

INSTRUCTION MANUAL

The artwork features a central, ornate sword with a cross-shaped hilt, set against a dark, starry background. The sword is flanked by two crossed swords in the upper corners. A large, dark, stylized banner with the word "Soulblazer" in a light-colored, blocky font is positioned in the lower half of the image. The entire scene is framed by a thin, ornate border.

Soulblazer

MEGA DRIVE

SEGA

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind.

Diese Personen können einen Anfall erleiden während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospieles Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen-oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospieles mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr SEGA Mega Drive wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF (Aus) steht.
2. Schließen Sie ein Control Pad an Control Port 1 an.
3. Stecken Sie die Cartridge in den Cartridgeschacht und **drücken** Sie sie fest hinein.

Schalten Sie Ihr Mega Drive vor dem Hineinstecken oder Herausnehmen der Cartridge stets aus (Netzschalter auf OFF)!

4. Schalten Sie Ihr Mega Drive ein (Netzschalter auf ON). Das SEGA-Logo erscheint, gefolgt vom Titelschirm. Wenn das SEGA-Logo nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus.

Überprüfen Sie alle Anschlüsse, und ob die Cartridge fest im Cartridgeschacht steckt. Schalten Sie dann das Gerät wieder ein.

5. Drücken Sie die **Starttaste**, wenn der Titelschirm erscheint, und Sie gelangen in eine Unterwasserhöhle, in der Eccos Abenteuer beginnt.

- oder -

Warten Sie ein paar Augenblicke, und es erscheint eine Spieldemonstration, in der Sie Ecco beim Lösen verschiedener Rätsel beobachten können. Wenn Sie genug gesehen haben, drücken Sie die **Starttaste**, um auf den Titelschirm zurückzuschalten. Drücken Sie die **Starttaste** noch einmal, und Sie gelangen in die Unterwasserhöhle.

- ① Cartridge Slot
- ② Control Pad 1

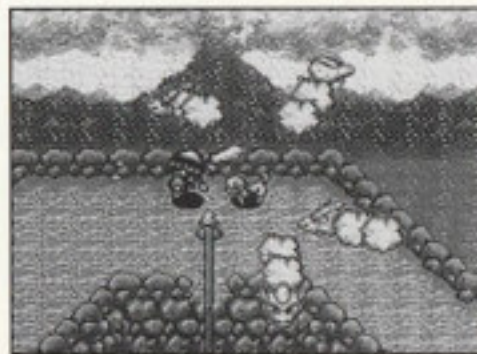


Herzliche Glückwünsche zum Geburtstag!

Heute ist mein 14. Geburtstag, und Sie wissen doch, was das bedeutet, oder? Sie wissen es nicht? Wenn die Jungen in Soleil 14 Jahre alt werden, bekommen sie ihr erstes Schwert! Mein Vater erzählte mir von diesem uralten Brauch.

Mein Vater war ein großer Schwertkämpfer. Der König sagte, mein Vater sei ein so großer Krieger gewesen, daß er die Stadt Soleil gerettet habe. Ich werde in seine Fußstapfen treten und Bösewichter und Ungeheuer besiegen.

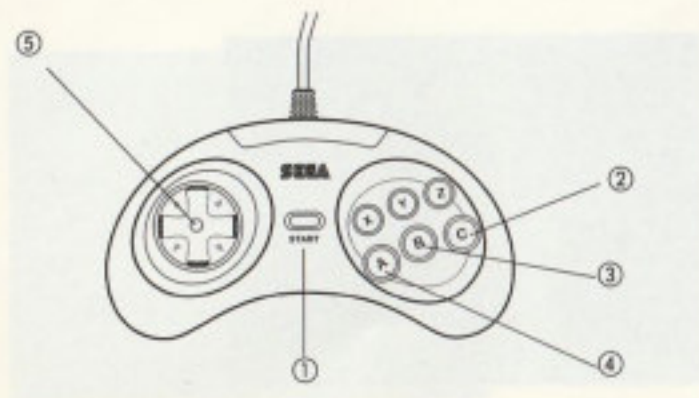
In Soleil treiben sich nämlich heutzutage viele Ungeheuer herum! Ich wette, daß ich oft die Gelegenheit haben werde, unsere Stadt vor Gefahren zu beschützen. Aber erst einmal muß ich den König besuchen und ihm berichten, daß ich nun 14 Jahre alt bin. Dann läßt er mich die Ausbildung zum richtigen Schwertkämpfer beginnen. Also, bis später!



