



# SAGGAAAL™

SEGA

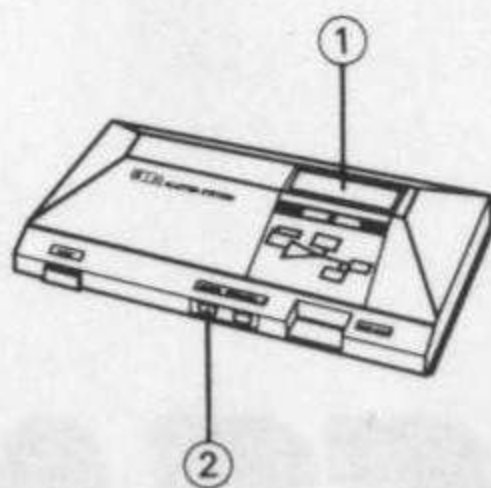
## Starting Up

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

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

**Note:** This game is for one player only.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1



## Vorbereitung

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

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

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

- ① Sega-Spielkassette
- ② Steuerpult 1

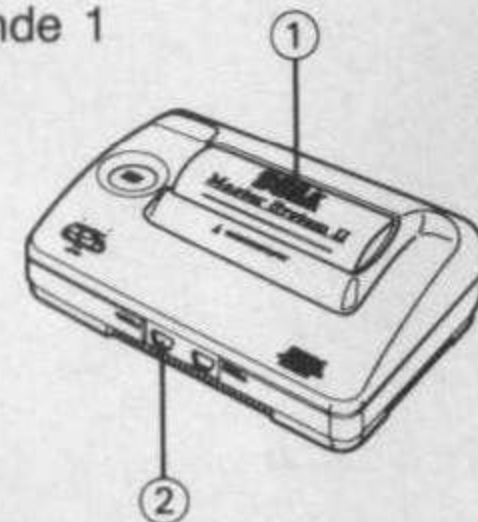
## Mise en route

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

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

**Remarque:** Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Cartouche Sega
- ② Bloc de commande 1



## Inicio

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

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

**Nota:** Este juego es sólo para un jugador.

- ① Cartucho Sega
- ② Controlador 1

## Preparativi

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

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

**Nota:** Questo gioco è per un solo giocatore.

- ① Cartuccia Sega
- ② Pulsantiera di controllo 1

## Förberedelser för spelstart Starten

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

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

**OBS!** Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Segas spelkassett
- ② Styrplatta 1

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

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

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

- ① Sega Cassette
- ② Controller 1

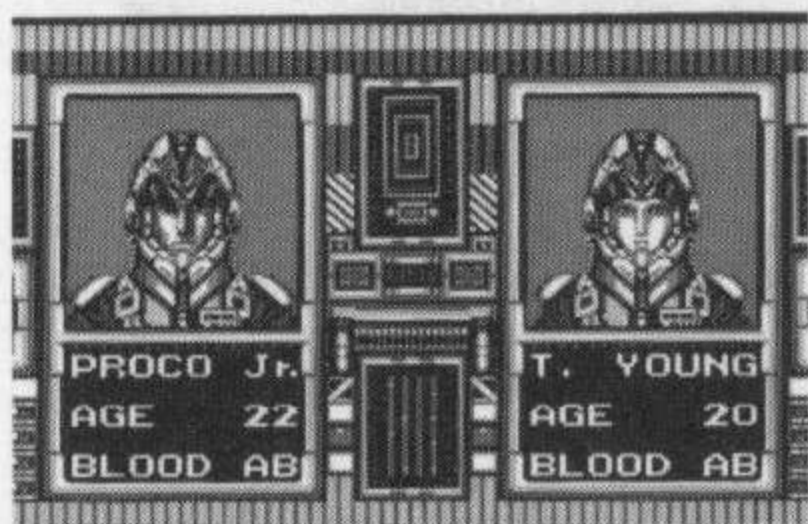
## Return to Darius

Darius, a planet much like Earth, was victimized by an unprovoked attack. Since Darius was a very peaceful planet, its inhabitants were totally unprepared for the sudden, massive onslaught. Two young pilots — Proco Jr., son of the legendary Gio Proco, and Tiat Young — were performing biological experiments on board their battle-ready Silverhawk peacekeeper vessels, when the attack began. Taken by surprise, and awed by the magnitude of the assault, they followed their instincts and ran.

Now, some time later, as they search for a new home, Tiat picks up an unusual signal on the ship's radio. "Listen to this, Proco — some kind of distress call . . ."

Proco takes the headset and strains to listen through the thick interference. ". . . this is Interplanetary Line 9031, requesting assistance. Attacked by unknown aggressor. Heavy casualties. All vessels destroyed or irreparably damaged. Requesting transport for survivors to nearest Galaxy Depot. I repeat. . ."

Tiat and Proco realize, and acknowledge with a nod, that the people in distress are their own fellow Darians. "Only one thing to do," says Proco.



## Rückkehr nach Darius

Darius, ein der Erde ähnlicher Planet, wurde durch einen unprovokierten Angriff verwüstet. Da Darius ein äußerst friedlicher Planet war, waren seine Einwohner auf den massiven Überraschungsangriff überhaupt nicht vorbereitet. Zwei junge Piloten — Proco Jr., Sohn des legendären Gio Proco, und Tiat Young — führten biologische Experimente an Bord ihres kampfbereiten Silverhawk Raumschiffs durch, als der Angriff begann. Völlig überrascht und durch die Größe des Angriffs erschreckt, folgten sie ihrem Instinkt und flohen.

Jetzt, einige Zeit später, während sie nach einem neuen Zuhause suchen, empfängt Tiat ein ungewöhnliches Signal im Radio ihres Schiffes. "Hör Dir das an, Proco — klingt wie ein Notruf. . ."

Proco setzt sich den Kopfhörer auf und konzentriert sich auf die schwachen Signale, die durch das Rauschen dringen. ". . . dies ist Interplanetary Line 9031, wir brauchen Hilfe. Angriff von unbekanntem Aggressoren. Viele Verwundete. Alle Schiffe zerstört oder schwer beschädigt. Wir brauchen Transport von Überlebenden zum nächsten Galaktischen Depot. Ich wiederhole. . ."

Tiat und Proco verstehen plötzlich, daß es Darianer sind, die um Hilfe rufen. "Es gibt nur eins zu tun", sagt Proco.

## Retour vers Darius

Darius, une planète très semblable à la terre, a été victime d'une attaque surprise. Darius étant une planète paisible, ses habitants n'étaient pas préparés contre une attaque soudaine et massive. Deux jeunes pilotes, Proco Jr., fils du légendaire Gio Proco et Tiat Young, effectuaient des expériences biologiques à bord de leurs vaisseaux Silverhawk destinés au maintien de la paix. Pris par surprise et impressionnés par l'ampleur de l'attaque, ils suivirent leur instinct et s'enfuirent.

Quelque temps plus tard, tandis qu'ils recherchent un nouveau foyer, Tiat intercepte un signal étrange sur la radio. "Ecoute, Proco, on dirait une sorte d'appel au secours. . ."

Proco prend les écouteurs et essaye de déchiffrer le messages brouillé par les interférences. ". . . ici la ligne Interplanétaire 9031, demandant de l'aide. Avons été attaqué par agresseur inconnu. Lourdes pertes. Tous les vaisseaux détruits ou irréparables. Demandons évacuation des survivants le plus près possible du dépôt de la galaxie. Je répète. . ."

Tiat et Proco réalisent que ces gens en détresse sont des Dariens comme eux. "Il n'y a qu'une seule chose à faire", dit Proco.

## Retorno a Darius

Darius, un planeta como la Tierra, fue víctima de un ataque inesperado. Puesto que Darius era un planeta muy pacífico, sus habitantes estaban totalmente incapacitados para evitar la gran masacre. Dos jóvenes pilotos, Proco Jr., hijo del legendario Gio Proco, y Tiat Young, estaban realizando experimentos biológicos a bordo de sus naves espaciales Silverhawk de las fuerzas pacificadoras cuando se inició el ataque. Al ser sorprendidos por el ataque y por la magnitud del mismo, siguieron sus instintos y se dieron a la fuga.

Ahora, después de cierto tiempo, y mientras están buscando un nuevo hogar, Tiat capta una señal fuera de lo normal en la radio de su nave. "Escucha, Proco, es como si fuera una señal de socorro..."

Proco, se pone a la escucha para poder descifrar la señal preso de una gran interferencia. "... Aquí la Línea Interplanetaria 9031, solicitando ayuda. Atacados por un agresor desconocido. Grandes casualidades. Todas las naves destruidas o dañadas de forma irreparable. Solicitamos medios de transporte de los supervivientes a otro lugar de la galaxia. Repito..."

Tiat y Proco se dan cuenta enseguida de que la señal de socorro proviene de sus paisanos de Darius. "Sólo nos queda una cosa que hacer", dice Proco.

## Il ritorno a Darius

Darius, un pianeta molto simile alla terra, fu vittima di un inaspettato attacco. Poiché Darius era un pianeta davvero pacifico, i suoi abitanti si trovarono completamente impreparati di fronte a tale improvvisa ed imponente invasione. Due giovani piloti- Proco Jr., figlio del leggendario Gio Proco e Tiat il Giovane- stavano eseguendo degli esperimenti biologici a bordo delle loro imbarcazioni per la pace Silverhawk pronte alla battaglia, quando l'attacco iniziò.

Ora, trascorso un po' di tempo, alla ricerca di una nuova casa, Tiat intercetta un insolito segnale dalla radio della nave. "Ascolta Proco! Sembra un segnale di soccorso..."

Proco indossa le cuffie e si concentra nell'ascolto del messaggio ostacolato da forti interferenze. "... qui è Interplanetary Line 9031, chiediamo assistenza. Attaccati da aggressore sconosciuto. Ingenti danni. Tutte le imbarcazioni distrutte o irrimediabilmente danneggiate. Richiediamo trasporto per i sopravvissuti al più vicino deposito della galassia. Ripeto..."

