straight up. If necessary, use careful steps to position yourself below the ledge.

To climb down from a ledge: Step up to the edge, turn around, then press the D-button down. To hang from the ledge, press button 1 and hold it down. To let yourself drop, release button 1.

Any time you jump or fall within reach of a ledge, you can grab onto it by pressing button 1. Remember - when you release the button, you let go of the ledge.

To duck: Press the D-button straight down. Release it to stand up.

To pick something up: Crouch down near it by pressing the D-button straight down.



Auf einen Vorsprung klettern: Mit Blick auf die Kante stehend den D-Knopf oben drücken. Benutzen Sie, wenn nötig, die vorsichtigen Schritte, um sich unter dem Vorsprung aufzustellen.

Von einem Vorsprung herunterklettern: Bis an die Kante gehen, umdrehen, dann D-Knopf unten drücken. Um sich an den Vorsprung zu hängen, Knopf 1 betätigen und festhalten. Zum Herunterlassen Knopf 1 loslassen.

Immer wenn Sie im Fallen in Reichweite eines Vorsprungs sind, können Sie diesen durch Betätigen eines Knopfes ergreifen. Denken Sie daran, daß Sie sich vom Vorsprung lösen, wenn Sie den Knopf 1 loslassen.

Ducken: D-Knopf nach unten drücken. Zum Aufrichten wieder loslassen.

Etwas aufheben: In der Nähe in die Hocke gehen und D-Knopf nach unten drücken.

Pour grimper sur un rebord: Placez-vous face au rebord et appuyez sur le Bouton-D vers le haut. Si nécessaire, marchez à pas prudents pour vous positionner sous le rebord.

Pour descendre d'un rebord: Placez-vous au bord, faites demi-tour et appuyez sur le Bouton-D vers le bas. Pour vous suspendre au rebord, appuyez sur le bouton 1 et maintenez-le enfoncé. Pour vous laisser tomber, relâchez le bouton 1.

Chaque fois que vous faites un saut ou une chute à portée d'un rebord, vous pouvez vous y agripper en appuyant sur un bouton. N'oubliez pas - lorsque vous relâchez le bouton 1, vous perdez prise.

Pour s'accroupir: Appuyez sur le Bouton-D vers le bas. Relâchez le bouton pour vous relever.

Pour ramasser quelque chose: Accroupissez-vous à côté en appuyant sur le Bouton-D vers le bas.

Para trepar a un saliente: Párate de cara al saliente y pulsa el Botón-D hasta arriba del todo. En caso de ser necesario, utilizar los pasos sigilosos para colocarse debajo del saliente.

Para bajarse de un saliente: Acércate al borde, dale la vuelta, y mueve el Botón-D hacia abajo. Para colgarse del saliente presionar el botón 1 y mantenerlo presionado. Para dejarse caer, soltar el botón 1.

Cada vez que saltes o tengas un saliente a mano, te puedes aferrar a él presionando uno de los botones. No olvidar que al soltar el botón 1, también se suelta el saliente.

Para agacharse: Mueve el Botón-D hasta abajo del todo. Soltarlo para erguirse.

Para recoger una cosa: Agáchate cerca moviendo el Botón-D hasta abajo del todo.

Per arrampicarti sopra ad una sponda: Stai fermo rivolto al bordo e premi dritto in su il Bottone D. Se è necessario usa i passi accurati per posizionarti da sotto la sponda.

Per scendere da una sponda: Vai sul bordo, girati e poi premi in giù il Bottone D. Per scendere lentamente premi il pulsante 1 e mantienilo premuto mentre per saltar giù lascia il pulsante 1.

Ogni volta che salti o fallisci di arrampicarti sopra ad una sponda, puoi arrampicarti sopra premendo un pulsante. Ricordati che quando lasci il pulsante 1 lasci la sponda.

Per schivare: Premi il Bottone D direttamente in giù. Lascialo per rialzarti.

Per raccogliere qualcosa: Abbassati vicino premendo direttamente in giù il Bottone D.

Att hoppa framåt: Stå vänd mot avsatsen och tryck rakt uppåt på D-knappen. Om nödvändigt, använd försiktiga steg för att få den rätta positionen nedanför hyllan.

Att klättra ned från en hylla: Gå fram till avsatsen, vänd dig om, och tryck sedan nedåt på D-knappen. För att hänga från kanten, tryck på knapp 1 och håll den nere. För att släppa taget, släpp knapp 1.

När du hoppar och ramlar vid kantan av hyllan, så kan du ta tag i hyllan genom att trycka på en knapp. Kom i håg när du släpper knappen 1 så släpper du taget från hyllan.

Att ducka: Tryck rakt nedåt på D-knappen. Släpp för att stå rakt igen.

Att plocka upp någonting: Huka dig ned när du är nära genom att trycka rakt nedåt på D-knappen.

Op een richel klimmen: Sta met je gezicht naar de richel toe en druk de D-knop recht naar boven in. Indien nodig kunt u voorzichtige stapjes nemen om op de juiste plaats op de richel te gaan staan.

Langs een richel naar beneden klimmen: Ga op de rand staan, draai om, en druk dan de D-knop onder in. Om aan een richel te blijven te hangen moet u op knop 1 drukken en deze ingedrukt houden. Als u zich wilt laten vallen moet u knop 1 loslaten.

Als u springt of valt binnen handbereik van een richel, dan kunt u deze vastgrijpen door op een knop te drukken. Maar denk er wel om dat, als u de knop 1 loslaat, dat u dan ook de richel loslaat!

Bukken: Druk de D-knop recht naar beneden in. Om weer rechtop te staan moet u hem loslaten.

Iets oprapen: Ga erbij op je hurken zitten, door de D-knop recht naar beneden in te drukken.