Übernehmen Sie die Kontrolle!

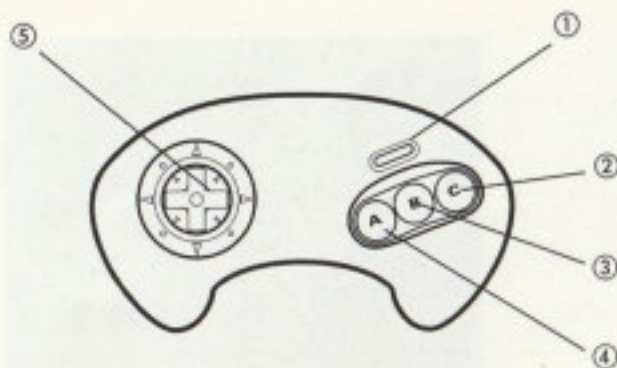
Control Pad mit 6 Tasten

- ① Starttaste
- ② Taste C
- ③ Taste B
- ④ Taste A
- ⑤ Steuerkreuz (Taste D)



Control Pad mit 3 Tasten

- ① Starttaste
- ② Taste C
- ③ Taste B
- ④ Taste A
- ⑤ Steuerkreuz (Taste D)



Steuerkreuz

- Bewegt das hervorgehobene Kästchen, wenn Sie den Namen Ihrer Figur auswählen
- Lenkt den Auswahlfeil auf Ja oder Nein, wenn jemand im Spiel Ihnen Fragen stellt
- Lenkt Ihre Figur während des Spiels
- Lenkt Ihre Figur in verschiedene Gegenden des Landkartenbildschirms
- Bewegt das hervorgehobene Kästchen, wenn Sie einen Befehl auswählen

Starttaste

1. Gestattet Zugriff auf den Titelsbildschirm vom Handlungsbildschirm/ gestattet Zugriff auf den Abenteuerbildschirm vom Titelsbildschirm.
2. Wählt einen Namen aus dem Namensauswahlbildschirm.
3. Öffnet den Befehlsbildschirm vom Hauptspielbildschirm/ geht vom Befehlsbildschirm zum Hauptspielbildschirm zurück.

Taste A

1. Trifft eine Auswahl in den Auswahlbildschirmen.
2. Wählt auf der Spiellandkarte die Gegend aus, die Sie betreten wollen.

3. Beginnt Gespräche/setzt Gespräche fort
4. Schwingt Ihr Schwert/wirft Ihr Schwert, wenn **Taste A** heruntergedrückt, festgehalten und dann losgelassen wird.

Taste B

1. Muß zum Springen gedrückt werden.

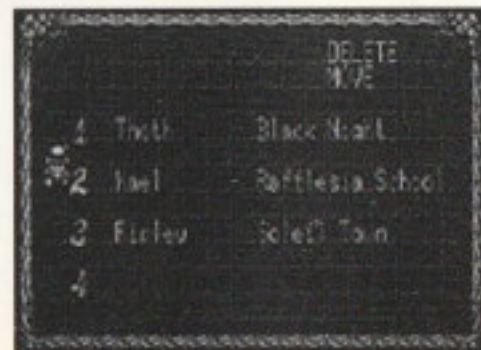
Taste C

1. Trifft eine Auswahl in den Auswahlbildschirmen
2. Mobilisiert die besonderen Fähigkeiten Ihrer Begleiter.

Bitte beachten Sie: Die auf dem Control Pad mit 6 Tasten befindlichen Tasten X, Y und Z besitzen in diesem Spiel keine Funktionen.

Der Abenteuerbildschirm

Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal beginnen, stehen Ihnen alle vier Speicherplätze zur Verfügung. Wählen Sie einen Speicherplatz für Ihr Abenteuer aus, indem Sie den Figurencursor auf eine Zahl lenken und auf **Taste A** oder **C drücken**. Wenn Sie auf **Taste A** oder **C drücken**, erhalten Sie automatisch den Namensauswahlbildschirm. Haben Sie ein Abenteuer bereits gespeichert, dann setzen Sie bitte den Figurencursor neben die Nummer dieses Abenteuers und drücken Sie **Taste A oder C**, um das Spiel zu beginnen. Haben Sie ein Abenteuer bereits begonnen, dann können Sie auch von den **Lösch-** und **Übertragungs** optionen Gebrauch machen, die oben auf dem Bildschirm angezeigt sind.