Tiat e Proco realizzano e con un cenno della testa approvano reciprocamente la loro intuizione. La gente in pericolo è la propria gente, quella di Darius. "C'è solo una cosa da fare," dice Proco.

## Återresa till Darius

Darius, en planet mycket liknande jorden, blev offer för en oprovocerad attack. Eftersom Darius var en mycket fredlig planet var dess innevånare helt oförberedda för den plötsliga, massiva attacken. Två unga piloter — Proco Jr., den legendariske Gio Procos son, och Tiat Young — var upptagna med biologiska experiment, ombord på deras stridsberedda fredsbevarande stridskepp Silverhawk, när anfallet började. Tagna med överraskning och förskräckta av den mäktiga attacken följde de sina instinkter och flydde.

En tid senare, medan de båda letar efter ett nytt hem, tar Tiat emot en underlig signal på skeppets radio. Lyssna på det här Proco — det måste vara en slags nödsignal...

Proco tar på sig hörlurarna och måste anstränga sig hårt för att kunna höra något för alla störningar "... det här är den interplanetariska sändaren 9031 som kallar på hjälp. Vi har attackerats av en okänd fiende. Mycket stora förluster. Alla skepp förstörda eller med irreparabla skador. Ber om hjälp med transport av överlevande till närmaste galaktiska högkvarter. Jag upprepar..."

Både Tiat och Proco inser, och de nickar till varandra i samförstånd, att de nödställda människorna måste vara deras eget folk, från Darius. "Det finns bara en sak att göra", säger Proco.

## Terugkeer naar Darius

Darius, een vreedzame planeet, is het slachtoffer geworden van een laaghartige aanval. Vreedzaam als ze zijn, waren de bewoners van Darius totaal onvoorbereid op deze massale en onverwachte aanval. Twee jonge piloten — Proco Jr., zoon van de legendariske Gio Proco, en Tiat Young — waren bezig met het uitvoeren van biologisch-wetenschappelijke experimenten aan boord van hun Silverhawk ruimteschip, toen de aanval werd ingezet. Geschrokken van de onverwachtse aanval en de omvang daarvan, volgden zij hun instinct en vluchtten.

Nu, enige tijd later, terwijl ze op zoek zijn naar een nieuw thuis, vangt Tiat, op de boordradio een vreemd signaal op. "Proco, luister eens, een soort noodsignaal..."

Proco zet de hoofdtelefoon op en ontcijfert, ondanks alle storing, het signaal. "Dit is interplanetaire lijn 9031. Verzoek om hulp. Zijn aangevallen door onbekende vijandelijke macht. Zware verliezen. Alle ruimteschepen vernietigd of onherstelbaar beschadigd. Verzoeken transport van overlevenden naar dichtstbijzijnde Melkweg-station. Ik herhaal..."

Tiat en Proco kijken elkaar aan en beseffen beiden dat het hier gaat om hun eigen volk, de Darius. "Het is duidelijk wat ons te doen staat", zegt Proco.

"I'm one step ahead of you," says Tiat. "I've already begun plotting a course for Darius."

You are the navigator, and you can choose to make the journey aboard the Silverhawk piloted by either Proco Jr. or Tiat Young, but you'd better make your mind up in a hurry. Time is not on your side! You've got to travel from one end of the Milky Way to the other. What's at stake, you ask? A race of people... an entire civilization. Don't waste another second!

"Ich bin Dir schon zuvor gekommen", sagt Tiat. "Ich habe bereits einen Kurs nach Darius berechnet."

Sie sind der Navigator, und Sie können die Reise im Silverhawk mitmachen, mit entweder Proco Jr. oder Tiat Young am Steuerknüppel, aber entscheiden Sie sich schnell. Die Zeit ist nicht auf Ihrer Seite! Sie müssen von einem Ende der Milchstraße zum anderen fliegen. Was steht auf dem Spiel, fragen Sie? Ein ganzes Volk... eine ganze Zivilisation. Verschenden Sie keine weitere Sekunde!

"J'y ai déjà pensé", dit Tiat. "J'ai déjà préparé un itinéraire pour Darius."

Vous êtes le navigateur et vous pouvez choisir d'effectuer le voyage sur le Silverhawk piloté par Proco Jr ou Tiat Young, mais décidez-vous vite! Le temps est contre vous! Vous devez traverser la Voie Lactée d'un bout à l'autre. Quel est l'enjeu de cette mission? Un peuple... une civilisation entière. Ne perdez pas une seconde!

## Take Control!

### Directional Button (D-Button)

- Press to move the marker in decision screens.
- Press to move the Silverhawk in eight directions.

### Button 1 (Start Button)

- Press to start the game.
- Press to enter selections made using the D-Button.
- Press to fire missiles.

### Button 2

- Press to drop bombs.

## So Wird Gespielt!

### Richtungstaste

- Zum Bewegen der Spielmarkierung in den Wahlbildschirmen.
- Zum Bewegen des Silverhawk-Raumschiffs in acht Richtungen.

### Taste 1 (Starttaste)

- Drücken, um das Spiel zu starten.
- Drücken, um die mit der Richtungstaste vorgenommenen Wahlen einzugeben.
- Drücken, um Raketen abzuschießen.

### Taste 2

- Drücken, um Bomben abzuwerfen.

## Aux Commandes!

### Touche Directionnelle (Touche D)

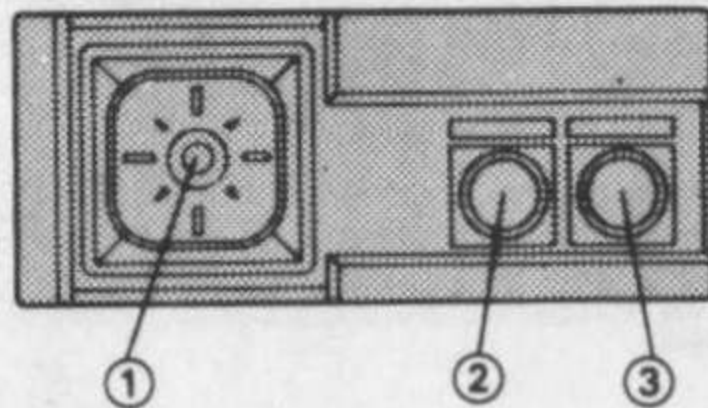
- Appuyez pour déplacer le marqueur sur les écrans de décision.
- Appuyez pour déplacer le Silverhawk dans huit directions.

### Touche 1 (Touche Start)

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour entrer les sélections effectuées par la touche D.
- Appuyez pour tirer des missiles.

### Touche 2

- Appuyez pour lancer des bombes.



“Yo iré un paso por delante de tí”, dice Tiat. “Ya he empezado a trazar un curso hacia Darius.”

Usted será el navegante, y podrá elegir entre viajar en la Silverhawk pilotada por Proco o por la de Tiat Young, pero será mejor que lo decida con rapidez, porque no dispone de mucho tiempo. Deberá viajar de un extremo al otro de la Vía Láctea. ¿Qué es lo que está en juego? Toda una raza de gente... una civilización entera. ¡No pierda un segundo más!

## ¡Toma De Control!

### Botón Direccional (Botón D)

- Presiónelo para mover el marcador en las pantallas de decisiones.
- Presiónelo para mover el Silverhawk en ocho direcciones.

### Botón 1 (Botón De Inicio)

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para introducir las selecciones efectuadas con el botón D.
- Presiónelo para disparar misiles.

### Botón 2

- Presiónelo para tirar bombas.

“Ho già tutto in mente”, dice Tiat. “Ho già elaborato un piano per Darius.”

Voi siete il navigatore e potete scegliere di effettuare il viaggio a bordo di Silverhawk pilotato da Proco Jr. oppure Tiat il Giovane, ma farete meglio a riorganizzarvi le idee in fretta. Il tempo non è dalla vostra parte! Dovrete viaggiare da una estremità all'altra della Via Lattea. Cosa c'è in palio? Un'intera popolazione... una civiltà. Non perdetevi più nemmeno un secondo!

## Presa Dei Comandi

### Tasto Direzionale (Tasto D)

- Premerlo per spostare il cursore negli schermi delle opzioni.
- Premerlo per spostare Silverhawk in otto direzioni.

### Tasto 1 (Tasto Di Avvio)

- Premerlo per avviare il gioco.
- Premerlo per immettere le selezioni fatte usando il tasto D.
- Premerlo per sparare missili.

### Tasto 2

- Premerlo per lanciare bombe.

“Jag är snabbare i vändningarna än du”, säger Tiat. “Jag har redan börjat att staka ut en kurs mot Darius.”

Det är du som navigerar och du kan välja att göra resan med Silverhawk med antingen Proco Jr. eller Tiat Young som pilot. Men det är bäst att du bestämmer dig snabbt. Du har inte mycket tid på dig! Du måste ta dig ifrån ena änden på vintergatan till den andra. Vad står på spel, frågar du dig? Ett människosläkte... en hel civilisation. Inte en sekund att förlora!

## Ta Kommandot!

### Styrtangenten D (Rikttangenten)

- Vicka styrtangenten D för att flytta markören på de olika valmenyerna.
- Vicka styrtangenten D (i pilarnas riktningar) för att flytta stridsskeppet Silverhawk i åtta olika riktningar.

### Knappen 1 (Startknappen)

- Tryck på knapp 1 för att börja spela.
- Tryck på knapp 1 för att mata in val du markerat med hjälp av styrtangenten D.
- Tryck på knapp 1 för att skjuta iväg robotar.

### Knappen 2

- Tryck på knapp 2 för att släppa bomber.