Kivetäkseesi ylös ulkonemalle: Seiso ulkonemaan päin ja paina D-painiketta suoraan ylös. Jos haluat, voit varovaisilla askelilla sijoittaa itsesi ulkoneman alapuolelle.

Kivetäkseesi alas ulkonemalta: Astu ulkonemalle, käänny ympäri, sitten paina D-painiketta alas. Riippuaksesi ulkonemalta, paina painike 1:tä ja pidä sitä alaspainettuna. Pudottautuaksesi vapautta painike 1.

Jos milloin vain hyppäät tai putoat ulkoneman ulottuvissa, voit tarttua siihen painiketta painamalla. Muista - vapauttaaksesi painikkeen 1 päästät irti ulkonemasta.

Kyykistyäksesi: Paina D-painiketta suoraan alas. Vapauta se seisoksesi.

Poimiaksesi jotain: Kyykistele sen lähellä painamalla D-painiketta suoraan alas.

SWORD FIGHTING

When you come face to face with an armed opponent, release the D-button. You will automatically draw your sword - if you have one - and go on guard. In this stance, the controls are somewhat different.

To strike: Press button 1.

To advance: Press the D-button in the direction you're facing (towards your opponent).

To retreat: Press the D-button away from your opponent.

To block your opponent's strike: Push button 2 just as your opponent is striking. It may take some practice to get the timing right. Watch your opponent carefully, and wait for him to strike.

To stop fighting: Press the D-button down. Once you have put away your sword, you are free to run, jump and climb as usual. Be careful, though - when you are off guard, a single sword blow can kill you.

SCHWERTKAMPF

Beim Zusammentreffen mit einem bewaffneten Gegner D-Knopf loslassen. Sie ziehen automatisch Ihr Schwert - wenn Sie eines besitzen - und gehen in Angriffsposition. In dieser Stellung sind die Steuerungen etwas anders.

Schlag: Knopf 1 drücken.

Vorwärts gehen: D-Knopf in Blickrichtung drücken (auf den Gegner zu).

Zurückgehen: D-Knopf vom Gegner weg drücken.

Einen Schlag des Gegners abwehren: Knopf 2 drücken, wenn Ihr Gegner zuschlägt. Zur richtigen zeitlichen Abstimmung brauchen Sie vielleicht etwas Übung. Beobachten Sie Ihren Gegner aufmerksam und warten Sie auf seinen Schlag.

Kampf beenden: D-Knopf unten betätigen. Sobald Sie Ihr Schwert weggesteckt haben, können Sie wieder wie gewohnt laufen, springen und klettern. Seien Sie aber vorsichtig - im unbewaffneten Zustand kann ein einziger Schwerthieb Sie töten.

COMBAT A L'EPEE

Lorsque vous vous retrouvez face à face avec un adversaire armé, relâchez le Bouton-D. Vous dégainerez automatiquement votre épée (si vous en avez une) et vous vous mettez en garde. Dans cette position, les commandes sont quelque peu différentes.

Pour frapper: Appuyez sur le bouton 1.

Pour avancer: Appuyez sur le Bouton-D dans la direction à laquelle vous faites face (vers votre adversaire).

Pour reculer: Appuyez sur le Bouton-D en vous éloignant de votre adversaire.

Pour parer le coup de l'adversaire: Appuyez sur le bouton 2 juste au moment où l'adversaire attaque. Il vous faudra peut-être un peu d'entraînement pour savoir déterminer le bon moment. Observez attentivement votre adversaire et attendez qu'il attaque.

Pour arrêter le combat: Appuyez sur le Bouton-D vers le bas. Une fois que vous avez rengainé votre épée, vous êtes libre de courir, sauter et grimper normalement. Méfiez-vous cependant - lorsque vous n'êtes pas en garde, un seul coup d'épée peut vous tuer.

COMBATE CON ESPADAS

Quando te encuentras cara a cara con un contrincante armado, suelta el Botón-D. Automáticamente desanvinarás la espada - si la tienes - y te pondrás en guardia. Durante esta etapa los controles son ligeramente diferentes.

Para atacar: Presionar el botón 1

Para avanzar: Mueve el Botón-D en la dirección en que miras (hacia tu contrincante).

Para retroceder: Mueve el Botón-D en una dirección que te aleje de tu contrincante.

Para bloquear el ataque del adversario: Presionar el botón 2 en el momento en que el adversario ataca. Tal vez se necesite algo de práctica para lograrlo en el momento preciso. Observar al adversario minuciosamente y esperar a que este ataque.

Para dejar de luchar: Mueve el Botón-D hacia abajo. Una vez que hayas envenado la espada puedes volver a correr, saltar y trepar en la forma de costumbre. Pero no debes de tener cuidado: cuando no estás en guardia un sólo toque de espada puede matarte.

COMBATTIMENTO CON LA SPADA.

Quando vienei faccia a faccia con un nemico armato, rilascia il Bottone D. Automaticamente sguainerai la tua spada - se ne possiedi una - e andrai in garde. In questa posizione i controlli sono piuttosto differenti.

Per attaccare: premi il pulsante 1

Per avanzare: Premi il Bottone D nella direzione verso cui sei rivolto (verso il tuo avversario).

Per ritirarti: Premi il Bottone D via dal tuo avversario.

Per bloccare un attacco del tuo avversario: appena il tuo avversario sta attaccando, premi il pulsante 2. Ci vorrà molta pratica prima che tu riesca a prendere il tempo giusto. Osserva attentamente il tuo avversario ed aspetta che egli ti attacchi.

Para dejar de luchar: Mueve el Botón-D hacia abajo. Una vez que hayas envenado la espada puedes volver a correr, saltar y trepar en la forma de costumbre. Pero no debes de tener cuidado: cuando no estás en guardia un sólo toque de espada puede matarte.