Enter Name

E F G H I 0 1 2 3 4

J K L M N 5 6 7 8 9

O P Q R S . : ; ' " \$

T U V W X % & ' () *

Y Z ^ _ { } ~

← OK

J.D.	
1. Thoth	Black Night
2. Kael	Pafflesia School
3. Finley	Sofell Town
4.	

Setzen Sie sich in Bewegung

Im Laufe des Spiels werden Sie es lernen, eine Reihe von besonderen Bewegungen zu lernen, wie zum Beispiel Weitsprung und das Aufheben von Gegenständen. Viele dieser Techniken sind nur dann ausführbar, wenn Sie eine Gebühr bezahlen, oder wenn Sie eine Figur treffen, die Ihnen die Technik beibringt. Im folgenden werden die Techniken aufgezählt, die Sie erlernen können, und Sie erhalten Hinweise zu Ihrer Ausführung:

Techniken des Schwertkampfes

Schwertwerfen

Einer der Trainer an der Rafflesia-Schule wird Ihnen diese besondere Technik beibringen – aber nur

gegen Bezahlung. Drücken Sie **Taste A** herunter und halten Sie sie fest, bis Ihr Schwert zu glühen beginnt, lassen Sie dann **Taste A** los, und Ihr Schwert fliegt weg! Das Schwert wird sich jeweils in die Richtung bewegen, in die Sie es geworfen haben, und dann zu Ihnen zurückkehren. Nur mit dieser Technik können Sie manche Gegenspieler besiegen oder entfernte Objekte, die sonst außer Reichweite wären, treffen.

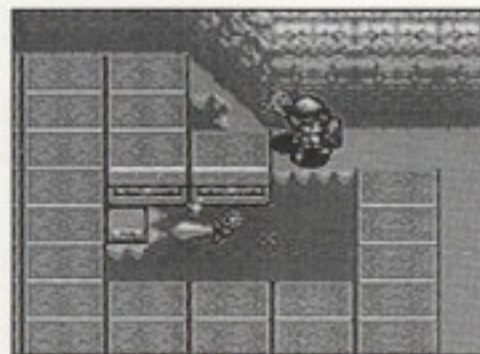
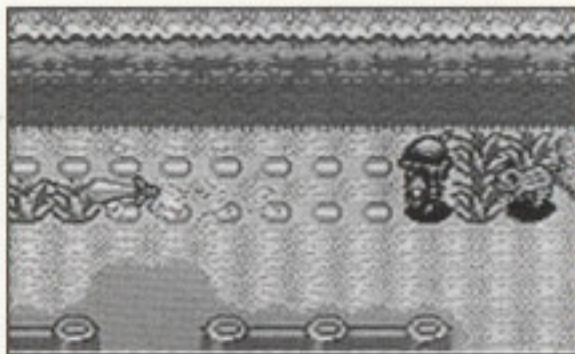
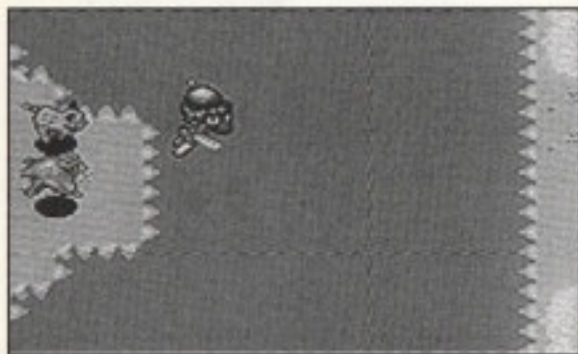
Abprallen

Mit Hilfe eines freundlichen, fliegenden Eichhörnchens gewinnt Ihr Schwert die Kraft, von Wänden oder Gegenständen abzuprallen. Richten Sie Ihre Figur auf den Gegenstand, von dem das Schwert abprallen soll, drücken Sie **Taste A** herunter und halten Sie sie fest. Lassen Sie sie dann los, wenn

das Schwert zu glühen beginnt. Das Schwert prallt von den Wänden oder anderen Gegenständen ab und kehrt dann zu Ihnen zurück. Sie können das Schwert zu jeder Zeit zurückrufen, indem Sie noch einmal auf **Taste A** drücken.