“Ik ben al een stap verder”, zegt Tiat. “Ik ben de koers naar Darius al half aan het uitstippelen.”

Jij bent de navigator en je kunt inschepen op de Silverhawk en met Proco Jr. of met Tiat Young meereizen. Maar het is echter wel zaak om snel te beslissen. Veel tijd is er niet meer. Je zult van de ene kant van de Melkweg naar de andere kant moeten reizen. Waarom?, zul je je afvragen. Een geheel mensenras... een complete beschaving, staan op het spel. Onmiddellijk aan het werk!

## In De Slag!

### Richtingstoets (D-toets)

- Druk op de toets om het teken te verplaatsen naar één van de keuzemogelijkheden op het scherm.
- Druk op de toets om de Silverhawk in één van de acht richtingen te sturen.

### Toets 1 (Starttoets)

- Druk op de toets om met het spel te beginnen.
- Druk op de toets om de keuze die je met de D-toets hebt gemaakt, in te voeren.
- Druk op de toets om raketten af te vuren.

### Toets 2

- Druk op de toets om bommen te werpen.

## Getting Started

The Title screen follows the Sega logo. Press the Start Button (Button 1) to bring up the Start/Game Option window. To see the story screens and a profile of each of our heroes, don't press the button.

**Note:** Pressing Button 1 at any time during the story screens returns you to the Title screen.

## Setting Game Conditions

At the Start/Game Option window, place the marker next to Game Option using the D-Button and press Button 1. You can now set certain conditions before beginning play.

**Note:** If you choose to begin play without checking the Game Option screen, the settings will be as shown in the photo.

**Exit:** Place the marker here and press Button 1 to return to the Title screen.

**Player Stock:** The number of ships you begin the game with (1, 2, 3, 4 or 5).



## Spielbeginn

Nach dem Sega-Logo folgt der Titelschirm. Drücken Sie die Starttaste (Taste 1), um das Start/Spiel-Optionsfenster zu öffnen. Um die Geschichtenbildschirme und ein Profil der beiden Spielhelden zu sehen, drücken Sie keine Taste.

**Hinweis:** Durch Drücken von Taste 1 während ein Spielgeschichten-Bildschirm erscheint, wird zum Titelschirm zurückgeschaltet.

## Einstellen Der Spielbedingungen

Im Start/Spieloption-Bildschirm plazieren Sie die Spielmarkierung mit der Richtungstaste neben einer Spieloption und drücken Taste 1. Sie können jetzt vor Spielbeginn bestimmte Bedingungen sehen.

**Hinweis:** Wenn Sie zu spielen beginnen, ohne den Spieloption-Bildschirm zu prüfen, sind die Einstellungen wie in der Abbildung gezeigt.

**EXIT (Aufhören):** Plazieren Sie die Spielmarkierung hier, und drücken Sie Taste 1, um zum Titelschirm zurückzukehren.

**PLAYER STOCK (Zahl der Schiffe):** Sie können wählen, mit wie vielen Raumschiffen Sie das Spiel beginnen (1, 2, 3, 4 oder 5).



## Préparatifs

L'écran de titre suit le logo de Sega. Appuyez sur la touche Start (Touche 1) pour faire apparaître la fenêtre Start/Game option. Pour voir les écrans de l'histoire et le profil de chaque héros, ne pas appuyer sur une touche.

**Remarque:** Si la touche 1 est enclenchée pendant que les écrans de l'histoire défilent, vous revenez à l'écran de titre.

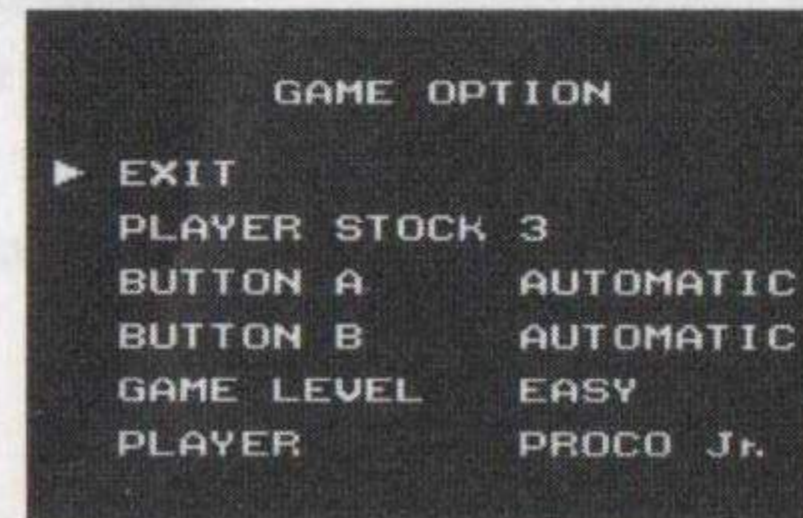
## Réglage Des Conditions De Jeu

Sur la fenêtre Start/Game Option, placez le marqueur près de "Game Option" (commencement/options) à l'aide de la touche D et appuyez sur la touche 1. Vous pouvez poser certaines conditions avant de commencer à jouer.

**Remarque:** Si vous commencez à jouer directement sans vérifier l'écran Game Option, les réglages sont ceux montrés sur la photo.

**Exit:** Placez le marqueur sur cette inscription et appuyez sur la touche A pour revenir à l'écran de titre.

**Player stock:** Le nombre de vaisseaux que vous avez au début de la partie (1, 2, 3, 4 ou 5).





## Para Empezar

Después del logotipo de Sega aparece la pantalla del título. Presione el botón de inicio (botón 1) para que aparezca la ventana de inicio/opción de juego. Para ver las pantallas de la historia y aspectos de nuestros personajes, no presione el botón.

**Nota:** Si presiona el botón 1 durante las pantallas de la historia, volverá a la pantalla del título.

## Condiciones Para Empezar El Juego

En la ventana de inicio/opción de juego, coloque el marcador al lado de la opción de juego empleando el botón D y presiona el botón 1. Ahora podrá ajustar ciertas condiciones antes de empezar el juego.

**Nota:** Si selecciona el inicio del juego sin comprobar la pantalla de opción de juego, los ajustes serán los de la foto.

**Exit:** Coloque aquí el marcador y presiona el botón 1 para volver a la pantalla del título.

**Player Stock:** El número de naves con las que se empieza el juego (1, 2, 3, 4, ó 5)

## Preparativi

Dopo il logo della Sega appare lo schermo del titolo. Premete il tasto di avvio (tasto 1) per richiamare la finestra di Avvio/Opzioni di gioco. Per vedere gli schermi della storia e un profilo di ciascuno dei nostri eroi, non premete alcun tasto.

**Nota:** La pressione del tasto 1 in qualsiasi momento durante gli schermi della storia, vi riporta allo schermo del titolo.

## Regolazioni Delle Condizioni Di Gioco

Alla finestra di Avvio/Opzioni di gioco, collocate il cursore vicino a GAME OPTION con il tasto D e premete il tasto 1. Ora potete regolare certe condizioni prima di iniziare a giocare.

**Nota:** Se decidete di iniziare il gioco senza controllare lo schermo delle Opzioni del gioco, le regolazioni saranno come indicato nella foto.

**EXIT:** Collocate in questa posizione il cursore e premete il tasto 1 per tornare allo schermo del titolo.

**PLAYER STOCK:** È il numero di imbarcazioni con cui inizierete il gioco (1, 2, 3, 4, o 5).

## Spelstart

Rubrikscenen visas efter Segas varumärke. Tryck på startknappen (knapp 1) för att gå till valmenyn för val av spelförutsättningar START/GAME OPTION. Tryck inte på start-knappen om du vill se berättelsescenerna och få veta mer om våra hjältars bakgrundshistoria.

**OBS!** Du återvänder till rubrikscenen närhelst du trycker på knapp 1 när berättelsescenerna visas.

## Val Av Spelförutsättningar

Flytta markören till orden GAME OPTION, med hjälp av styrtangenten D, och tryck sedan på startknappen (knapp 1) när du befinner dig på valmenyn START/GAME OPTION. Nu kan du välja vissa spelförutsättningar innan du börjar spela.

**OBS!** Om du väljer att börja spela utan att först gå till valmenyn GAME OPTION kommer spelförutsättningarna att vara de som visas på bilden.

**EXIT (utgång):** Flytta markören till ordet EXIT och tryck sedan på knapp 1 för att gå tillbaka till rubrikscenen.

**PLAYER STOCK (extra stridsskepp):** Välj antalet extra stridsskepp du vill börja spelet med (1, 2, 3, 4 eller 5).

## Om Te Beginnen

Het titelscherf verschijnt nadat het SEGA logo is verdwenen. Druk op de starttoets (toets 1) om het START/GAME scherm (het scherm met alle keuzes) te doen verschijnen. Als je het scherm met het verhaal en de profielen van onze twee jonge helden wilt zien, druk dan niet op de toets.

**Opmerking:** Je kunt op iedere gewenst tijdstip op toets 1 drukken om weer terug te gaan naar het titelscherf.

## Bepalen Van De Speelwijze

Verplaats met de D-toets het tekenfje op het START/GAME scherm naar "GAME" en druk op toets 1. Je kunt nu, alvorens met het spel te beginnen, bepaalde kondities invoeren.

**Opmerking:** Als je met het spel wilt beginnen, zonder eerst het GAME OPTION scherm te bekijken, ziet het scherm eruit als op de foto.

**EXIT:** Breng het tekenfje hierheen en druk op toets 1 om weer terug te keren naar het titelscherf.

**PLAYER STOCK:** Het aantal ruimteschepen waarmee je het spel begint (1, 2, 3, 4 of 5).

**Button A:** Corresponds with Button 1 on your Control Pad. Select Automatic for rapid fire, or Manual if you want to control the frequency of your shots.

