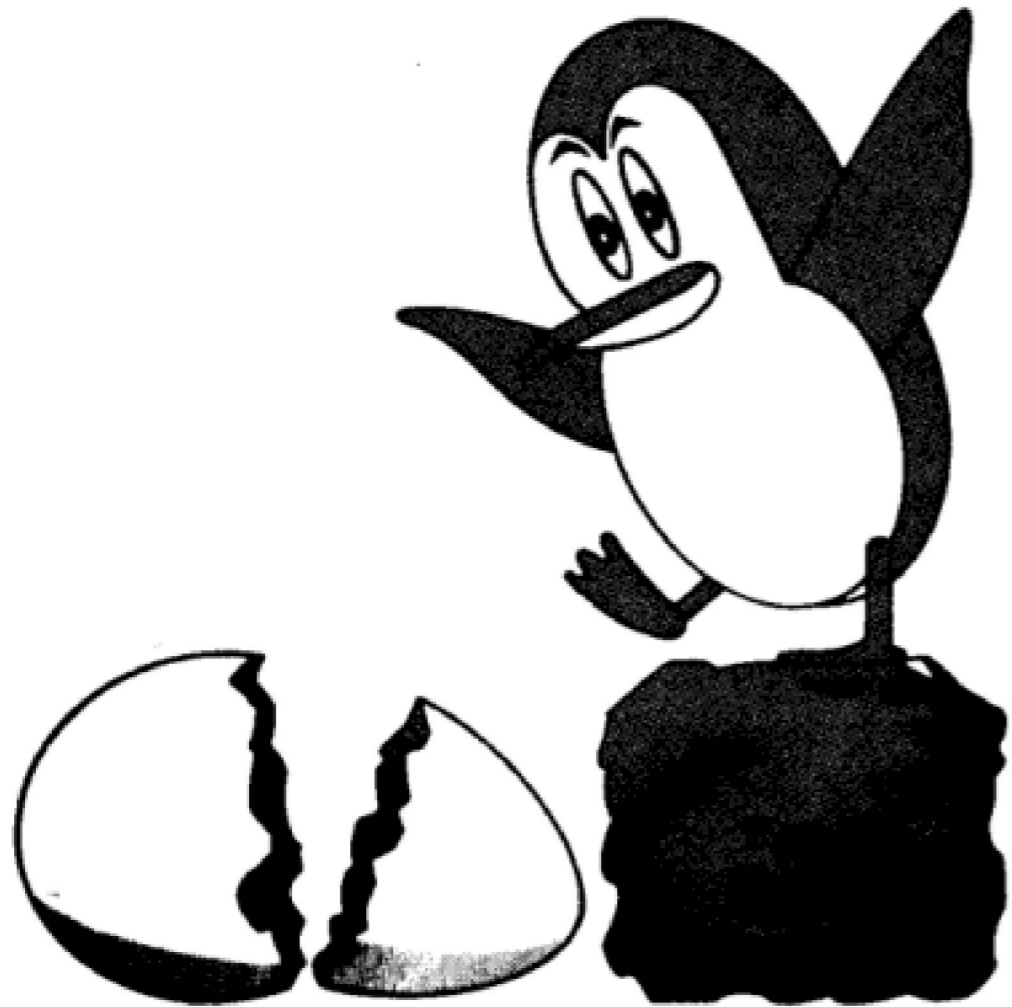


Penguin Land™



SEGA®

Loading Instructions:

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the PENGUIN LAND™ cartridge into the Power Base (shown below) by following instructions in your SEGA SYSTEM™ manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge and try insertion again.

IMPORTANT:

Always make sure the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Sega Card/Cartridge™. If this is not done, the cartridge memory protected by the backup battery may be lost.

This cartridge contains a lithium battery, which lasts for several years and cannot be replaced.

For 1 player Only: Press Button 1 or 2 on Player 1's Control Pad.

Laden des Systems:

Startprozedur

1. Sicherstellen, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist (OFF).
2. Schieben Sie vorsichtig die Spielkassette PINGUIN LAND™ wie unten gezeigt in das Grundgerät. Siehe Bedienungsanleitung zum SEGA SYSTEM™.
3. Netzschalter einschalten (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, den Netzschalter ausschalten, die Kassette herausnehmen und noch einmal einsetzen.