Schwertflug

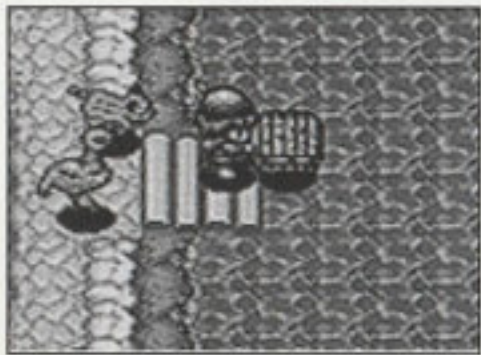
Ein magischer Schmetterling verleiht Ihnen die Kraft, die Richtung, in die Ihr Schwert fliegt, zu bestimmen. Drücken Sie **Taste A** herunter und halten Sie sie fest, bis das Schwert zu glühen beginnt. Lassen Sie sie dann los und lenken Sie den Flug ihres Schwertes mit Hilfe des **Steuerkreuzes**.



Wie man Gegenstände behandelt

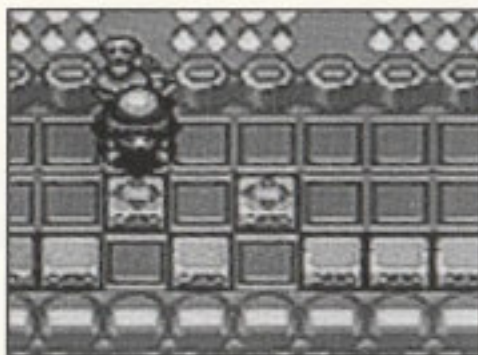
Heben Sie dies auf!

Ein freundlicher Dickhäuter bringt Ihnen bei, wie Sie Gegenstände mit Ihrem Rüssel aufheben. Warten Sie einen Moment – so hebt er Sachen hoch! Sie müssen Ihre Hände dazu gebrauchen. Drücken Sie auf **Taste A**, wenn Sie vor einem Gegenstand stehen, um diesen aufzuheben. Drücken Sie noch einmal auf **Taste A**, um ihn wieder fallenzulassen. Es ist genauso leicht, einen Gegenstand zu tragen und dann wie gewöhnlich zu gehen oder zu springen, wie ihn aufzuheben. Um einen Gegenstand zu werfen, müssen Sie ihn hochheben, **Taste B** drücken um hochzuspringen, dann auf dem höchsten Punkt des Sprunges auf **Taste A** drücken und ihn so von sich wegwerfen.



Drängen Sie sich vor!

Einige Kisten können hin- und hergeschoben werden. Stellen Sie sich vor den Gegenstand, drücken Sie auf das Steuerkreuz und halten Sie es in Richtung des Gegenstands gedrückt. Ihre Figur fängt dann automatisch an, den Gegenstand zu schieben. Um die Richtung zu ändern, müssen Sie sich so hinstellen, daß Sie den Gegenstand vor sich haben und in die Richtung blicken, in die sie ihn schieben wollen. Drücken Sie auf das **Steuerkreuz**, und halten Sie es in die Richtung, in der Sie sich vorwärtsbewegen wollen und gehen Sie los!



Hier ist ein Schatz für Sie!

Schatztruhen und andere Kisten können mit ein oder zwei schwungvollen Schwertbewegungen geöffnet werden. Wenden Sie sich in Richtung einer Kiste oder Truhe und drücken Sie auf **Taste A**. Auf manche Kisten muß man zweimal schlagen, um sie aufzubrechen – nur zu!