**Button B:** Corresponds with Button 2 on your Control Pad. Select Automatic to drop bombs continuously, or Manual to control bomb dropping. You have an unlimited supply of bombs, so don't be shy!

**Game Level:** Choose an Easy, Normal or Hard game.

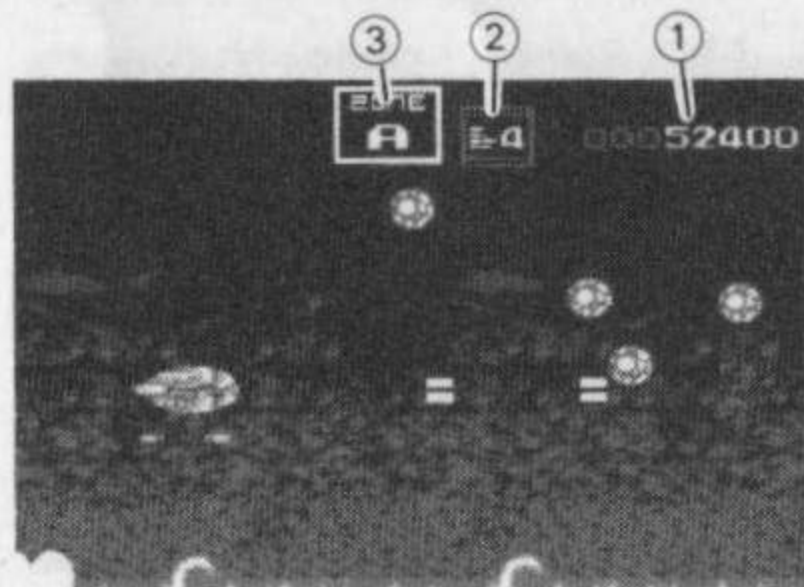
**Player:** Select Proco Jr. or Tiat Young. The descendant of Darius you select becomes the pilot of the Silverhawk. The pilots begin the battle with different capabilities:

Proco Jr. — Single shot, single bomb

Tiat Young — Double shot, double bomb, vertical laser beam

### Screen Signals

- ① Your current score.
- ② Number of ships remaining.
- ③ The zone you're currently playing.



**Taste A:** Entspricht Taste 1 an Ihrem Steuerpult. Wählen Sie AUTOMATIC für Schnellfeuer, oder MANUAL, wenn Sie lieber einzeln schießen wollen.

**Taste B:** Entspricht Taste 2 an Ihrem Steuerpult. Wählen Sie AUTOMATIC für Bombenteppiche, oder MANUAL, wenn Sie lieber einzeln Bomben werfen. Sie haben einen unbegrenzten Vorrat an Bomben, also kein Grund zum Zögern!

**LEVEL (Schwierigkeitsgrad):** Wählen Sie zwischen EASY (leicht), NORMAL oder HARD (schwierig).

**PLAYER (Spielfigur):** Wählen Sie zwischen Proco Jr. und Tiat Young. Der, den Sie wählen, wird Pilot des Raumschiffs. Die Piloten haben bei Spielbeginn unterschiedliche Fähigkeiten:

Proco Jr. — Einzelschuß, Einzelbomben

Tiat Young — Doppelschüsse, Doppelbomben, vertikaler Laserstrahl

### Bildschirmanzeigen

- ① Ihr momentaner Punktestand
- ② Anzahl der restlichen Raumschiffe
- ③ Momentane Spielzone

**Touche A:** Correspond à la touche 1 du bloc de commande. Sélectionnez "Automatic" pour tirer rapidement ou "Manual" pour contrôler la fréquence des tirs.

**Touche B:** Correspond à la touche 2 sur le bloc de commande. Sélectionner "Automatic" pour lancer des bombes continuellement ou "Manual" pour contrôler le lancer de bombes. Vous avez une réserve de bombes illimitée, alors n'hésitez pas!

**Niveau de jeu:** Choisir entre Easy (facile), Normal ou Hard (difficile).

**Joueur:** Sélectionner Proco Jr. ou Tiat Young. Celui que vous choisissez devient le pilote du Silverhawk. Les pilotes commencent le combat avec des capacités différentes:

Proco Jr. — Tir unique, bombe unique

Tiat Young — Tir double, bombe double, faisceau laser vertical

### Signaux De L'écran

- ① Votre score actuel.
- ② Le nombre de vaisseaux restants.
- ③ La zone en cours.

**Botón A:** Corresponde al botón 1 de su controlador. Seleccione "Automatic" para disparos rápidos, y "Manual" para controlar la frecuencia de los disparos.

**Botón B:** Corresponde al botón 2 de tu controlador. Selecciona "Automatic" para tirar continuamente bombas, y "Manual" para controlar la frecuencia de caídas de bombas. Dispondrá de un número ilimitado de bombas, por lo que no tendrá nada que temer.

**Game Level:** Seleccione un juego fácil (Easy) Normal, o Difícil (Hard).

**Player:** Seleccione Proco Jr. o Tiat Young. El descendiente de Darius que selecciones será el piloto del Silverhawk. Los pilotos empezarán la batalla con distintas posibilidades:

Proco Jr. — Un disparo, una bomba  
Tiat Young — Disparo doble, bomba doble, rayo láser vertical

### Señales De La Pantalla

- ① Tu puntuación actual.
- ② Número de naves remanentes.
- ③ La zona en la que está ahora jugando.

**Tasto A:** Corrisponde al Tasto 1 sulla vostra pulsantiera di comando. Selezionate AUTOMATIC per lo sparo a raffica, o MANUAL se desiderate controllare la frequenza dei vostri spari.

**Tasto B:** Corrisponde al Tasto 2 sulla vostra pulsantiera di comando. Selezionate AUTOMATIC per lanciare continuamente bombe, o MANUAL per controllarne il lancio. Avete a disposizione una illimitata quantità di bombe, quindi non siate timidi!

**GAME LEVEL:** Scegliete un gioco facile (EASY), normale (NORMAL) o difficile (HARD).

**PLAYER:** Selezionate Proco Jr. o Tiat il Giovane. Chiunque dei due voi scegliate, diventerà il pilota di Silverhawk. I piloti iniziano la battaglia con diverse capacità:

Proco Jr. — Sparo singolo, bomba singola  
Tiat il Giovane — Sparo doppio, bomba doppia, raggio laser verticale

### Segnali Sullo Schermo

- ① Il vostro attuale punteggio.
- ② Numero di imbarcazioni rimanenti.
- ③ La zona in cui state attualmente giocando.

**BUTTON A:** Motsvarar knappen 1 på styrplattan. Välj ordet AUTOMATIC för att skjuta automateld eller MANUAL för att själv kunna kontrollera antalet skott du skjuter i varje salva.

**BUTTON B:** Motsvarar knappen 2 på styrplattan. Välj ordet AUTOMATIC för att släppa en oavbruten ström av bomber eller MANUAL för att själv kunna kontrollera antalet bomber du släpper varje gång. Du har ett obegränsat antal bomber så du behöver inte vara blygsam!

**GAME LEVEL (spelets svårighetsgrad):** Välj mellan EASY/NORMAL/HARD (lätt/normalsvår/svår).

**PLAYER (spelfigur):** Välj att vara Proco Jr. eller Tiat Young. Den av Darius ättlingar du väljer kommer att bli Silverhawks pilot. De båda piloterna börjar spelet med något olika spelförutsättningar, enligt följande:

Proco Jr. — Enstaka skott, enstaka bomber  
Tiat Young — Dubbla skott, dubbla bomber, vertikalt skjutande laserkanon

### Det Som Visas På Bildskärmen

- ① Din poäng.
- ② Antalet återstående, extra stridskepp.
- ③ Numret på den zon du befinner dig i för tillfället.

**BUTTON A:** Komt overeen met toets 1 van het bedieningspaneel. Kies voor "AUTOMATIC FIRE" of "RAPID FIRE", of kies voor "MANUAL" als je de frekwentie van de schoten in de hand wilt houden.

**BUTTON B:** Komt overeen met toets 2 van het bedieningspaneel. Kies voor "AUTOMATIC" als je de bommen kontinu wilt afwerpen, of kies voor "MANUAL" als je de regelmaat van het bommenwerpen in de hand wilt houden. Je hebt een onuitputtelijke voorraad bommen, dus je hoeft niet bang te zijn dat je er teveel gebruikt.

**GAME LEVEL:** Kies EASY voor een gemakkelijk, NORMAL voor een gemiddeld, of HARD voor een moeilijk spelpeil.

**PLAYER:** Kies voor Proco Jr. of voor Tiat Young. De Dariër die je kiest, wordt de piloot van de Silverhawk. De beide piloten beginnen de strijd met andere voorwaarden:

Proco Jr. — Eén schot, één bom  
Tiat Young — Dubbel schot, dubbele bom, vertikale laserstraal

### Signalen Op Het Scherm

- ① Huidig aantal punten.
- ② Aantal resterende ruimteschepen.
- ③ De zone waarin je op het ogenblik speelt.

## A Race Against Time!

You control either Proco Jr. or Tiat Young, both survivors of the tremendous attack on their planet, as they attempt to return to Darius. Maneuver the Silverhawk through each zone, blasting at enemy craft and avoiding their return fire. Don't come in contact with walls, ceilings, floors or barriers of any kind, or you'll lose a ship.

## The Danger Zones

Your journey begins close to the Sun and takes you all the way to Jupiter, the nearest major planet to Darius. You start in Zone A, and as you move by the planets, you can choose your own course. After you successfully get through Zone A, the Zone Map appears. There are twelve zones altogether, but you don't need to get through all of them. As you approach Mercury, the Moon, Mars and finally Jupiter, you can choose your direction.