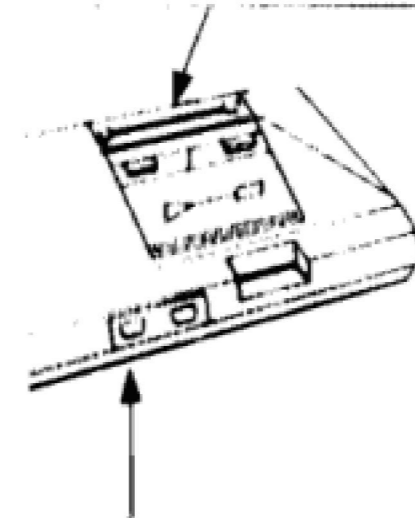
WICHTIG:

Unbedingt sicherstellen, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist, bevor die Sega-Karte/Kassette™ eingeschoben oder entfernt wird. Wenn das Gerät nicht ausgeschaltet ist, kann der durch die Speicherschutz-Batterie geschützte Speicherinhalt der Kassette verlorengehen.

Diese Kassette enthält eine Lithiumbatterie, die eine Lebensdauer von mehreren Jahren hat und nicht ersetzt werden kann.

Wenn ein Spieler allein spielt: START-Taste von Steuerelement 1 drücken.

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



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

Instructions de chargement:

Mise en marche

1. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est coupé (OFF).
2. Insérez la cartouche Penguin Land™ dans la console (voir ci-après) comme expliqué dans votre manuel SEGA SYSTEM™.
3. Allumez (ON) l'interrupteur d'alimentation. Si rien n'apparaît sur l'écran, coupez (OFF) l'interrupteur, retirez la cartouche et insérez-la à nouveau.

IMPORTANT:

Confirmez toujours que la console est hors tension avant d'installer ou de retirer la Carte/Cartouche SEGA™. Si ce n'est pas le cas, la mémoire de la cartouche, protégée par une batterie de soutien, risque d'être perdue.

Cette cartouche contient une batterie au lithium qui dure pendant plusieurs années et qui ne peut pas être remplacée.

Pour jouer seul: Appuyez sur la touche 1 ou 2 sur le bloc de commande.

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento

1. Asegúrate de que el interruptor de la alimentación esté desconectado.
2. Inserta el cartucho del País de los Pingüinos™ en la consola (mostrada abajo) como se describe en tu manual SEGA SYSTEM™.
3. Conecta el interruptor de la alimentación. Si no aparece nada en la pantalla, desconecta el interruptor de alimentación, retira el cartucho y vuelve a introducirlo.

IMPORTANTE:

Asegúrate siempre de que la consola esté apagada cuando introduzcas o saques tu tarjeta/cartucho SEGA™. Porque de lo contrario, la memoria del cartucho, protegida por la pila de reserva puede perderse.

Este cartucho contiene una batería de litio que dura varios años y que no puede cambiarse.

Para un jugador solamente: Presione el botón del teclado de control.

Istruzioni di caricamento del gioco: Inizio

1. Verificate che l'apparecchio sia spento.
2. Inserite la cartuccia PENGUIN LAND™ nella Power Base (vedi sotto), come spiegato nel manuale di istruzioni del SEGA SYSTEM.
3. Accendete l'apparecchio. Se sullo schermo non compare alcuna indicazione, spegnete l'apparecchio, estraete la cassetta e provate ad inserirla di nuovo. Riaccendete l'apparecchio.

IMPORTANTE:

Verificate sempre che la Power Base sia spenta (interruttore in posizione OFF) quando si procede all'inserimento o all'estrazione della Sega Card o della cassetta. In caso contrario, la memoria della cassetta, protetta dalla batteria di sostegno, può andar persa.

Questa cassetta contiene una batteria al litio che dura per parecchi anni e che non può essere sostituita.

Per un solo giocatore: Premete il tasto di avvio (START) sulla Pulsantiera di comando.

The Challenge

Three fragile Penguin Eggs are lost on a distant planet. You've got to help Penguin Mission Commander Overbite rescue them and carry them back to safety.

You'll face a treacherous journey across ice-bound wastes . . . through caverns and secret passages . . . past menacing beasts and flying boulders.