SVÄRD STRIDER

När du står ansikte mot ansikte med en beväpnad motståndare släpper du D-knappen. Du kommer automatiskt att dra ditt svärd - om du har ett - och gå till anfall. I detta ögonblick så är kontrollerna något annorlunda.

Att anfalla: Tryck på knapp 1.

Att gå framåt: Tryck på D-knappen i den riktning du står (mot din motståndare).

Att dra tillbaka: Släpp iväg D-knappen från din motståndare.

Att blockera din motståndares slag: Tryck på knapp 2 just som motståndaren slår. Det kan behövas lite övning för att göra detta vid det rätta tillfället. Titta noga på din motståndare och vänta på honom tills han slår.

Att sluta slå: Tryck D-knappen nedåt. När du har stoppat tillbaka ditt svärd så är du fri att springa, hoppa och klättra som vanligt. Men var försiktig när du inte är koncentrerad så kan ett enda slag döda dig.

ZWAARDVECHTEN

Als je met een bewapende tegenstander geconfronteerd wordt, laat dan de D-knop los. U trekt dan automatisch uw zwaard - als u er een heeft - en neemt de 'en garde' positie aan. Nu werken de controleknoppen enigszins anders.

Uithalen: druk op knop 1.

Naar voren gaan: Druk de D-knop in de richting waarheen je kijkt in (naar je tegenstander).

Terugtrekken: Druk de D-knop in de richting tegenovergesteld aan die van je tegenstander in.

De uithaal van uw tegenstander tegenhouden: druk op knop 2 op het moment dat uw tegenstander uithaalt. U moet misschien wat oefenen om dit helemaal goed onder de knie te krijgen. Le goed op uw tegenstander en wacht totdat hij uit haalt.

Ophouden met vechten: Druk de D-knop onder in. Als u uw zwaard eenmaal in de schede heeft gestopt kunt u weer rennen, klimmen en springen zoals voorheen. Maar wees voorzichtig - als u even niet oplet dan kan een houw met een zwaard uw dood betekenen.

MIEKKATAISTELU

Joutuassasi vastatusten aseistautuneen vihollisen kanssa, päästä irti D-painikkeesta. Miekäsi paljastuu automaattisesti - jos sinulla on miekka - ja valmistaudut. Tässä asennossa säätimet ovat hiukan erilaiset.

Iskeäkseen: Paina painike 1:tä.

Edetäkseen: Paina D-painiketta siihen suuntaan, mihin olet kääntyneenä (vastustajasi kohti).

Peräytyäkseen: Paina D-painiketta pois päin vastustajastasi.

Estääksesi vastustajasi iskun: Paina painike 2:tä juuri kun vastajasi on iskemässä. Voit tarvita hiukan harjoittelua saadaksesi ajoituksen oikein. Katso vastustajasi tarkoin ja odota hänen iskua.

Lopettaaksesi taistelun: Paina D-painiketta alas. Pantuasi miekan pois voit vapaasti juosta, hypätä ja kiivetä kuten tavallisesti. Mutta varo - jos et ole valpas, yksi miekanisku voi tappaa sinut.

LIFE AND DEATH

The row of triangles in the top left corner of the screen indicates your current strength. Every time you get hurt, you lose one unit of strength. When the last of your strength disappears, you die.

When you start the game you can choose 1, 2 or 3 units of strength. (Later on, you may be able to increase your strength beyond this limit.)

Things that cost you one unit of strength include a blow by a guard's sword, two-story falls, and having a section of the floor collapse on your head. Other, more serious accidents can kill you outright.

An opponent's strength is indicated by a row of triangles in the top right corner of the screen. To kill an opponent, you need to take away all his strength units.

STARTING FROM HIGHER LEVELS

When you reach the end of each level, you will be given a password. To restart at this level in future follow the on-screen prompts and enter the password when requested.

LEBEN UND TOD

Die Reihe von Dreiecken oben links auf dem Bildschirm zeigt Ihre momentane Kraft an. Mit jeder Verletzung verlieren Sie eine Einheit dieser Kraft. Wenn das letzte Dreieck verschwindet, sterben Sie.

Bei Spielstart können Sie zwischen 1, 2 oder 3 Kraft-Einheiten wählen. (Später können Sie Ihre Kraft vielleicht über diese Grenze hinaus verstärken.)

Zu den Dingen, die Sie eine Kraft-Einheit kosten, gehören der Schwerthieb eines Wachtpostens, ein Fall zwei Stockwerke nach unten und das Einstürzen eines Deckenabschnitts auf Ihren Kopf. Bei anderen, gefährlicheren Unfällen können Sie sofort getötet werden.

Die Kraft eines Gegners wird durch eine Reihe Dreiecke oben rechts auf dem Bildschirm angezeigt. Um einen Gegner zu töten, müssen Sie ihm all seine Kraft-Einheiten nehmen.

SPIELBEGINN AUF HÖHEREN LEVELS

Wenn Sie das Ende eines Levels erreichen, erhalten Sie jedesmal ein Passwort. Um später von diesem Level aus zu starten, müssen Sie die Aufforderungen auf dem Bildschirm befolgen und an entsprechender Stelle dieses Passwort eingeben.

VIE ET MORT

La rangée de triangles au coin supérieur gauche de l'écran indique l'état de votre force. Chaque fois que vous êtes blessé, vous perdez une unité de force. Lorsque la dernière unité de force disparaît, vous mourez.

Lorsque vous commencez le jeu, vous pouvez choisir entre 1, 2 ou 3 unités de force. (Plus tard, vous pourrez augmenter votre force au-delà de cette limite.)

Différents incidents vous coûteront une unité de force: un coup d'épée infligé par un garde, une chute de deux étages, une partie du plancher qui vous tombe sur la tête. D'autres accidents plus graves peuvent vous tuer sur-le-champ.