## Ein Rennen Gegen Die Zeit!

Sie steuern entweder Proco Jr. oder Tiat Young, beide Überlebende des wüsten Angriffs auf ihren Planeten, bei ihrem Versuch, nach Darius zurückzukehren. Manövrieren Sie das Silverhawk durch alle Spielzonen, jagen Sie feindliche Schiffe in die Luft, und weichen Sie Feindfeuer aus. Achten Sie darauf, nicht Wände, Decken, Böden oder Barrieren jeglicher Art zu berühren, oder Sie verlieren Ihr Raumschiff.

## Die Gefahrenzonen

Ihre Reise beginnt in der Nähe der Sonne und führt Sie bis zum Jupiter, dem Planeten, der Darius am nächsten liegt. Sie starten in Zone A, und während Sie an den Planeten vorbeifliegen, können Sie ihren eigenen Kurs wählen. Nachdem Sie erfolgreich Zone A bewältigt haben, erscheint die Zonenlandkarte. Es gibt insgesamt zwölf Zonen, aber Sie brauchen nicht alle zu durchfliegen. Wenn Sie sich dem Merkur, Mond, Mars und schließlich Jupiter nähern, können Sie Ihre eigene Richtung aussuchen.

## Une Course Contre La Montre!

Vous contrôlez Proco Jr. ou Tiat Young, tous deux rescapés de la terrible attaque de leur planète, tandis qu'ils essaient de revenir sur Darius. Manoeuvrez le Silverhawk à travers chaque zone, en tirant sur les vaisseaux ennemis et en évitant leurs tirs. Ne heurtez pas les murs, les plafonds, les sols ou les barrières de toute sorte ou vous perdrez un vaisseau.

## Les Zones Dangereuses

Votre voyage commence près du Soleil et se prolonge jusqu'à Jupiter, la planète importante la plus proche de Darius. Vous commencez dans la zone A et au fur et à mesure des planètes, vous pouvez choisir votre propre itinéraire. Après avoir traversé la zone A, la carte des zones apparaît. La carte contient douze zones en tout mais il n'est pas nécessaire de les traverser toutes. Lorsque vous approchez de Mercure, la Lune, Mars et enfin Jupiter, vous pouvez choisir votre direction.

## ¡Una Carrera Contra El Tiempo!

Podrá controlar a Proco Jr. o Tiat Young, ambos supervivientes del terrible ataque a su planeta, en su intento de retornar a Darius. Maniobre la Silverhawk por cada zona, destruyendo naves enemigas y evitando el fuego del adversario. No entre en contacto con las paredes techos, pisos ni barreras de ningúntipo, porque perdería una nave.

## Las Zonas Peligrosas

El viaje empezará cerca del Sol, y te llevará por Júpiter, que es el mayor planeta cerca de Darius. Podrá empezar en la Zona A, y desplazándose por los planetas, podrá seleccionar su propio curso. Después de pasar con éxito por la Zona A, aparecerá el mapa de zonas (Zone Map). En total hay doce zonas, pero no será necesario que pase por todas ellas. A medida que se acerque a Mercurio, la Luna, Marte, y finalmente Júpiter, podrá seleccionar tu dirección.

## Una Gara Contro Il Tempo!

Voi controllate Proco Jr. o Tiat il Giovane, entrambi sopravvissuti al tremendo attacco subito dal loro pianeta, nel loro tentativo di tornare su Darius. Manovrate il Silverhawk attraverso ognuna delle varie zone, sparando ai veicoli nemici ed evitando i loro attacchi. Non entrate in contatto con alcun tipo di barriera come pareti, soffitti o pavimenti, o perderete una nave.

## Le Zone Pericolose

Il vostro viaggio inizia vicino al Sole e vi porta fino a Giove, il maggior pianeta prossimo a Darius. Iniziate nella zona A, e come vi spostate nei vari pianeti, potete scegliere il vostro corso. Dopo aver attraversato con successo la zona A, appare la mappa delle zone. Ci sono dodici zone in tutto, ma non è necessario che voi le attraversiate tutte. Come vi avvicinate a Mercurio, alla Luna, a Marte ed in fine a Giove, potete scegliere la vostra direzione.

## En Kapplöpning Med Tiden!

Du styr antingen Proco Jr eller Tiat Young, båda överlevande efter den enastående attacken mot deras hemplanet, på deras väg tillbaka till Darius. Styr stridskeppet Silverhawk genom varje zon och skjut ner vart enda fiendeskepp du ser, medan du försöker undvika att bli träffad av fiendens eld. Rör inte vid väggar, tak, golv eller andra slags hinder, då förlorar du ett skepp.

## Farozonerna

Din resa börjar i närheten av solen och tar dig hela vägen ut till Jupiter, den närmaste planeten av betydlig storlek i förhållande till Darius. Du börjar i zon A, men allteftersom du tar dig förbi de olika planeterna kan du välja din egen kurs. Zonkartan visas efter att du tagit dig igenom zon A. Det finns totalt tolv zoner, men du behöver inte ta dig igenom dem allihop. Du kan själv välja riktning, allteftersom du närmar dig Merkurius, månen, Mars och, till slut, Jupiter.

## Gevecht Tegen De Tijd!

Je werkt of met Proco Jr. of met Tiat Young, die terugkeren naar Darius, na de afschuwelijke aanval op hun planeet. Je zult de Silverhawk door alle zones heen moeten manoeuvreren, terwijl je de vijand vernietigt en vijandelijk vuur ontwijkt. Let op dat je niet in aanraking komt met muren, plafonds, vloeren of andere obstakels. Als dat gebeurt, ben je een ruimteschip kwijt.

## Gevarenzones

Je reis begint vlakbij de zon en je gaat tot Jupiter, de planeet die het dichtst bij Darius in de buurt is. Je begint in zone A en naarmate je verder komt en andere planeten voorbijgaat, kun je je eigen koers bepalen. Als je met succes door zone A bent gekomen, verschijnt de zonekaart in beeld. Er zijn in totaal 12 zones, maar je hoeft niet door alle zones heen. Vliegend langs Mercurius, Mars en Jupiter, kun je de richting kiezen die je het beste lijkt.

An arrow appears at each of the aforementioned stages in your journey. To pick a zone, press the D-Button to move the arrow so that it points to the zone you want to try. Then press Button 1 and the game continues from the zone you selected.

## Items

As you battle the unknown enemy forces, items will appear. They can increase your power or give you extra life! Move the Silverhawk over them to take them and immediately realize the benefits!

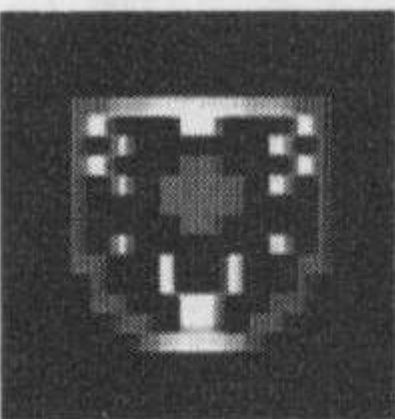
This item appears in four different colors.

**Red:** Increase the destructive power of your missiles.

**Green:** Unleash more powerful bombs on surface and low-flying targets.

**Yellow:** Take this item to make your laser beam even more powerful!

**Blue:** Take advantage of the proton shield and go on the offensive! If you take too many hits, though, the shield disintegrates.



Ein Pfeil erscheint in jeder der erwähnten Stufen Ihrer Reise. Um eine Zone auszusuchen, drücken Sie die Richtungstaste, um den Pfeil auf eine Zone zu bewegen. Dann drücken Sie Taste 1, und das Spiel setzt in der gewählten Zone fort.

## Spielartikel

Während Sie gegen unbekannte Feinde kämpfen, erscheinen Spielartikel. Diese können Ihnen mehr Kraft, oder zusätzliche Schiffe geben. Bewegen Sie Silverhawk darüber, und Sie haben den Nutzen davon!

Dieser Artikel erscheint in vier verschiedenen Farben.

**Rot:** Steigert die Zerstörungskraft Ihrer Raketen.

**Grün:** Gibt Ihnen stärkere Bomben für die Oberfläche und niedrig fliegende Ziele.

**Gelb:** Mit diesem Artikel wird Ihr Laserstrahl noch stärker!

**Blau:** Nutzen Sie den Protonenschild aus, und gehen Sie zum Angriff über! Wenn Sie zu viele Treffer einstecken, löst sich der Schild auf.

Une flèche apparaît à chaque étape de votre voyage mentionnée ci-dessus. Pour choisir une zone, appuyez sur la touche D pour que la flèche indique la zone souhaitée. Appuyez sur la touche 1, la partie continue à partir de la zone choisie.

## Objets

Pendant le combat contre les forces ennemies, des objets apparaissent. Ils peuvent accroître votre force ou vous apporter une vie supplémentaire! Faites passer le Silverhawk sur ces objets et profitez-en!

Cet objet apparaît en quatre couleurs différentes.

**Rouge:** Accroît la puissance destructive de vos missiles.

**Vert:** Libère des bombes plus puissantes en surface et sur les cibles basses.

**Jaune:** Rend votre faisceau laser encore plus puissant!

**Bleu:** Profitez du bouclier de protons et attaquez! Cependant, si vous recevez trop de coups, le bouclier se désintègre.

Aparece una flecha en cada una de las etapas mencionadas de tu viaje. Para seleccionar una zona, presione el botón D para mover la flecha para que señale la zona que desee. Presione entonces el Botón 1 y el juego continuará desde la zona que haya seleccionado.

## Artículos

A medida que pelee con las desconocidas fuerzas enemigas, aparecerán artículos. Estos podrán aumentar tu potencia o darle una vida adicional. Mueva la Silverhawk para pasar por encima para apropiárselos y disfrutar de sus ventajas.

Este artículo aparece en cuatro colores distintos.