Hauptspielbildschirm

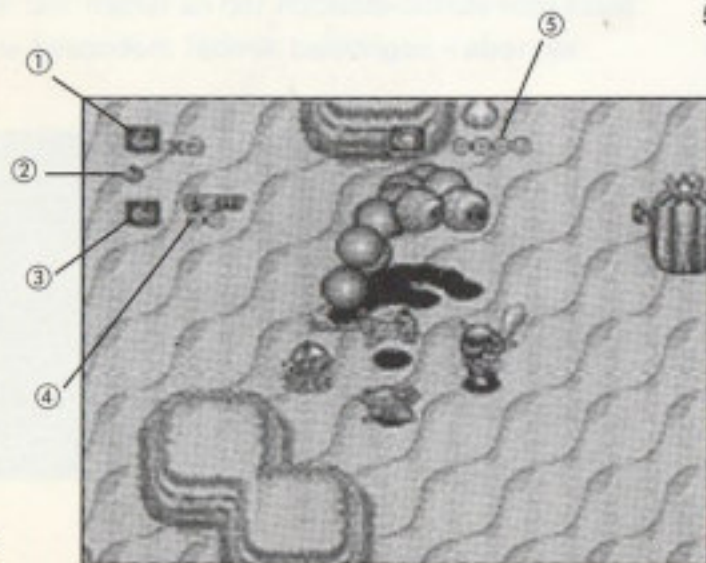
1. Die noch verbleibenden Sätze von Äpfeln:

Sobald Sie mehr als acht Energie-Äpfel zusammengetragen haben, fangen Sie mit einem neuen Satz von Äpfeln an. Halten Sie nach den Goldenen Äpfeln Ausschau – durch jeden dieser Goldenen Äpfel wird die größtmögliche Anzahl von Äpfeln, die Sie besitzen dürfen, um einen vergrößert.

Bitte Beachten Sie: Die Anzahl der Äpfel entspricht der Menge von Energie, die Sie noch besitzen.

2. Noch im augenblicklichen Satz verbleibende Äpfel:

Sie verfügen über eine Anzahl von acht



Äpfeln pro Satz. Jedesmal, wenn ihre Spielfigur verletzt wird, verlieren Sie einen Apfel.

3. Die noch im Besitz Ihres Gegners

verbleibenden Sätze von Äpfeln: Dies zeigt, wieviele Äpfel Ihrem Gegner noch zur Verfügung stehen. Die Boßfiguren besitzen in der Regel mehr als einen Satz von Äpfeln. Denken Sie daher daran, die Kraft einer Boßfigur zu überprüfen, bevor Sie sich auf einen Kampf einlassen.

4. Die im augenblicklichen Satz verbleibende

Anzahl der Äpfel Ihres Gegners: Dies zeigt die Anzahl der Äpfel, die Ihr Gegner noch in seinem augenblicklichen Satz übrig hat.

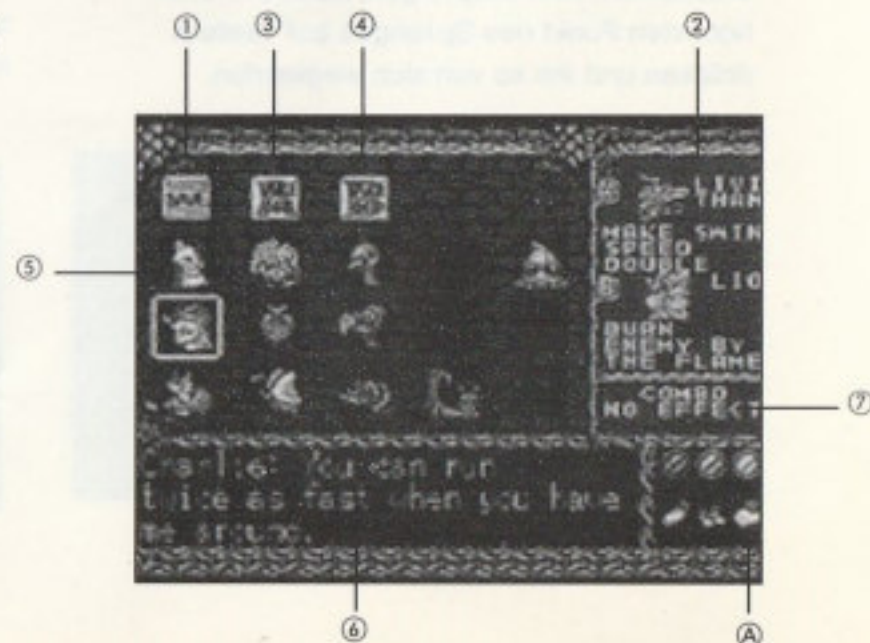
5. Augenblickliche Finanzen:

Der Geldbetrag, den Sie momentan mit sich herumtragen.