La force d'un adversaire est indiquée par une rangée de triangles au coin supérieur droit de l'écran. Pour tuer un adversaire, vous devez le priver de toutes ses unités de force.

POUR COMMENCER A UN NIVEAU SUPERIEUR

Chaque fois que vous atteignez la fin d'un niveau, on vous donne un mot de passe. Par la suite, pour recommencer au niveau de votre choix, suivez les prompts à l'écran et lorsqu'on vous le demande, entrez le mot de passe du niveau correspondant.

VIDA Y MUERTE

La hilera de triángulos en la esquina superior izquierda de la pantalla indica tu fuerza actual. Cada vez que resultes lesionado, perderás una unidad de fuerza. Morirás al agotar tu última unidad de fuerza.

Al iniciarse el juego puedes elegir entre 1, 2 o 3 unidades de fuerza. (Más adelante tal vez puedas aumentar tu fuerza más allá de este límite.)

Las cosas que te cuestan una unidad de fuerza incluyen el toque de la espada de un guardia, las caídas libres desde dos pisos de altura, y que una sección de techo se derrumbe sobre tu cabeza. Otros accidentes de mayor seriedad te pueden matar de inmediato.

La fuerza del adversario está señalada por una hilera de triángulos en la esquina superior derecha de la pantalla. Para matar a un adversario necesitarás eliminar todas sus unidades de fuerza.

INICIO DEL JUEGO A PARTIR DE NIVELES MAS ALTOS

Al llegar al final de cada nivel recibirás una contraseña. Para volver a comenzar en este nivel en el futuro deberás seguir las indicaciones que aparecen en la pantalla y entrar la contraseña en el momento en que se la solicite.

VITA E MORTE

La linea di triangoli che si trova sullo schermo, nell'angolo in alto a sinistra, indica la tua corrente forza. Ogni volta che vieni colpito, perderai una unità di forza. Quando sparirà l'ultima unità della tua forza, morirai.

Quando incominci il gioco puoi scegliere 1, 2 o 3 unità di forza (più in avanti, potrai essere in grado di aumentare le unità di forza).

Cose che possono costarti una unità di forza sono: un colpo di spada da una guardia, caduta di due piani e quando una parte del soffitto cade sopra alla tua testa. Altri e più seri incidenti possono ucciderti sul colpo.

La forza del tuo avversario è indicata da una linea di triangoli che si trovano sullo schermo nella parte in alto a destra. Per uccidere un avversario devi cercare di privarlo tutte le sue unità di forza.

INCOMINCIANDO DAI LIVELLI ALTI

Quando raggiungerai la fine di ogni livello, ti verrà dato una parola d'ordine. Per ricominciare da questo livello, segui i solleciti dello schermo e, quando viene richiesto, scrivi la parola d'ordine.

LIV OCH DÖD

En rad av trianglar i det övre vänstra hörnet av skärmen talar om ditt tillfälliga styrka. Varje gång du skadas, så förlorar du en triangel av styrka. När den sista av din styrka har försvunnit så dör du.

När du startar spelet så kan du välja 1, 2 eller 3 i styrka. (Senare så kommer du att kunna öka din styrka över denna gräns.)

Saker som kostar en enhet av styrka inklusive ett slag av en vaks svärd, två vånings fall, och ha en sektion av taket kollapsa på ditt huvud. Andra, mer allvariga olyckor dödar dig inom en sekund.

En motståndares styrka visas genom en rad av trianglar i det övre högra hörnet av skärmen. För att döda en motståndare, så måste du ta bort alla hans enheter.

ATT STARTA FRÅN HÖGRE NIVÅER

När du kommer till slutet av en nivå, så blir du given ett lösenord. För att starta spelet igen vid denna nivå följ instruktionerna på skärmen och tryck in lösenordet när du är ombudd.

LEVEN EN DOOD

De rij driehoeken in de hoek links bovenaan het scherm geeft aan hoe sterk u op het moment bent. Elke keer dat u gewond raakt verliest u een eenheid van kracht. Als uw kracht uiteindelijk op is, dan gaat u dood.

Als u met het spel begint dan kunt u kiezen tussen 1, 2 of 3 eenheden van kracht. (Later kunt uw kracht verhogen tot boven deze limiet).

Als u een houw krijgt met een zwaard van een bewaker, twee verdiepingen naar beneden valt of als er een deel van een vloer op uw hoofd in elkaar stort, dan verliest u een eenheid van kracht. Andere, ernstigere ongelukken doden u op slag. De kracht van een tegenstander wordt aangegeven met een rij driehoeken in de hoek rechts bovenaan het scherm. Om een tegenstander te doden moet hem u al zijn eenheden van kracht ontnemen.

VANAF HOGERE NIVEAU'S BEGINNEN

Als u het eind van een niveau heeft bereikt, dan krijgt u een wachtwoord. Om in de toekomst op dit niveau te beginnen moet u doen wat de prompts op het scherm zeggen en het wachtwoord invoeren wanneer dat nodig is.

ELÄMÄ JA KUOLEMA

Rivi kolmion näytön vasemmassa kulmassa ylhäällä osoittaa sinun senhetkisen voimakkuuden. Joka kerta loukkaantuessasi menetät yhden voimakkuusyksikön. Kun voimakkuutesi katoaa, kuolet.

Aloittaessasi pelin voit valita 1, 2 tai 3 voimakkuusyksikköä. (Myöhemmin voit lisätä voimakkuuttasi tämän rajan yli.)

Menetät yhden voimakkuusyksikön vartijan miekaniskusta, kahden kerroksen putouksesta sekä lattia-osuuden romahtamisesta päällesi. Muut, vakavammat onnettomuudet voivat tappaa sinut heti paikalla.