One false move, and your precious cargo is an omelet. But with enough cunning and skill, a hero's welcome awaits you.

Die Herausforderung

Drei zerbrechliche Pinguin-Eier sind auf einem fernen Planeten verloren gegangen. Es ist Ihre Aufgabe, Kommandeur Overbite der Pinguin-Rettungsexpedition zu helfen, die Eier zu bergen und sie sicher nach Hause zu bringen.

Es ist eine Reise voller Tücken durch Eiswüsten . . . durch Höhlen und geheime Durchgänge . . . vorbei an bedrohlichen Bestien und fliegenden Felsbrocken.

Eine falsche Bewegung und Ihre wertvolle Fracht wird zum Omlette. Aber mit genügend Schlauheit und Geschicklichkeit werden Sie bei Ihrer Rückkehr als Held empfangen.

Le défi

Trois oeufs de pingouin bien fragiles sont perdus sur une lointaine planète. Vous devez aider Overbite, commandant de la mission pingouin, à sauver les oeufs et à les ramener en lieu sûr.

Vous allez faire un voyage dur et plein de dangers dans des régions désertiques recouvertes de glace... à travers des cavernes et passages secrets... où vous rencontrerez des bêtes sauvages dangereuses et des blocs de pierre qui volent.

Une fausse manoeuvre, et votre précieuse charge n'est plus qu'une omelette. Mais, avec de la ruse et de l'habileté, vous réussirez et vous serez alors accueilli comme un héros.

El desafío

Tres frágiles Huevos de Pingüino se han perdido en un distante planeta. Tienes que ayudar al Comandante Overbite de la Misión de los Pingüinos a rescatarlos y devolverlos sanos y salvos.

Te espera un viaje traicionero a través de desiertos helados... cavernas y pasajes secretos... con fieras amenazadoras y rocas voladoras.

Un falso movimiento y tu preciosa carga se convertirá en una tortilla. Pero si tienes suficiente astucia y habilidad, te espera una bienvenida de héroe.

La sfida

Su un lontano pianeta sono state smarrite tre fragili Uova di Pinguino. Dovete aiutare il Comandante della Missione di Soccorso Overbite a ritrovarle e a portarle in salvo.

Dovrete affrontare un viaggio pieno di pericoli su distese di ghiaccio, attraversare caverne e passaggi segreti, superare bestie minacciose e schivare macigni volanti.

Una sola mossa falsa e il vostro carico prezioso diventa una... frittata. Ma se sarete abbastanza furbi ed abili, al ritorno vi attende l'accoglienza riservata agli eroi.

Characters in Penguin Land

① Overbite

The Commander of the rescue mission. He has to roll the Eggs through a maze of ice blocks, boulders, pits and strange beasts, and somehow get them safely back to the Spaceship.

② Spaceship Crew

Anxiously waiting back in the ship, hoping Overbite can somehow rescue the precious eggs.

Figuren im Pinguin-Land

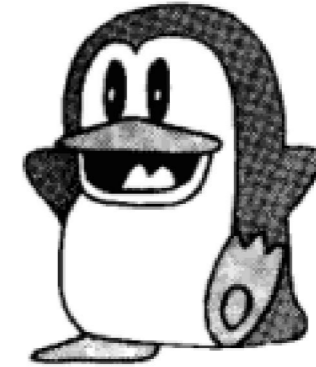
① Overbite

Der Kommandeur der Rettungsexpedition. Er muß die Eier durch ein Labyrinth von Eisblöcken, Felsbrocken, Gruben und vorbei an merkwürdigen Bestien rollen, und es irgendwie sicher zurück zum Raumschiff bringen.

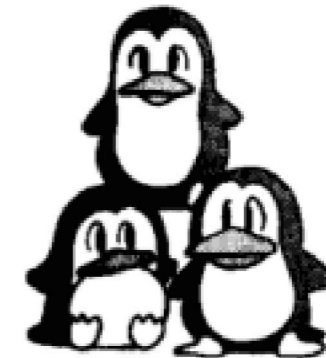
② Raumschiff-Mannschaft

Wartet gespannt im Raumschiff und hofft, daß Overbite auf irgendeine Weise die wertvollen Eier retten kann.