Befehlsbildschirm

1. Speichern: Heben Sie diesen Befehl hervor und drücken Sie auf das **Steuerkreuz**, um das Spiel zu jeder Zeit abzuspeichern.

2. Tiere im aktiven Team: Zu jeder Zeit dürfen bis zu zwei Tiere arbeiten. Dieses Bildfenster zeigt die beiden Tiere, die gerade arbeiten. Um ein Tier zur Arbeit zu schicken, müssen Sie es hervorheben und auf **Taste A** oder **C** drücken. Heben Sie dann die Position, die das Tier einnehmen soll (**Tier A** oder **Tier B**) hervor und drücken Sie auf **Taste A** oder **C**.

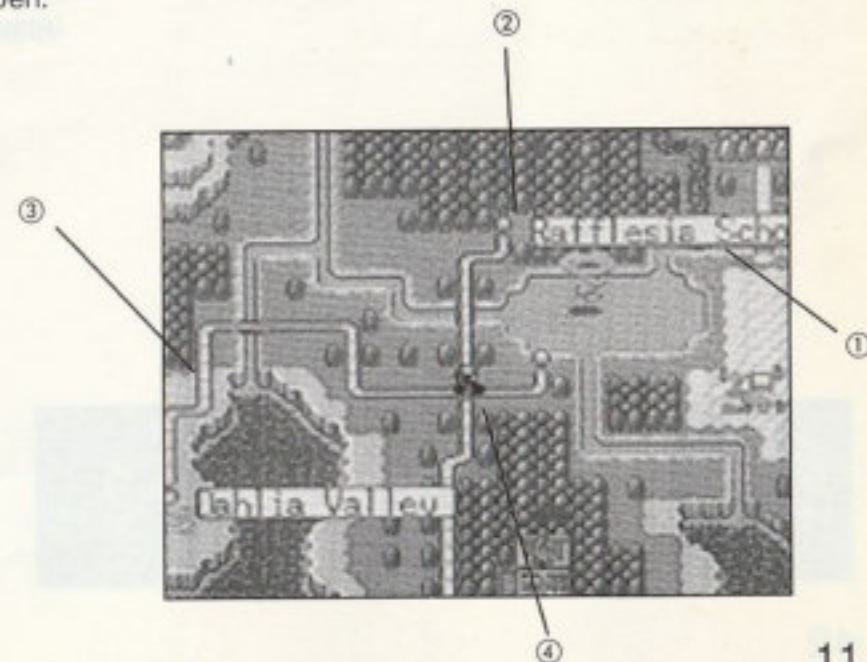


3. **Tier A wegnehmen:** So wird das erste Tier im Team aus dem aktiven Dienst genommen. Heben Sie dieses Kästchen hervor und drücken Sie auf **Taste A oder C**, um das Tier zu entfernen.
4. **Tier B wegnehmen:** So wird das zweite Tier im Team aus dem aktiven Dienst genommen. Heben Sie dieses Kästchen hervor und drücken Sie auf **Taste A oder C**, um das Tier zu entfernen.
5. **Zum Team gehörige Tiere:** Zeigt alle zum Team gehörenden Tiere, die Ihnen zur Verfügung stehen. Heben Sie ein Tier hervor und Sie sehen, welche besonderen Techniken dieses Tier benutzt.

6. **Hervorheben der besonderen Techniken eines Tieres:** Erklärt die Zaubertechnik, die die dieses Tier beherrscht.
7. **Kombinierte Effekte:** Dies erklärt Ihnen die besonderen Effekte, die zwei als Team arbeitende Tiere besitzen. Probieren Sie verschiedene Teams aus, um die besten Kombinationen herauszubekommen.
8. **Besondere Gegenstände:** Zeigt alle ungewöhnlichen Gegenstände, die Sie sich während Ihres Abenteuers angeeignet haben.