Vastustajan voimakkuus näkyy kolmioiden rivistä näytön oikeassa kulmassa ylhäällä. Tappaaksesi vastustajan sinun on otettava pois kaikki hänen voimakkuusyksikkönsä.

ALOITUS YLEMMILTÄ TASOILTA

Päästyäsi kunkin tason loppuun saat tunnusanan. Aloittaaksesi uudelleen tällä tasolla seuraa näytön ohjeita ja kirjoita tunnusana tarvittaessa.

ADVENTURING

Although this is your first time inside the Sultan's palace, you do have some general information that may help you.

- The Princess is imprisoned in the high tower of the palace. To reach her, you must find your way out of the dungeons, through the palace's main building, and up to the top of the tower.
- Generally speaking, the guards on dungeon duty tend to be the dregs of the Sultan's corps. The more capable ones are usually assigned to the palace's main building. The very best of them – the deadliest swordsmen in the Sultan's employ – are kept for the elite honour guard in the tower, where they are responsible for the personal safety of the Princess and of the Grand Vizier.
- Since your arrival in the city, you have heard some strange rumours. It is whispered that the Grand Vizier Jaffar is a magician, a master of the black arts of enchantment, that his powers are more than mortal. Knowing, as you do, that much of what passes for magic is mere trickery and superstition, you are reluctant to take these stories too seriously. Nevertheless, they don't do much for your peace of mind.

ABENTEUER

Obwohl Sie sich zum ersten Mal im Innern des Sultanspalastes befinden, können Sie sich anhand einiger allgemeiner Informationen orientieren, die Ihnen zur Verfügung stehen.

- Die Prinzessin ist im höchsten Turm des Palastes eingesperrt. Um zu ihr zu kommen, müssen Sie Ihren Weg aus dem Kerker finden, dann durch das Hauptgebäude des Palastes hindurch und in den Turm hinauf.
- Im allgemeinen sind die Wachen im Kerkerdienst der Abschaum vom Corps des Sultans. Die fähigsten Wachen werden normalerweise dem Hauptgebäude des Palastes zugeteilt. Die besten von ihnen – die tödlichsten Schwertkämpfer im Dienst des Sultans – werden als Ehrenwache im Turm eingesetzt, wo sie für die persönliche Sicherheit der Prinzessin und des Großwesirs verantwortlich sind.
- Seit Ihrer Ankunft in der Stadt haben Sie merkwürdige Gerüchte gehört. Man flüstert sich zu, daß der Großwesir Jaffar ein Magier sei, ein Meister der schwarzen Zauberkunst, und daß er mehr Macht als ein normaler Sterblicher habe. Da Sie aber wissen, daß vieles, was als Magie gilt, nichts als Tricks und Aberglauben sind, weigern Sie sich, diese Geschichten allzu ernst zu nehmen. Trotzdem sind Sie etwas beunruhigt.

L'AVENTURE

Bien que vous vous trouviez pour la première fois dans le palais du Sultan, vous disposez de quelques renseignements d'ordre général pouvant vous être utiles.

- La Princesse est emprisonnée dans la haute tour du palais. Pour la rejoindre, vous devez réussir à sortir des cachots, traverser le bâtiment principal du palais et monter jusqu'au sommet de la tour.
- En général, les gardes affectés aux cachots sont les incapables de la garde personnelle du Sultan. Les gardes plus compétents sont normalement assignés au bâtiment principal du palais. Les meilleurs, l'élite redoutable au service du Sultan, forment la garde d'honneur de la tour et sont responsables de la sécurité personnelle de la Princesse et du Grand Vizir.
- Depuis votre arrivée dans la ville, vous avez eu vent d'étranges rumeurs. On murmure que le Grand Vizir Jaffar est un magicien, un maître de la magie noire, que ses pouvoirs sont au-delà de ce monde. Sachant, comme vous, que ce qui passe pour magie n'est bien souvent que supercherie et superstition, vous vous refusez à prendre ces histoires trop au sérieux. Cependant, elles troublent votre tranquillité d'esprit.
- La Princesa se encuentra prisionera en lo alto de la torre del palacio. Para llegar hasta ella deberás encontrar la salida de los calabozos, atravesar el edificio principal del palacio y luego subir a la torre.
- En términos generales, los guardias encargados de los calabozos tienden a ser la escoria del cuerpo de guardias del Sultán. Los más capaces son generalmente asignados al edificio principal del palacio. Los mejores – los espadachines más temerarios bajo el servicio del Sultán – son reservados para la guardia de honor en la torre, donde son responsables de la seguridad personal de la Princesa y del Gran Vizir.
- Desde tu llegada a la ciudad te han llegado ciertos rumores extraños. Se dice que el Gran Vizir Jaffar es mago, maestro de las oscuras artes de la hechicería, y que sus poderes superan la esfera mortal. Sabiendo que mucho de lo que pasa por magia no es más que trucos baratos y superstición, te niegas a tomar estas historias con demasiada seriedad. No obstante, éstas no hacen mucho para calmarle los nervios.

NEED A HEAD FOR THIS

Si bien es la primera vez que te encuentras dentro del palacio el Sultán, cuentas con cierta información general que te puede ser de utilidad.

- La Princesa se encuentra prisionera en lo alto de la torre del palacio. Para llegar hasta ella deberás encontrar la salida de los calabozos, atravesar el edificio principal del palacio y luego subir a la torre.
- Generalmente parlando, le guardie in servizio alle prigioni sono i peggiori del corpo del Sultano. Di solito i più capaci vengono assegnati all'edificio principale del palazzo, mentre i più bravi di loro che sono i più bravi spadaccini del Sultano sono di guardia alla torre dove sono responsabili per la personale sicurezza della Principessa e del Grand Vizier.
- Da quando sei arrivato in città senti delle strane voci. Si dice che il Grand Vizier Jaffar sia un mago, un maestro della magia nera e che il suo potere sia più che mortale. Sapendo che la maggior parte di quello che passa per magia è un semplice inganno e superstizione, sei riluttante a prendere troppo seriamente questi tipi di storie, anche se non aiutano a mettere in pace il tuo animo.