①



②



Les personnages de “Penguin Land”

① Overbite

Le commandant de la mission de sauvetage. Il doit faire rouler les oeufs à travers un labyrinthe de blocs de glace, rempli de blocs de pierre, de précipices et de bêtes bizarres et, d'une manière ou d'une autre, il doit les ramener entiers dans le vaisseau spatial.

② L'équipage du vaisseau spatial

Ils attendent anxieusement dans le vaisseau spatial et ils espèrent que Overbite réussira envers et contre tout à sauver les précieux oeufs.

Personajes del País de los Pingüinos

① Overbite

Comandante de la misión de rescate. Tiene que hacer rodar los huevos a través de un laberinto de bloques de hielo, rocas, pozos y extrañas fieras y, de algún modo, llevarlos sanos y salvos a la nave espacial.

② Tripulación de la nave espacial

Están esperando ansiosamente en la nave espacial, en la espera de que Overbite pueda, de algún modo, rescatar los valiosos huevos.

Personaggi della Terra dei Pinguini

① Overbite

Comandante della spedizione di soccorso. Deve far rotolare le Uova attraverso un labirinto di blocchi di ghiaccio, macigni pozzi e bestie strane portandole in qualche modo in salvo fino all'Astronave.

② Equipaggio dell'Astronave

Aspetta ansiosamente nell'astronave, pregando che Overbite riesca a portare in salvo le preziose uova.

③ **Gangow**

A wild polar bear-like creature. If Overbite wanders too close, Gangow will knock him down . . . and once Overbite is out of the way, there's nothing to stop Gangow from crushing the Egg. A powerful brute, but not too smart or too fast.

④ **Cameel**

Leave the Egg for too long in one place and this condor-like flying beast will swoop over and drop a brick on it. Overbite can protect the Egg either by rolling it away or by jumping and knocking the brick out of the way.

③ **Gangow**

Eine wilde Kreatur, die einem Eisbären ähnelt. Wenn Overbite zu dicht an ihm vorbeigeht, schlägt Gangow ihn nieder . . . und wenn Overbite aus dem Weg geräumt ist, kann nichts Gangow daran hindern, das Ei zu zerstören. Ein starker Kraftmeier, aber nicht allzu intelligent und schnell.

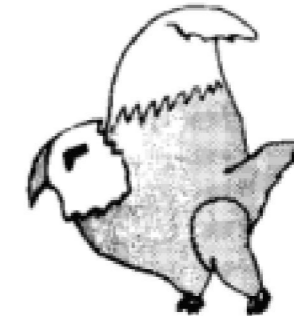
④ **Cameel**

Wenn Sie das Ei zu lange an einer Stelle liegen lassen, erscheint dieses einem Kondor ähnliche fliegende Ungeheuer, schwebt über das Ei und läßt einen Ziegelstein darauf fallen. Overbite kann das Ei dadurch schützen, daß er es entweder wegrollt oder springt und den Ziegelstein zur Seite schlägt.

③



④



③ **Gangow**

Une créature qui ressemble à un ours polaire. Si Overbite s'approche de trop, Gangow le mettra KO... et une fois Overbite battu, plus rien n'empêche Gangow de briser l'oeuf. C'est une grosse brute, mais il n'est ni très intelligent, ni très rapide.

④ **Cameel**

Si vous laissez un oeuf trop longtemps au même endroit, cette bête volante, qui ressemble à un condor, fait une descente rapide et lâche un brique sur lui. Overbite peut alors protéger l'oeuf en le faisant rouler plus loin ou en sautant pour détourner la brique.

③ **Gangow**

Una criatura salvaje que parece un oso polar. Si Overbite se le acerca demasiado, Gangow lo derribará... y una vez Overbite esté fuera de combate nada impedirá que Gangow aplaste el Huevo. Un animal poderoso, pero ni demasiado listo ni demasiado rápido.

④ **Cameel**

Si dejas el Huevo durante demasiado tiempo en un lugar, este animal salvaje, parecido a un cóndor, se calará sobre él y dejará caer un ladrillo. Overbite puede proteger el Huevo, tanto haciéndolo rodar, como saltando y desviando el ladrillo.

③ **Gangow**

Una creatura simile ad un selvaggio orso polare. Se Overbite gli si avvicina troppo, Gangow lo atterra e, con lui fuori combattimento, niente può impedirgli di schiacciare l'Uovo. Una bestia piena di forza, ma non molto intelligente né agile.