Spiellandkartenbildschirm

1. **Bezirksname:** Dieses Schild zeigt den Namen eines jeden Bezirks, zu dem Sie Zutritt haben.
2. **Eingang zum Bezirk:** Ein kleiner Punkt zeigt den Eingang zum Bezirk. Bewegen Sie Ihre Spielfigur zu diesem Punkt, drücken Sie auf **Taste A**, und Sie können den Bezirk betreten.
3. **Pfad:** Die Straße, auf der Sie reisen.
4. **Spielfigur:** Drücken Sie auf das **Steuerkreuz**, um Ihre Spielfigur zu jedem zugänglichen Bezirk zu lenken.



Eine bunte Menagerie

Auf Ihrer Reise werden Sie allerlei Arten von Tieren treffen, die magische Kräfte besitzen. Die Kraft eines jeden Tieres kann Ihnen auf irgendeine Weise dienlich sein, zum Beispiel Ihre Gehgeschwindigkeit beschleunigen, Sie Ihr Schwert besser handhaben lassen, oder Sie über Wasser tragen. Tiere können diese Kraft jedoch nur dann benutzen, wenn sie im 'aktiven Team' sind.

Johnny der Hund

Johnny beißt so schlimm, wie er bellt! Drücken Sie auf **Taste C**, wenn Johnny sich in der Nähe eines Gegners befindet und Johnny hält den Gegner dann abrupt an – und verhilft Ihnen dadurch zu einer leicht zu treffenden Zielscheibe.

Ciel das Fliegende Eichhörnchen

Mit Hilfe des Fliegenden Eichhörnchens gewinnen Sie die Möglichkeit, ihr Schwert von Gegenständen abprallen zu lassen (siehe 'Abprallen' auf Seite 7).

Das Kätzchen

Das Kätzchen leiht Ihnen eines seiner neun Leben. Haben Sie alle Energie-Äpfelpunkte verloren, so füllt das Kätzchen sie einmal für Sie wieder auf.

Pengi der Pinguin

Dieser kalte Geselle stammt aus Friesia, einer südlich von Soleil gelegenen Insel. Seine Zauberkraft hilft Ihnen, wenn Sie sich an heißen Orten befinden – Ihr Schwert erhält die Macht, Lava erkalten zu lassen und feurige Feinde mit einem Schlag außer Gefecht zu setzen.



Charlie der Gepard

Charlie ist schneller als ein Rennwagen und ist daher ein wertvolles Mitglied Ihres Teams. Wenn Sie sich seine Kraft zunutze machen, verdoppelt sich Ihre Geschwindigkeit und Sprungweite! Sollten Sie Schwierigkeiten haben, ein Rennen gegen ihn zu gewinnen, dann können Sie stattdessen mit ihm ein Geschäft abschließen.

Der Löwe

Diese furchterregende Kreatur besitzt die Zauberkraft, Ihr Schwert in einer feurigen Klinge zu verwandeln, so daß es für alle, die ihm in die Quere kommen, gefährlich wird.

Dies sind nur ein paar von den Tieren, die Sie bei Ihren Abenteuern in Soleil kennenlernen werden. Denken Sie daran, jedem Tier, das sie treffen, zuzuhören - es ist möglich, daß Sie auf diese Weise Informationen erhalten oder ein neues Mitglied für Ihr Team gewinnen!

Die Goldenen Äpfel von Soleil (und andere nützliche Dinge)

Hier werden einige der Gegenstände beschrieben, die Sie auf Ihrer Reise finden werden. Es gibt auch andere besondere Gegenstände, die in dieser Liste nicht enthalten sind. In Schatztruhen oder hohem Gras verborgene Sachen müssen zuerst gefunden werden (in der Regel, indem Sie mit dem Schwert das Gras schneiden oder auf die Truhe schlagen). Sodann müssen Sie über den Gegenstand gehen, um ihn sich anzueignen.



Münze (Malin)

Die landesübliche Währung heißt Malin, und wenn Sie eine Reise durch Soleil planen, brauchen Sie mehr als eine oder zwei dieser Münzen. Malins sind in Schatztruhen und Büschen verborgen und erscheinen manchmal auch, wenn auf Knöpfe gedrückt wird.

Ein Sack Malins

Für einen besonders großen Münzenbonus müssen Sie sich diesen Sack voll Münzen schnappen..