**Rojo:** Aumenta la fuerza destructiva de sus misiles.

**Verde:** Libera bombas más potentes sobre la superficie y otros objetivos a vuelo raso.

**Amarillo:** Tome este artículo para que su rayo láser sea todavía más potente.

**Azul:** Aproveche las ventajas del protector de protones y pase a la ofensiva. Pero, si recibe demasiados impactos, el protector se desintegrará.

Una freccia appare in corrispondenza di ciascuno dei suddetti stadi nel vostro viaggio. Per entrare in una zona, premete il tasto D così da spostare la freccia in modo che punti in direzione della zona che si desidera tentare. Quindi premete il tasto 1 e il gioco continuerà dalla zona selezionata.

## Elementi

Come combattete le sconosciute forze nemiche, appariranno gli elementi. Essi possono aumentare la vostra potenza o conferirvi una vita supplementare! Spostate il Silverhawk sugli elementi per prenderli e verificare immediatamente i loro benefici!

Questo elemento appare in quattro colori diversi.

**Rosso:** Aumenta la potenza distruttiva dei vostri missili.

**Verde:** Sgancia bombe più potenti al suolo e su obiettivi che volano a bassa quota.

**Giallo:** Prendete questo elemento per rendere il vostro raggio laser ancora più potente!

**Blu:** Approfittate della protezione dello schermo al protone e attaccate! Se subite troppi colpi, comunque, lo schermo si disintegra.

En pil visar sig var gång du befinner dig vid en av de nämnda vägvalen på din resa. Vicka styrtangenten D för att flytta markeringspilen så att den pekar mot den av zonerna du vill försöka dig på. Tryck sedan på knapp 1 för att fortsätta spela i början på den zon du just valt.

## Föremål

Föremål visar sig på bildskärmen under tiden du kämpar mot dina fiender. Föremålen kan ge dig extra eldkraft eller ett extra stridskepp! Kör över föremålen med stridskeppet och upptäck fördelarna, med en gång!

Det här föremålet visar sig i fyra olika färger.

**Röd:** Ger dina robotar extra sprängkraft.

**Grön:** Släpp kraftigare bomber mot markmål och lågt flygande fiender.

**Gul:** När du tar det här föremålet blir din laserstråle ännu kraftigare än den redan är!

**Blå:** Dra nytta av din protonsköld och gå på offensiven! Skölden löses upp när du tagit emot alltför mycket av fiendens eld.

Bij alle onderdelen van je hierboven beschreven reis, verschijnt er een pijl. Om voor een bepaalde zone te kiezen, druk je op de D-toets totdat de pijl wijst naar de zone waar je heen wilt. Hierna druk je op toets 1 en het spel gaat verder in de zone die je hebt gekozen.

## Bonus-voorwerpen

Tijdens de strijd tegen de onbekende vijand, verschijnen er bonus-voorwerpen op het scherm. Met een bonus kan je je eigen kracht vergroten of je levenspunten aanvullen. Breng de Silverhawk tot boven deze bonus-voorwerpen om er meteen goed gebruik van te maken.

De bonus-voorwerpen verschijnen in vier verschillende kleuren.

**Rood:** Verhoog de vernietigingskracht van je raketten.

**Groen:** Werp meer bommen op gronddoelen en laagvliegende vijandelijke ruimteschepen.

**Geel:** Verhoog het vermogen van je laserstraal.

**Blauw:** Profiteer van het protonscherm en val aan! Als je zelf te vaak geraakt wordt, verliest het protonscherm zijn werking.

This item increases the power of all of your weapons. Can you spot it when it appears?

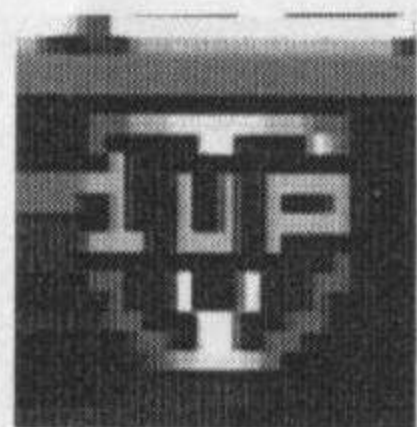
Use this extra ship to help prolong the battle!

The last item is one that you should not take, but rather destroy. The Energy Core, a highly volatile, highly-compressed mass, explodes violently when near a heat source. Your missiles should do the trick nicely. Blast the core and eliminate all enemies in the area in the process!

## Zone Guardians

Before you can continue to the next stage of your trip, you must do battle with and defeat one of the guardians. These nightmarish creations attack in various ways, and are formidable, but do have weak points. Find them and blast away!

**Note:** When you choose Tiat to pilot the Silverhawk, the guardian at the end of Zone G is a different one than Proco Jr. would face.



Dieser Artikel steigert die Kraft aller Ihrer Waffen. Können Sie erkennen, wo er erscheint?

Dieses zusätzliche Raumschiff kann Ihnen von großem Nutzen sein!

Diesen letzten Artikel sollten Sie nicht aufsammeln, sondern lieber zerstören. Der Energy Core, eine äußerst leicht zersetzliche, hochverdichtete Masse, kann gewaltsam explodieren, wenn sie in die Nähe einer Hitzequelle kommt. Ihre Raketen bewirken das mit Leichtigkeit. Jagen Sie den Energy Core in die Luft, und zerstören Sie dabei auch gleich alle Feinde, die in der Nähe sind!

## Zonenwächter

Bevor Sie mit der nächsten Stufe Ihrer Reise fortsetzen, müssen Sie mit einem der Zonenwächter kämpfen und diesen besiegen. Diese alptraumartigen Geschöpfe greifen auf unterschiedlichste Weisen an und sind äußerst gefährlich. Aber sie haben ihre schwachen Punkte. Finden Sie diese heraus, und vernichten Sie die Wächter!

**Hinweis:** Wenn Sie Tiat als Pilot des Silverhawk gewählt haben, ist der Wächter am Ende der Zone G ein anderer, als der, dem Proco Jr. gegenüberstehen würde.

Cet objet augmente la puissance de toutes vos armes. Essayez de le localiser.

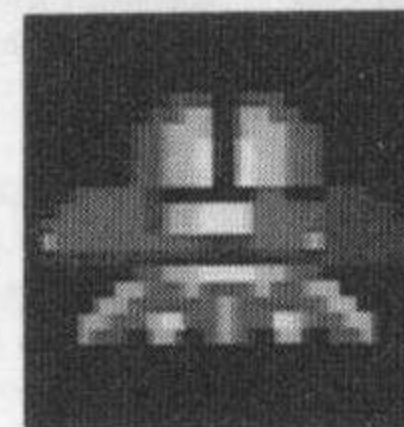
Ce vaisseau supplémentaire permet de prolonger la partie!

Le dernier objet doit être détruit. Le noyau d'énergie, une masse très compressée et très volatile explose avec violence près d'une source de chaleur. Vos missiles devraient suffire. Faites exploser le noyau et ainsi éliminez tous les ennemis de la zone!

## Gardiens De Zone

Avant de passer à l'étape suivante de votre voyage, vous devez combattre et vaincre un des gardiens. Ces créatures cauchemardesques attaquent de différentes façons et efficacement mais cependant elles ont des points faibles. Trouvez-les et détruisez-les!

**Remarque:** Si vous avez choisi Tiat pour piloter le Silverhawk, le gardien de la fin de la zone G n'est pas le même que pour Proco.





Este artículo aumenta la potencia de todas sus armas. ¿Podrá verlo cuando aparezca?

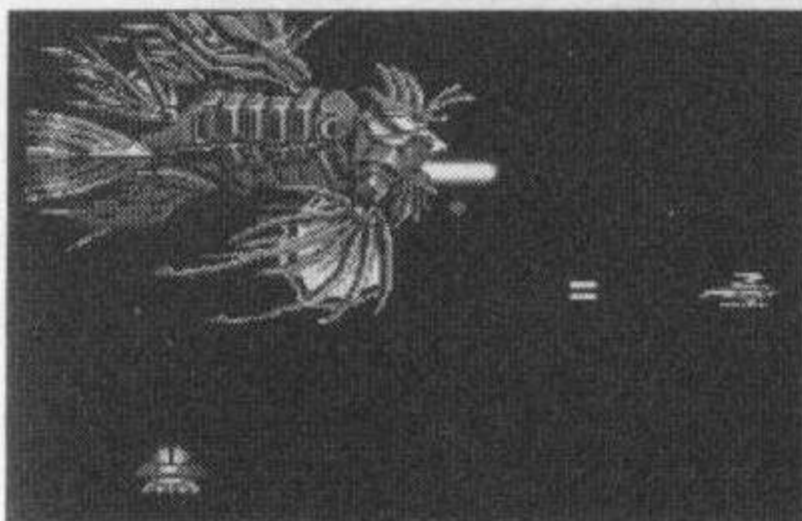
Emplee esta nave adicional para ayudar a prolongar la batalla.

El último artículo es el que no deberá tomar, sino que deberá destruirlo. El núcleo de energía (Energy Core), una masa muy volátil y de gran compresión, que explota violentamente cuando se acerca a una fuente de calor. Sus misiles deberán destruirla con precisión. Destruya el núcleo y elimine a todos los enemigos de la zona.

## Guardianes De Zona

Antes de poder seguir con la etapa siguiente del viaje, deberá luchar y derrotar a uno de los guardianes. Estas malvadas criaturas atacan de varias formas y son formidables, pero tienen puntos débiles. ¡Encuéntrelos y destrúyalas!

**Nota:** Cuando seleccione a Tiat para que pilote el Silverhawk, el guardián del final de la zona G es diferente al que aparece si el piloto es Proco Jr.



Questo elemento aumenta la potenza di tutte le vostre armi. Potete localizzarlo quando appare?

Usate questa nave supplementare per prolungare la battaglia!