④ **Cameel**

Se lasciate l'Uovo troppo a lungo nello stesso posto, questa bestia volante che assomiglia ad un condor si getta in picchiata sganciandovi sopra un mattone. Overbite può proteggere l'Uovo facendolo rotolar via, oppure saltando e deviando il mattone.

Take Control

How to Use the Buttons

- ① DIRECTIONAL BUTTON
- ② BUTTON 1
- ③ BUTTON 2

Directional Button (D-Button)

- to start play and to choose a round
- to move Overbite left or right
- to roll the Egg
- to push a rock

Button 1

- start
- jump

Button 2

- start
- to destroy a block
- to drop a rock
- to pass through a tube

Pause Button

- to check map

Press Pause Button to freeze the screen, then press D-Button and your scanners show a map of the entire maze.

Bedienung

Verwendung der Tasten

- ① RICHTUNGSTASTE
- ② TASTE 1
- ③ TASTE 2

Richtungstaste (R-Taste)

- Zum Beginn des Spiels und zur Wahl einer Runde.
- Um Overbite nach links oder rechts zu bewegen.
- Um das Ei zu rollen.
- Um einen Felsblock wegzudrücken.

Taste 1

- Start
- Springen

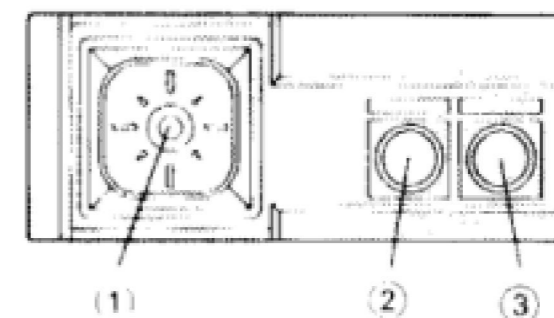
Taste 2

- Start
- Um einen Block zu zerstören.
- Um einen Felsen fallen zu lassen.
- Um durch ein Rohr zu kriechen.

Pausen-Taste

- Um die Karte zu kontrollieren.

Drücken Sie die Pausen-Taste, um den Bildschirminhalt einzufrieren und anschließend die R-Taste worauf Ihnen Ihre Peilgeräte die Karte des gesamten Labyrinths zeigen.



Prise en main des commandes

Comment utiliser les touches

- ① TOUCHE DE DIRECTION
- ② TOUCHE 1
- ③ TOUCHE 2

Touche de direction (Touche D)

- pour commencer le jeu et pour choisir une manche
- pour déplacer Overbite vers la droite ou vers la gauche
- pour faire rouler l'oeuf
- pour pousser un rocher

Touche 1

- début
- saut

Touche 2

- début
- pour briser un bloc de glace
- pour faire tomber un rocher
- pour passer dans un tube

Touche de pause

- pour voir la carte du labyrinthe

Appuyez sur la touche de pause pour arrêter l'écran, et appuyez ensuite sur la touche (D) pour voir la carte de tout le labyrinthe.

Toma de control

Como utilizar los botones

- ① BOTON DIRECCIONAL
- ② BOTON 1
- ③ BOTON 2

Botón direccional (Botón D)

- para empezar a jugar y elegir una etapa
- para mover a Overbite hacia la derecha o hacia la izquierda
- para hacer rodar el Huevo
- para empujar una roca

Botón 1

- para empezar
- para saltar

Botón 2

- para empezar
- para destruir un bloque
- para dejar caer una roca
- para pasar a través de un tubo

Botón de pausa

- para consultar el mapa

Presiona el botón de pausa para congelar la imagen de la pantalla, luego presiona el botón D y tu dispositivo explorador mostrará un mapa del laberinto entero.

I comandi

Modo di usare i pulsanti

- ① PULSANTE DI DIREZIONE
- ② PULSANTE 1
- ③ PULSANTE 2

Pulsante di direzione (Pulsante-D)

- per cominciare il gioco e scegliere la fase
- per spostare Overbite a destra o a sinistra
- per far rotolare l'Uovo
- per spingere un macigno

Pulsante 1

- inizio
- salto

Pulsante 2

- inizio
- per distruggere un blocco
- per far cadere un macigno
- per passare attraverso un tubo

Pulsante di Pausa

- per controllare la mappa

Premete il Pulsante di Pausa per congelare lo schermo e premete poi il Pulsante-D per vedere la mappa dell'intero labirinto.