AWENTURANDOSI

Sebbene questo sia la prima volta che ti trovi dentro il palazzo del Sultano, hai delle informazioni generali che ti potranno aiutare. Per raggiungere la Principessa devi uscire dalle prigioni, attraversare l'edificio principale del palazzo ed infine salire fino alla cima della torre.

- La principessa si trova imprigionata nella torre più alta del palazzo.
- Generalmente parlando, le guardie in servizio alle prigioni sono i peggiori del corpo del Sultano. Di solito i più capaci vengono assegnati all'edificio principale del palazzo, mentre i più bravi di loro che sono i più bravi spadaccini del Sultano sono di guardia alla torre dove sono responsabili per la personale sicurezza della Principessa e del Grand Vizier.
- Da quando sei arrivato in città senti delle strane voci. Si dice che il Grand Vizier Jaffar sia un mago, un maestro della magia nera e che il suo potere sia più che mortale. Sapendo che la maggior parte di quello che passa per magia è un semplice inganno e superstizione, sei riluttante a prendere troppo seriamente questi tipi di storie, anche se non aiutano a mettere in pace il tuo animo.

ÄVENTYRET

Även om detta är ditt första besök inne i Sultanens slott, så har du en del information som kan hjälpa dig.

- Prinsessan hålls fången i det högsta tornet i slottet. För att nå henne, så måste du hitta ut ur gångarna, genom slottets huvud byggnad och upp till toppen av tornet.
- Vakterna som är på vakt är oftast de mest odugliga som sultanen kan hitta. De mer kapabla vakterna är vanligtvis på vakt i huvud byggnaden. De bästa av dessa de mest dödliga vakterna, elit valderna, vaktar tornet för att se till att prinsessan inte kommer ut. De är personliga liv vakter till prinsessan och Grand Vizier.
- Sedan du kom till staden så har du hört en del konstiga rykten. Det sägs att Grand Vizier är en trollkarl, och mästare i svart magi och att hans krafter är mer än dödliga. Efter som du vet att det mest är svart magi är bara hokus pokus, så tar du inte dessa historier alltför allvarligt. Men se upp för man vet aldrig vad som kan hända.

AVONTURIEREN

Hoewel u voor de eerste keer in het paleis van de sultan bent heeft u toch wat algemene informatie die van pas kan komen.

- De prinses zit gevangen in een hoge toren van het paleis. Om bij haar te komen moet u uit de kerkers zien te komen, door het hoofdgebouw van het paleis heengaan en de toren zien te bereiken.
- Over het algemeen zijn de bewakers die de kerkers bewaken nu niet bepaald de elite van het korps van de sultan. De betere bewakers werken in het hoofdgebouw van het paleis. De allerbesten, de gevaarlijkste zwaardvechters die de sultan in dienst heeft, zijn in dienst van het elitekorps in de toren, waar zij verantwoordelijk zijn voor de persoonlijke veiligheid van de prinses en grootvizier.
- Sinds u in de stad bent aangekomen heeft u vreemde geruchten gehoord. Er wordt gefluisterd dat grootvizier Jaffa een tovenaars is, een meester in zwarte magie, en dat hij meer dan dodelijke krachten beheerst. Maar aangezien u weet dat wat voor magie en toverkunst doorgaat vaak puur trucage is en bijgeloof, neemt u deze verhalen niet al te serieus. Maar u bent er toch niet helemaal gerust op.

SEIKKAIEMINEN

Vaikka olet ensimmäistä kertaa Sultaanin palatsissa, sinulla on hiukan yleis tietoa, josta voi olla apua sinulle.

- Prinsessa on vankina palatsin korkeassa tornissa. Päästäksesi hänen luo sinun on löydettävä tiesi pois tymästä palatsin päärakennuksen läpi ja ylös tomin huipulle.
- Yleensä tyrmin vartijat ovat Sultaanin armeijan pohjasakkaa. Enemmän kykenevät vartijat on tavallisesti määrätty toimimaan palatsin päärakennuksessa. Kaikkein parhaimmat - vaarallisimmat miekkailijat Sultaanin palveuksessa - ovat eliitissä kunniakaartissa tornissa, missä he ovat vastuussa Prinsessan ja Suurvisiirin henkilökohtaisesta turvallisuudesta.
- Kaupunkiin saavuttuasi olet kuullut muutamia outoja huhuja. Kuiskailaan, että Suurvisiiri Jaffar on taituri, lumoaavan magian mestari sekä että hänen voimansa eivät ole maallisia. Koska tiedät, että paljon sitä mitä kutsutaan taikudeksi on pelkkää temppeä ja taikauskkoa, et halua ottaa näitä kertomuksia liian vakavasti. Sitä huolimatta ne eivät ole hyväksi mielenrauhalle.

HINTS AND TIPS

- To get the maximum distance from a standing jump across a chasm, use careful steps to move right up to the edge of the pit before you jump.
- If you jump a chasm but fall short, you may still be able to grab on to the opposite ledge by pushing button 1. Remember, when you let go of the button, you let go of the ledge.
- Every time you block an opponent's sword strike, the force of the blow pushes you back slightly. If you adopt a defensive strategy, you will find yourself steadily losing ground. Try following up a successful block with a strike.
- Learn to recognise different kinds of potions by sight.
- You can cross a bed of spikes safely by taking careful steps.