Äpfel

In Soleil gibt es ein altes Sprichwort: "Essen Sie jeden Tag einen Apfel, und Ihre Energie bleibt unvermindert." Immer, wenn Sie angegriffen werden oder plötzlich in einer Stachelfalle oder Lavagrube landen, verlieren Sie einen Apfel von Ihrem Energievorrat. Finden Sie darum einen Apfel, und stellen sie damit Ihre Energie wieder her! Versuchen Sie zu Ihren eigenen Gunsten, nicht alle Ihre Äpfel zu verlieren. Wenn dies geschieht, so ist das Spiel zu Ende, und der Titelschirm erscheint. Fangen Sie wieder von vorne an!

Goldene Äpfel

Durch diese besonderen Gegenstände wird Ihr maximaler Vorrat an Energie um einen Apfel vergrößert. Je mehr Äpfel Sie besitzen, desto besser!

Schatztruhen

Im ganzen Land Soleil sind Schatztruhen verstreut. In einigen befinden sich Äpfel, während andere Münzen enthalten. Diese Schatztruhen zu öffnen ist sehr leicht: Sie brauchen sie nur ein paarmal mit dem Schwert treffen. Gehen Sie sodann über den Gegenstand aus der Truhe, um ihn aufzuheben.



Knöpfe

Auf Knöpfe muß gedrückt werden! Stellen Sie sich neben einen Knopf und springen Sie darauf, oder werfen Sie ein Brett oder einen Gegenstand auf den Knopf. Durch Knopfdruck kann eine Tür geöffnet werden, eine Münze erscheinen oder sogar ein Fluß zu fließen beginnen!



Medaillen

Bei jedem Durchgang auf dem Trainingsplatz in Rafflesia können Sie eine Medaille gewinnen.

Leichter Durchgang: Bronzemedaille

Mittelschwerer Durchgang: Silbermedaille

Schwerer Durchgang: Goldmedaille

Wenn Sie alle drei Medaillen gewonnen haben, gehen Sie zum König. Er verleiht Ihnen dann zur Belohnung einen ganz besonderen Preis.



Rote Pantoffeln

Dorothea wurde von einem Tornado emporgewirbelt und in eine fremde Welt entführt. Mit Hilfe der Roten Pantoffeln gelang ihr schließlich die Rückkehr. Ja, diese Geschichte ist wirklich wahr. Und es kann sein, daß Ihnen dasselbe passiert!



Spiel vorbei/Weitermachen

Ihre Spielfigur beginnt jetzt ein neues Abenteuer mit einer bestimmten Menge von Energieäpfel-Punkten. Bei jeder Verletzung verliert Ihre Spielfigur einen Apfel der Gesamtmenge. Haben Sie sämtliche Äpfel verloren, so schwebt Ihr Geist nach oben zur Himmelstür.

Fürchten Sie sich jedoch nicht! Wenn Sie das Abenteuer vom Abenteuerbildschirm auswählen, dann kehren Sie an den Punkt zurück, an dem Sie das letzte Abenteuer gespeichert haben. Denken Sie daran, Ihr Abenteuer von Zeit zu Zeit zu speichern, damit Sie schwierige Aufgaben nicht noch einmal bewältigen müssen.

Ein paar Tips für Sie

1. Die Technik des Schwertwerfens ist auf Ihrer Reise durch das Land Soleil unerlässlich. Es gibt viele Bezirke und Situationen, aus denen Sie nur durch die Technik des Schwertwerfens entkommen. Üben Sie diese Technik daher bei jeder Gelegenheit.
2. Auch wenn Sie mit einer bestimmten Person oder einem Tier (oder sogar einer Pflanze) bereits gesprochen haben, so kann es sein, daß sie zu einem späteren Zeitpunkt neue Informationen für Sie haben. Sollten Sie daher irgendwann einmal nicht wissen, was als nächstes zu tun ist, so reden Sie mit den Einwohnern von Soleil – die haben bestimmt ein paar Tips oder Ratschläge für Sie!
3. Folgen Sie dem Tornado von Ort zu Ort, sobald Sie ihn auf dem Spiellandkartenbildschirm sehen, und Sie werden dann endlich die wahren Eigenschaften der Ungeheuer von Soleil kennenlernen!



Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- ④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
- ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
- ⑥ Vor Hitze schützen!
- ⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw.

in Berührung bringen!

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

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.







Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos.
1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155;
U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

©1994 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-2268-18

**This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.**