Now Make Your Move

To Start Game

You can either play a ready-made game, or use the Editor to create your own maze.

Move the D-Button up or down to place the hand next to the option you want. Then press Button 1 or 2 to enter.

Once you've selected Game Start or Editor, push D-Button up or down to select the Round you want to start on, then push Button 1 or 2 to begin play.

There are a total of 50 Rounds in the game. But until you've cleared the first 30 Rounds you'll only be able to select 1 ~ 30.

The higher the number of the Round, the more difficult the maze.

Beginnen Sie nun das Spiel

Starten des Spiels

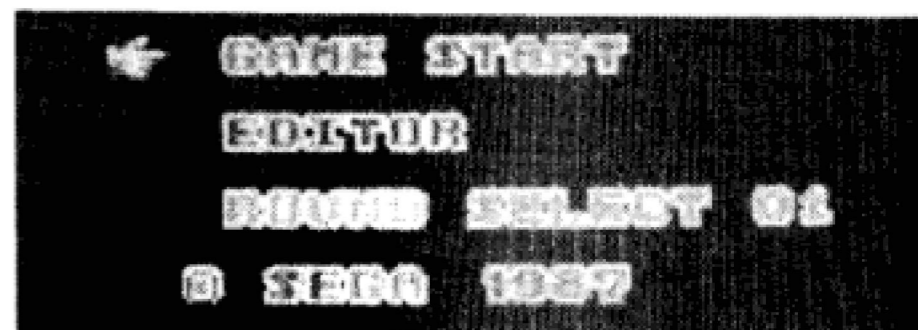
Sie können entweder ein fertiges Spiel spielen oder die Bearbeitungseinrichtung verwenden, um Ihr eigenes Labyrinth zu kreieren.

Bewegen Sie die R-Taste aufwärts oder abwärts, um die Hand neben das gewünschte Spiel zu stellen. Anschließend drücken Sie Taste 1 oder 2, um Ihre Wahl einzugeben.

Nachdem Sie den Start des Spiels oder die Bearbeitungseinheit gewählt haben, drücken Sie die R-Taste aufwärts oder abwärts, um die Runde zu wählen, mit der Sie beginnen möchten. Dann drücken Sie Taste 1 oder 2, um das Spiel zu beginnen.

Das Spiel besteht aus insgesamt 50 Runden. Aber bis Sie die ersten 30 Runden geschafft haben, können Sie nur 1 ~ 30 wählen.

Je höher die Nummer der Rundes, desto schwieriger ist das Labyrinth.



Comment jouer

Pour commencer le jeu

Vous pouvez jouer avec un jeu tout prêt, ou utiliser l'option d'édition "EDITOR" pour créer votre propre labyrinthe.

Utilisez la touche (D), haut ou bas, pour déplacer la main de haut en bas et l'amener en face de l'option que vous voulez. Appuyez ensuite sur la touche 1 ou sur la touche 2 pour confirmer votre choix.

Une fois que vous avez choisi l'option début du jeu "GAME START" de "EDITOR", appuyez sur la touche (D), haut ou bas, pour sélectionner la manche que vous voulez et appuyez ensuite sur la touche 1 ou sur la touche 2 pour commencer le jeu.

Il y a un total de 50 manches dans le jeu, mais tant que vous n'avez pas réussi les 30 premières manches, vous ne pourrez choisir qu'entre les manches 1 à 30.

Plus le numéro de la manche est élevé, plus la manche est difficile.

Como moverte

Para empezar el juego

Puedes jugar con un juego ya preparado o crear tu propio laberinto utilizando el editor.

Mueve el botón D hacia arriba o hacia abajo para colocarte cerca de la opción deseada. Luego presiona el botón 1 o el botón 2 para introducir la función.

Una vez hayas seleccionado el comienzo del juego o el editor, presiona el botón D hacia arriba o hacia abajo para seleccionar la etapa en la que quieres empezar, luego presiona el botón 1 o el botón 2 para empezar el juego.