HINWEISE UND TIPS

- Um bei einem Sprung aus dem Stand über einen Abgrund die bestmögliche Weite zu erreichen, sollten Sie mit vorsichtigen Schritten ganz an den Rand der Grube gehen, bevor Sie springen.
- Gerät Ihr Sprung über einen Abgrund zu kurz, können Sie durch Drücken von Knopf 1 immer noch die gegenüberliegende Kante ergreifen. Denken Sie daran, daß Sie sich von der Kante lösen, wenn Sie den Knopf loslassen.
- Immer, wenn Sie einen gegnerischen Schwerthieb abwehren, treibt der heftige Schlag Sie leicht zurück. Bei einer reinen Verteidigungshaltung verlieren Sie also ständig an Boden. Versuchen Sie, auf eine geglückte Abwehr einen Hieb folgen zu lassen.
- Lernen Sie, verschiedene Tränke bereits am Aussehen zu erkennen.
- Ein Nagelbrett können Sie mit vorsichtigen Schritten sicher überqueren.

TRUCS ET CONSEILS

- Pour obtenir la distance maximum lorsque vous sautez sans élan au-dessus d'un abîme, utilisez la marche à pas prudents pour vous placer juste au bord du trou avant de sauter.
- Si vous sautez au-dessus d'un abîme et n'avez pas assez de puissance pour atteindre l'autre bord, vous pouvez toujours essayer de vous agripper au rebord opposé en appuyant sur le bouton 1. N'oubliez pas, si vous relâchez le bouton, vous perdrez prise.
- Chaque fois que vous pariez un coup d'épée de l'adversaire, la force du coup vous fera reculer légèrement. Si vous adoptez une stratégie défensive, vous perdrez progressivement du terrain. Donc, essayez d'attaquer après avoir réussi à parer un coup.
- Apprenez à reconnaître d'un coup d'œil les différents types de potions.
- Vous pouvez traverser sans danger une planche hérissée de pointes, si vous marchez à pas prudents.

ALGUNOS CONSEJOS UTILES

- Para lograr el máximo de distancia para un salto de parado por encima de un precipicio, utilizar los pasos sigilosos para llegar hasta el borde del foso antes de saltar.
- Si saltas por encima de un precipicio y no alcanzas a cruzarlo, presionando el botón 1 tal vez aún puedas aferrarse al saliente del lado opuesto. No olvidar que cuando se suelta el botón, también se suelta el saliente.
- Cada vez que bloques el ataque de la espada de tu adversario, la fuerza del golpe te hace retroceder un poco. Si adoptas una estrategia defensiva, comenzarás a perder terreno en forma constante. Intenta atacar luego de haber bloqueado con éxito el ataque del adversario.
- Aprende a reconocer de vista los diversos tipos de pociones.
- Puedes cruzar un lecho de espinas utilizando los pasos sigilosos.

AVVERTIMENTI E SUGGERIMENTI

- Prima di saltare da fermo un crepaccio, avvicinati più che puoi alla sponda.
- Se il tuo salto è troppo corto, potrai ancora raggiungere l'altra sponda premendo il pulsante 1. Ricordati che quando lasci andare il pulsante, lasci la sponda.
- Ogni volta che blocchi un attacco di spada di un tuo avversario, la forza del suo colpo ti farà indietreggiare di un po'. Se adatterai una strategia difensiva, ti accorgerai che perderai terreno in modo continuo. Cerca di portare a termine un blocco con un attacco.
- Impara a riconoscere i differenti tipi di pozioni di visione.
- Puoi camminare su un materasso di chiodi senza correre rischi usando i passi accurati.

HINTER OCH TIPS

- För att få ett maximum av distans från ett stående hopp över en avgrund, använd försiktiga steg för att flytta alldeles till kanten innan du hoppar.
- Om du hoppar över en avgrund men ditt hopp är för kort så kan du kanske lyckas att få tag i kanten genom att trycka på knapp 1. Kom i håg när du släpper knappen, så släpper du kanten.
- Varje gång du blockerar en motståndares slag, styrkan av slaget knuffar dig tillbaka lite grann. Om du är väldigt defensiv så kommer du att förlora mycket mark. Prova följande för att lyckas blockera med slag.
- Lär dig att känna igen olika slag genom symen.
- Du kan gå igenom spikarna med försiktiga steg.

HINTS EN TIPS

- Om zover mogelijk over een kloof te kunnen springen zonder aanloop moet u voordat u springt voorzichtige stapjes nemen zover mogelijk naar de rand van de richel.
- Als u over een kloof springt maar niet ver genoeg komt, dan kunt u nog altijd de richel aan de overkant vastgrijpen door op knop 1 te drukken. Maar denk er wel om dat als u de knop loslaat, dat u dan ook de richel loslaat.
- Als u een houw met een zwaard van een tegenstander tegenhoudt, dan wordt u door de kracht van de houw een stukje achteruit geduwd. Als u een verdedigende houding aanneemt, dan verliest u steeds meer terrein. Als u een houw heeft tegengehouden, probeer er dan daarna zelf een uit te delen.
- Leer om verschillende posities in een oogopslag te herkennen.
- U kunt veilig over een spijkerbed heen lopen door voorzichtige stapjes te nemen.

NEUVOJA JA VIHJEITÄ

- Päästäksesi mahdollisimman kauas hypäessäsi seisovasta asennosta kuilun yli, käytä varovaisia askeleita siirtyäksesi aivan kuilun reunaan ennenkuin hypäät.
- Jos hypypsi oon liian lyhyt, voit ehkä silti tarttua vastapäiseen ulkonemaan painike 1:tä painamalla. Muista, kun päästät painikkeen, irtoat ulkonemasta.
- Joka kerta torjuessasi vastustajan miekaniskun, iskun voima työntää sinua hiukan taaksepäin. Jos asetut puolustuskannalle, huomaat menettäväsi alaa pikkuhiljaa. Yritä iskeä onnistuneen torjunnan jälkeen.
- Opi tunnistamaan erilaiset juomat ulkonäöltä.
- Voit mennä naulasängyn yli turvallisesti varovaisilla askeleilla.