L'ultimo elemento è uno che non dovreste prendere, ma piuttosto distruggere. Il nucleo di energia, una massa altamente instabile e compressa, esplose violentemente quando si trova vicino ad una fonte di calore. I vostri missili dovrebbero farcela bene. Distruggete il nucleo ed eliminate tutti i nemici che si trovano nell'area e che vengono coinvolti nel processo!

## I Guardiani Delle Zone

Prima di poter passare allo stadio successivo del vostro viaggio, dovete combattere e sconfiggere i guardiani. Queste allucinanti creature attaccano in vari modi e sono formidabili, ma posseggono dei punti deboli. Scovateli e fateli fuori!

**Nota:** Quando scegliete Tiat come pilota del Silverhawk, il guardiano alla fine della zona G è diverso da quello che Proco Jr. dovrà affrontare.

Det här föremålet ökar kraften på alla dina vapen. Kan du upptäcka det när det visar sig på bildskärmen?

Använd det här extra stridskeppet för att förlänga striden!

Det här sista föremålet skall du inte plocka upp utan snarare förstöra. Energiklotet, som består av en mycket lättflyktig, komprimerad massa, exploderar med våldsamt kraft så fort det kommer i närheten av en värmekälla. Dina robotar borde göra susen. Spräng energiklotet, och alla de av fiendens stridskepp som befinner sig i energiklotets närhet i samma veva!

## Zonväktarna

Innan du kan fortsätta med nästa etapp på din resa måste du kämpa mot, och besegra, en av zonväktarna. De här mardrömslika varelsena anfaller på olika sätt, och de är kraftfulla, men de har sina svaga punkter. Hitta de svaga punkterna och ge allt du har av din eldkraft!

**OBS!** När du väljer Tiat som pilot på stridsskeppet Silverhawk, möter du en annan väktare i slutet på zon G än den du skulle ha mött om du istället valt Proco Jr.

Hiermee wordt het vermogen van al je wapens vergroot. Hou het in de gaten!

Gebruik dit ruimteschip om de strijd te rekken!

De laatste bonus is er eentje die je niet oppikt, maar die je vernietigt. De samengepakte energie van deze ENERGY CORE komt tot een immense gewelddadige ontploffing, zodra deze in de buurt komt van een warmtebron. Eén van je raketten kan ervoor zorgen. Laat de ENERGY CORE ontploffen en vernietig alle vijanden in de buurt!

## Zone-Wachters

Voordat je door kunt gaan naar het volgende onderdeel van je reis, zal je de strijd moeten aangaan met een Wachter en deze overwinnen. Onderschat deze verschrikkelijke schepsels, die op verschillende manieren aanvallen, niet. Ze hebben enkele zwakke punten. Probeer deze te vinden en vernietig ze!

**Opmerking:** Als je Tiat Young hebt gekozen, om het ruimteschip te besturen, kom je aan het einde van zone G voor een andere vijand te staan, dan als je voor Proco Jr. hebt gekozen.

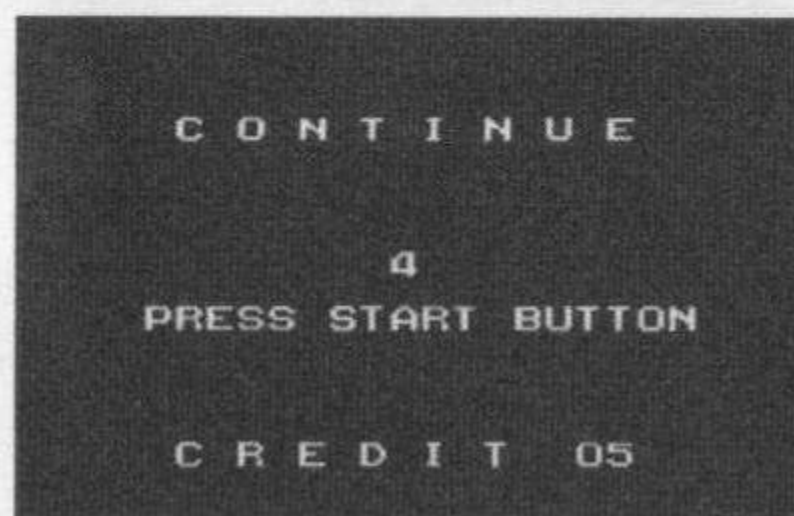
## Game Over/Continue

Your objective is to clear Zone J, K or L and rescue the remaining Darrians. If you succeed, the game ends and you're a hero! Should you get in the way of enemy fire or crash into a stationary structure and lose all of your ships, the game is over. However, you can continue playing as long as you have credits remaining.

After you lose your last ship, the Continue screen appears. If you want to keep playing, press Button 1. Make sure you do so before the timer runs out! You can continue up to five times.

## High Score Screen

If you choose to Continue after running out of ships, your previous score is entered into memory. Should you end up in the top eight, you can enter your name in the High Score screen. You'll need to rack up at least 300,000 points, though, or you're out of luck!



## Spielende/Fortsetzung

Ihr Ziel ist es, die Zone J, K oder L zu schaffen und die überlebenden Darianer zu retten. Wenn Sie Erfolg haben, endet das Spiel, und Sie sind ein Held! Sollten Sie vom Feind abgeschossen werden, oder in ein Hindernis krachen und Ihr letztes Raumschiff zerstören, dann ist das Spiel zuende. Sie können allerdings noch weiter spielen, solange Sie noch Guthabenspunkte haben.

Nachdem Sie Ihr letztes Schiff verloren haben, erscheinen die Fortsetzungsbildschirme weiter. Wenn Sie weiterspielen wollen, drücken Sie Taste 1. Tun Sie das, bevor die Zeituhr abläuft! Manchmal können Sie bis zu fünfmal fortsetzen.

## Punktewertung

Wenn Sie fortsetzen wollen, nachdem Sie alle Raumschiffe zerstört haben, wird Ihr Punktestand im Speicher aufgezeichnet. Wenn Sie unter den ersten acht enden, können Sie Ihren Namen im Punktwertungsbildschirm eingeben. Sie müssen aber mindestens 300 000 Punkte haben, sonst läuft nichts!

## Fin De La Partie/Suite

Votre objectif est de nettoyer la zone J, K ou L et de sauver les derniers Darriens. Si vous réussissez, la partie est finie et vous êtes un héros! Si vous êtes pris dans le feu ennemi ou si vous vous écrasez et perdez tous vos vaisseaux, la partie est terminée. Cependant, vous pouvez continuer à jouer tant qu'il vous reste des crédits.

Quand vous avez perdu votre dernier vaisseau, l'écran "Continue" apparaît. Pour continuer à jouer, appuyez sur la touche 1 avant que la minuterie n'arrive à zéro. Vous pouvez continuer jusqu'à cinq fois.

## Ecran Des Meilleurs Scores

Si vous choisissez de continuer quand il ne vous reste plus de vaisseaux, votre score précédent est mémorisé. Si votre score est l'un des huit premiers, vous pouvez entrer votre nom sur l'écran des meilleures scores. Vous devez obtenir au moins 300 000 points sinon ce n'est même pas la peine d'essayer!

A screenshot of the 'Best Players' screen. It shows a table with four columns: RANK, SCORE, NAME, and CLEAR ZONE. The data is as follows:

RANK	SCORE	NAME	CLEAR ZONE
1ST	01003100	NA	E. MOON
2ND	00500000	KWA	D. VENUS
3RD	00450000	ISI	D. VENUS
4TH	00400000	KRD	C. MERCURY
5TH	00350000	ONO	C. MERCURY
6TH	00300000	WKT	B. MERCURY
7TH	00300000	OGR	B. MERCURY
8TH	00300000	GTO	A. SUN

## **Fin Del Juego/ Continuación**

Su objetivo es el de pasar la zona J, K, o L y rescatar a los supervivientes de Darius. Si termina con éxito, será proclamado héroe. Si le caza el fuego del enemigo y se estrella contra una estructura fija y pierde todas las naves, se terminará el juego. Sin embargo, podrá continuar el juego siempre que le queden créditos.

Después de perder la última nave, aparecerá la pantalla "Continue" (continuación). Si desea seguir jugando, presiona el botón 1. Asegúrese de hacerlo antes de que venza el tiempo. Podrá continuar hasta cinco veces.

## **Pantalla De Alta Puntuación**

Si selecciona "Continue" después de haberse quedado sin naves, su puntuación previa se introducirá en la memoria. Si su puntuación está entre las ocho mejores, podrá introducir su nombre en la pantalla de alta puntuación (High Score) Sin embargo, necesitará 300.000 puntos como mínimo, porque de lo contrario no se comerá un rosco.

## **Fine Del Gioco/ Continuazione**

Il vostro obiettivo è quello di superare con successo le zone J, K o L e riscattare i restanti abitanti di Darius. Se ci riuscirete con successo, il gioco finisce e voi sarete un eroe! Se vi imbattete nel fuoco nemico o vi schiantate addosso a delle strutture stabili e perdete tutte le vostre imbarcazioni, il gioco finisce. Comunque, potete continuare a giocare fintanto che disponete di crediti.

Dopo che avete perso l'ultima imbarcazione, appare lo schermo di continuazione. Se desiderate continuare a giocare, premete il tasto 1. Accertatevi di farlo prima che il timer raggiunga zero! Potete continuare fino a cinque volte.

## **Schermo Del Punteggio Massimo**

Se decidete di continuare dopo aver perso tutte le imbarcazioni, il vostro precedente punteggio viene immesso nella memoria. Se vi piazzate entro i primi otto, potete immettere il vostro nome nello schermo del punteggio massimo. Avrete bisogno di almeno 300.000 punti, comunque, altrimenti consideratevi sfortunati!