En el juego hay un total de 50 etapas. Pero hasta que no hayas pasado a través de las 30 primeras etapas solamente podrás seleccionar entre 1 ~ 30.

Cuanto más alto sea el número de la etapa, más difícil se volverá el laberinto.

Scegliete la mossa

Per cominciare il gioco

Potete giocare una partita già pronta o usare l'Editor per creare un labirinto.

Spostate il Pulsante-D su o giù per mettere la mano a fianco della vostra scelta. Premete poi il Pulsante 1 o 2 per selezionarla.

Dopo aver selezionato Game Start o Editor, premete il Pulsante-D su o giù per scegliere la fase da cui cominciare e premete poi il Pulsante 1 o 2 per cominciare.

Il gioco ha un totale di 50 fasi, ma finché non avete superato le prime 30, potete scegliere soltanto quelle 1 - 30.

Più il numero della fase è alto tanto più difficile diventa il labirinto.

Editor

Choose this option if you want to design your own maze. See "**EDITOR**" section in this manual.

Take a Look Around

You'll see a blinking white bar directly underneath the Egg. This Safety Force Field protects the Egg when you drop it. . . but only if it's on solid ground. The Force Field moves across the screen as the Egg moves.

To see what you'll have to go through, press the Pause Button to freeze the screen, then press the D-Button down to scan through the rest of the maze. The screen automatically returns to the beginning when you reach the end.

Bearbeitungseinheit (EDITOR)

Wählen Sie die Bearbeitungseinheit, wenn Sie Ihr eigenes Labyrinth aufbauen wollen. Weitere Einzelheiten finden Sie im Abschnitt „**Bearbeitungseinheit**“ in dieser Anleitung.

Sehen Sie sich um

Sie werden einen blinkenden weißen Balken direkt unter dem Ei sehen. Dies ist das Sicherheitskraftfeld, das das Ei schützt, wenn Sie es fallenlassen. . . . aber nur wenn es sich auf festem Boden befindet. Dieses Kraftfeld bewegt sich über den Bildschirm, wenn sich das Ei bewegt.

Um zu sehen, was Sie noch erwartet, drücken Sie die Pausen-Taste, um den Bildschirminhalt einzufrieren und drücken anschließend die R-Taste nach unten, um den Rest des Labyrinths sichtbar zu machen. Der Bildschirm kehrt automatisch wieder zum Anfang zurück, wenn Sie das Ende erreicht haben.

“EDITOR”

Choisissez cette option pour dessiner votre propre labyrinthe. Voyez le chapitre de ce mode d'emploi réservé à “EDITOR”.

Jetez un coup d'oeil sur le labyrinthe

Vous pouvez voir une barre blanche clignotante située au-dessous de l'oeuf. Ce champ de force de sécurité protège l'oeuf lorsque vous le laissez tomber... mais uniquement sur la terre ferme. Le champ de force se déplace sur l'écran avec l'oeuf.

Pour voir ce qui vous attend, appuyez sur la touche de pause pour arrêter l'écran et appuyez ensuite sur la touche (D) bas pour voir le reste du labyrinthe. L'écran revient automatiquement au début quand vous arrivez à la fin.

Editor

Elige esta opción si quieres designar tu propio laberinto. Consulta la sección “EDITOR” de este manual.

Echa una ojeada a tu alrededor

Justo debajo del Huevo verá una barra blanca que parpadea. Este Campo de Fuerza de Seguridad protegerá el Huevo cuando lo deje caer... pero solamente si está sobre terreno firme. El campo de fuerza se mueve a través de la pantalla al mismo tiempo que el Huevo.

Para ver por lo que tendrás que pasar, presiona el botón de pausa para congelar la imagen de la pantalla, luego presiona el botón D hacia abajo para explorar a través del resto del laberinto. Cuando llegues al final, la pantalla volverá automáticamente al comienzo.

Editor

Scegliete questa opzione per costruire voi stessi il labirinto. Andate al paragrafo “Uso di EDITOR” di questo manuale.

Datevi un'occhiata intorno

Potete vedere una striscia bianca lampeggiante sotto l'Uovo. E' un Campo Magnetico di Sicurezza che protegge l'Uovo se lo fate cadere... ma soltanto se si trova su un terreno solido. Il Campo Magnetico si sposta sullo schermo insieme con l'Uovo.