- A two-storey drop will hurt you. A three-storey drop will kill you.
- You never know what you'll find in a dungeon. Don't be afraid to explore, and to experiment. After all, you've got nothing to lose except your life, the Princess, and the entire kingdom.



- Bei einem Sturz zwei Stockwerke nach unten verletzen Sie sich. Ein Fall aus dem dritten tötet Sie.
- Sie wissen nie, was Sie in einem Karker finden werden. Fürchten Sie sich nicht vor dem Erforschen und Experimentieren. Schließlich haben Sie außer Ihrem Leben, der Prinzessin und dem gesamten Königreich nichts zu verlieren.

- Une chute de deux étages vous blessera. Une chute de trois étages vous tuera.
- Vous ne savez jamais ce que vous trouverez dans les cachots. N'ayez pas peur d'explorer et de faire des expériences. Après tout, vous n'avez rien à perdre, si ce n'est votre vie, la Princesse et le royaume tout entier!

- Una caída libre desde una altura de dos pisos te ocasiona una lesión. Una caída libre desde una altura de tres pisos te ocasiona la muerte.
- Nunca se sabe lo que se puede encontrar dentro de los calabozos. No tengas miedo de explorar y experimentar. Después de todo, lo único que puedes perder es la vida, la Princesa y todo el reino.

- La caduta di un due-piani ti ferirà. Una caduta di tre-piani ti ucciderà.
- Non saprai mai che cosa troverai in una prigione. Non aver paura di esplorare e di sperimentare. Dopotutto non hai niente da perdere eccetto che la tua vita, la Principessa e l'intero regno.

- Ett två vånings fall kommer att skada dig. Ett tre vånings fall kommer att döda dig.
- Du vet aldrig vad du kan hitta i gångarna. Var inte rädd för att undersöka och experimentera. Du har trots allt ingenting att förlora utom ditt liv, Prinsessan och hela kungariket.

- Als u twee verdiepingen naar beneden valt raakt u gewond. Als u drie verdiepingen naar beneden valt, dan gaat u dood.
- U weet nooit wat u allemaal tegen kunt komen in de kerker. Wees niet bang om op ontdekking uit te gaan en om te experimenteren. U heeft immers niets te verliezen behalve uw leven, de prinses en het hele koninkrijk.

- Loukkaannut kahden kerroksen putouksesta. Kuolet kolman kerroksen putouksesta.
- Et koskaan tiedä, mitä tyrmästä löytyy. Älä pelkää tutkia eikä kokeilla. Sinullahan ei ole mitään menetettävänä paitsi henkesi, Prinsessa ja kokonainen valtakunta.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the SEGA GAME GEAR 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 any 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.



HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA GAME GEAR Steuerpult.

Umgang und Pflege

1. Nicht ins Wasser legen!
 2. Nicht biegen!
 3. Vor starken Stößen schützen!
 4. Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
 5. Nicht beschädigen oder verunstalten!
 6. Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
 7. Zum Reinigen niemals Verdünner, Benzol o. dergl. verwenden!
- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
 - Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchteten Tuch abwischen.
 - Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le SEGA GAME GEAR SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

1. Ne pas mouiller!
 2. Ne pas la 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 précautions 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.



USO DI QUESTA CARTUCCIA

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema GAME GEAR DE SEGA.

Para emplearlo correctamente

1. ¡No lo meta en agua!
 2. ¡No lo doble!
 3. ¡No lo golpee con fuerza!
 4. ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
 5. ¡No lo estrope ni desfigure!
 6. ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
 7. ¡No lo exponga a los diluyentes, de pintura, bencina, etc.!
- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
 - Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
 - Póngalo en su caja después de utilizarlo.
 - No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.

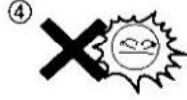


MANEJO DEL CARTUCHO

Esta cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema SEGA GAME GEAR.

Per un uso appropriato

1. Non immergerla nell' acqua!
 2. Non piegarla!
 3. Non sottoporla ad alcun impatto violento!
 4. Non esporla alla luce solare diretta!
 5. Non danneggiarla o manometterla!
 6. Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
 7. Non esporla a trielina, benzina ecc.!
- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
 - Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
 - Dopo l'uso riporla nella sua custodia.
 - Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.



KASSETTSKÖTSEL

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul SEGA GAME GEAR.

Korrekt kassettskötsel

1. Tappa inte kassetten i vatten!
 2. Försök inte att böja spelkassetten!
 3. Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
 4. Utsätt inte kassetten för solsken!
 5. Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformationad!
 6. Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
 7. Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!
- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
 - När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålsvatten.
 - Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.
 - Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.



BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het SEGA GAME GEAR SYSTEM.

Voor Juist Gebruik

1. Houd hem uit de buurt van water!
 2. Buig hem niet!
 3. Stoot hem nergens tegenaan!
 4. Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
 5. Beschadig of verdraai hem niet!
 6. Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
 7. Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!
- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
 - Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
 - Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.
 - Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.



TÄMÄN KASETIN KÄSITTELY

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan SEGA GAME GEAR järjestelmään.

Oikea käyttö

1. Älä kostuta veteen!
 2. Älä taivuta!
 3. Älä kolhaise voimakkaasti!
 4. Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
 5. Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
 6. Älä aseta minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen!
 7. Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!
- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
 - Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
 - Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
 - Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.



THIS PRODUCT
is brought to you by



For all enquiries about this or any other Domark game,
please write or telephone our special
customer support department at Ferry House,
51-57 Lacy Road, Putney,
London SW15 1PR. Tel: 081 780 2224