## **Spelets Slut/Att Fortsätta Spela (GAME OVER/CONTINUE)**

Ditt uppdrag är att ta dig igenom zonerna J, K och L och rädda de överlevande Darianerna. Om du lyckas med ditt uppdrag är spelet slut och du hyllas som en hjälte! Om du träffas av fiendens eld, eller kraschar mot något av de fasta föremålen, och förlorar alla dina extraskepp är spelet slut. Du kan dock fortsätta spela så länge du har frispel CREDITS kvar.

Valmenyn för att fortsätta spela CONTINUE visas efter att du förlorat ditt sista stridsskepp. Tryck på knapp 1 om du vill fortsätta spela. Var noga med att trycka på knappen innan tiduret har räknat ned till 0! Du kan välja att fortsätta spela, upp till, fem gånger.

## **Rekordpoänglistan (HIGH SCORE)**

När du väljer att fortsätta spela efter att du använt ditt sista stridsskepp lagras din tidigare poäng i speldatorns minne. Om du lyckas ta en av de åtta högsta poängen genom tiderna kan du skriva in ditt namn på rekordpoänglistan HIGH SCORE. Du behöver dock minst 300 000 poäng för att lyckas med det!

## **Doorgaan Met Spelen/ Spel Over (Game Over/Continue)**

Het doel is om zone J, K of L vrij van vijanden te krijgen en de overlevenden van Darius te redden. Als dat je lukt, is het spel over en jij bent een held! Maar als je getroffen wordt door vijandelijk vuur of tegen één van de obstakels opbotst en al je ruimteschepen verliest, is het spel voorbij. De mogelijkheid om door te spelen bestaat echter, als je nog over vervolgpunten beschikt.

Als je je laatste ruimteschip hebt verloren, verschijnt het vervolg-scherm. Als je door wilt gaan met spelen, druk je op toets 1. Doe dit snel, voordat de beschikbare tijd is verlopen! Je kunt maximaal vijf keer met het spel doorgaan.

## **De Beste Acht (High Score)**

Als je kiest om door te spelen, nadat je je ruimteschepen bent kwijtgeraakt, wordt je voorgaande score in het geheugen ingevoerd. Als het je lukt om bij de beste 8 te komen, kun je je naam in de top 8 opnemen. Je hebt hier echter wel minimaal 300 000 punten voor nodig. Als je deze niet hebt; Pech!

Next to your score you can enter up to three characters. Press the D-Button up or down to reveal different characters and press Button 1 to enter one.

## Stellar Suggestions

- Enemy craft and creations attack from all directions and without warning. A moving target is much harder to hit than a stable one!
- Learn the attacking patterns of the various types of enemy craft, as some appear repeatedly.
- Each zone guardian has particularly weak points. Find them and attack relentlessly! Also, if an energy core appears, destroy it immediately!
- Take every item you can find, as you'll need every degree of power available to get back to Darius! Good luck!

Neben Ihrem Punktestand können Sie bis zu drei Buchstaben eingeben. Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um verschiedene Buchstaben erscheinen zu lassen, und drücken Sie Taste 1 zur Eingabe.

## Spieltips

- Feindliche Raumschiffe und Geschöpfe greifen aus allen Richtungen und ohne Warnung an. Ein bewegliches Ziel ist viel schwerer zu treffen als ein festes!
- Machen Sie sich mit den Angriffsmustern der verschiedenen Typen von Feindschiffen vertraut, denn viele davon erscheinen wiederholt.
- Jeder Zonenwächter hat eine Schwachstelle. Finden Sie diese heraus, und greifen Sie dann unermüdlich an! Und wenn ein Energy Core erscheint, sprengen Sie diesen so schnell wie möglich!
- Sammeln Sie möglichst alle Spielartikel auf, denn Sie brauchen soviel Kraft wie nur möglich, um nach Darius zurück zu kommen! Viel Glück!

A côté de votre score, vous pouvez entrer jusqu'à trois caractères. Appuyez vers le haut ou le bas sur la touche D pour faire apparaître différents caractères et appuyez sur la touche 1 pour en entrer un.

## Conseils utiles

- Les vaisseaux et les créatures ennemis attaquent dans toutes les directions sans prévenir. Une cible qui bouge est plus difficile à atteindre qu'une cible immobile!
- Apprenez les tactiques d'attaque des différents types de vaisseaux ennemis car certaines d'entre elles sont utilisées plusieurs fois.
- Chaque gardien de zone a des points faibles particuliers. Trouvez-les et attaquez sans relâche! Si un noyau d'énergie apparaît, détruisez-le immédiatement!
- Prenez le plus d'objets possible car vous aurez besoin de toutes les forces disponibles pour revenir sur Darius. Bonne chance!

Al lado de su puntuación podrá introducir hasta tres caracteres. Presione el botón D por arriba o abajo para diferentes caracteres y presione el botón 1 para introducirlos uno por uno.

Vicino al vostro punteggio potete immettere fino a tre caratteri. Premete il tasto D sopra o sotto per rivelare i diversi caratteri e premete il tasto 1 per immetterne uno.

Du kan skriva in upp till tre bokstäver vid sidan om din poäng. Vicka styrtangenten D uppåt eller nedåt för att ta fram de olika bokstäverna och tryck på knapp 1 för att skriva in en bokstav och gå vidare till nästa.

Naast je eigen score kun je drie letters invoeren. Druk de D-toets omhoog of omlaag, om de verschillende letters in beeld te brengen en gebruik toets 1 om een letter in te voeren.

## Sugerencias Estelares

- Las naves y criaturas enemigas atacan desde todas direcciones y sin avisar. Un objetivo móvil es mucho más difícil de acertar que uno fijo.
- Aprenda los patrones de ataque de diversos tipos de enemigos porque algunos aparecen repetidamente.
- Cada guardián de zona tiene puntos débiles particulares. Encuéntrelos y ataca sin cesar. Además, cuando aparezca un núcleo de energía, destrúyalo inmediatamente.
- Tome todos los ítems que encuentre, porque necesitará toda la fuerza disponible para volver a Darius. ¡Suerte!

## Consigli

- I veicoli nemici e le loro creazioni attaccano da tutte le direzioni e senza avviso. Un bersaglio mobile è più difficile da colpire che non uno stabile!
- Imparate i modi di attacco dei vari tipi di veicoli nemici, poiché alcuni di essi appaiono ripetutamente.
- Ciascun guardiano di zona pecca di particolari punti deboli. Scovateli e quindi attaccate senza esitazione! Inoltre, se appare un nucleo di energia, distruggetelo immediatamente!
- Prendete ogni elemento che trovate, poiché avrete bisogno di ogni tipo di potere disponibile per tornare su Darius! Buona fortuna!

## Rymdstridstips

- Fiendens skepp och varelsor anfaller ifrån alla riktningar och utan förvarning. Ett rörligt föremål är mycket svårare att träffa än ett stillastående!
- Lär dig de olika fiendeskeppens anfallsmönster. Många av dem återkommer många gånger och anfaller alltid på samma sätt.
- Varje zonväktare har särskilda, svaga punkter. Hitta dem och anfall skoningslöst! Om en energikärna skulle visa sig, förstör den omedelbart!
- Plocka upp alla föremål du kan. Du behöver varje gnutta extra kraft du kan uppbringa för att kunna ta dig tillbaka till Darius! Lycka till!

## Tips Voor Ruimte-oorlogen

- Vijandelijke ruimteschepen en andere vijanden vallen aan vanuit alle mogelijke richtingen en zonder waarschuwing. Vergeet niet; een bewegend doelwit is heel wat moeilijker te raken dan een stilstaande vijand!
- Bestudeer de aanvalspatronen van de vijand en onthoud deze. Sommige patronen keren regelmatig terug.
- Iedere Zone-Wachter heeft zijn eigen zwakke punten. Probeer deze te vinden en val genadeloos aan! Als er een ENERGY CORE verschijnt, vernietig deze dan onmiddellijk!
- Gebruik alles wat je tegenkomt. Je zult het nodig hebben om Darius te bereiken! SUCCES!

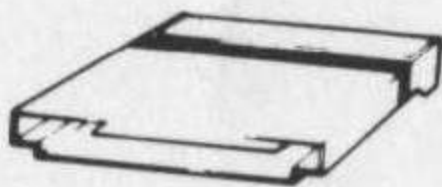
## Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

### For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
  - ② Do not bend!
  - ③ Do not subject to any violent impact!
  - ④ Do not expose to direct sunlight!
  - ⑤ Do not damage or disfigure!
  - ⑥ Do not place near any high temperature source!
  - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
  - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
  - After use, put it in its case.
- \* Be sure to take an occasional recess during extended play.

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



## Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
  - ② Nicht knicken!
  - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
  - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
  - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
  - ⑥ Vor Hitze schützen!
  - ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
  - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchtes Tuch abreiben.
  - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- \* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

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

## Manipulation de la cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

### Pour une utilisation appropriée

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

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



## Manejo del cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

### Para un mejor uso

- ① ¡No mojarlo!
- ② ¡No doblarlo!
- ③ ¡No darle golpes violentos!
- ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

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

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

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



## Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

### Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
- ② Non piegarla!
- ③ Evitare i colpi violenti!
- ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
- ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

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

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



## Kassettskötsel

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

### Korrekt kassettskötsel

- ① Aktas för fukt och vatten!
- ② Får ej vikas!
- ③ Får ej utsättas för stötar!
- ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
- ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
- ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
- ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålsvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.

\* Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

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



## Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

### Voor juist gebruik

- ① Maak hem niet nat!
- ② Buig hem niet!
- ③ Stoot er niet hard tegenaan!
- ④ Stel hem niet bloot aan het direkte zontlicht!
- ⑤ Beschadig of vervorm hem niet!
- ⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!

⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, enz.!

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

**WAARSCHUWING:** Voor eigenaars van projectie-televisie. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of de fosforlaag inbranden. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie-televisies.



**TAITO**<sup>®</sup>  
TAITO CORPORATION

**SEGA**

Printed in Japan