Per vedere cosa dovete attraversare, premete il Pulsante di Pausa per congelare lo schermo e premete poi il Pulsante-D giù per esplorare il resto del labirinto. Lo schermo torna automaticamente allo stesso punto quando raggiungete la fine.

To Carry an Egg

You can move an Egg left or right by pushing Overbite up against it, using the D-Button. Overbite can also gently land on an Egg and push it along, as long as there's space for the Egg to move to.

You can move the Egg down through the maze by carefully dropping it onto solid ground protected by the Safety Force Field. The Egg can also pass downward through cracked blocks and Egg Tubes.

Be careful no to push the Egg into a narrow space that Overbite can't push it out of.

To Break an Ice Block

Overbite's powerful beak can break blocks of ice on either of the blocks he's standing on. Use D-Button to aim Overbite, then press Button 2 to destroy the block.

Tragen eines Eies

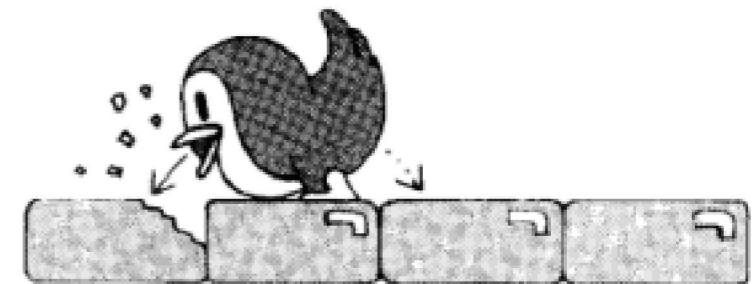
Sie können ein Ei nach links oder rechts bewegen, indem Sie mit Hilfe der R-Taste Overbite dazu veranlassen, dagegen zu drücken. Overbite kann ebenfalls sanft auf einem Ei landen und es weiterdrücken, solange Platz vorhanden ist, das Ei zu bewegen.

Sie können das Ei durch das Labyrinth bewegen, indem Sie es vorsichtig auf festen Boden fallenlassen, der durch das Sicherheitskraftfeld geschützt ist. Das Ei kann ebenfalls nach unten durch gebrochene Eisblöcke und Eiterröhren passieren.

Achten Sie sorgfältig darauf, daß Sie das Ei nicht in einen Engpaß zwängen, aus dem Overbite es nicht wider herausdrücken kann.

Zerbrechen eines Eisblocks

Der kräftige Schnabel von Overbite ist in der Lage, Eisblöcke auf beiden Seiten des Blocks, auf der er steht, zu zerstören. Verwenden Sie die R-Taste, um Overbite auszurichten und drücken anschließend die Taste 2, um den Block zu zerstören.



Pour transporter un oeuf

Vous pouvez déplacer un oeuf vers la droite ou vers la gauche en poussant Overbite contre lui en utilisant la touche (D). Overbite peut également se poser en douceur sur un oeuf et le pousser, dans la mesure où il y a un endroit vers lequel l'oeuf peut se déplacer.

Vous pouvez déplacer un oeuf vers le bas à travers le labyrinthe en faisant très attention de le faire tomber sur de la terre ferme où il sera protégé par le champ de force. L'oeuf peut également aller vers le bas à travers des fissures dans les blocs de glaces ou à travers les tubes à oeuf.

Faites attention de ne pas pousser un oeuf dans un passage trop étroit où Overbite ne pourra pas le pousser pour le faire sortir.

Pour briser un bloc de glace

Le bec puissant d'Overbite peut briser les blocs de glace immédiatement à côté de celui sur lequel il se trouve. Utilisez la touche (D) pour diriger Overbite vers le bloc que vous voulez briser et utilisez ensuite la touche 2 pour briser le bloc.

Para transportar un Huevo

Puedes mover un Huevo hacia la izquierda o hacia la derecha, empujando el Overbite contra él, usando el botón D. También Overbite puede aterrizar suavemente sobre un Huevo y empujarlo, mientras haya espacio para mover el Huevo.

Puedes mover el Huevo hacia la parte inferior del laberinto, dejándolo caer con suavidad sobre terreno firme, ya que está protegido por el Campo de Fuerza de Seguridad. También el Huevo puede ir bajando a través de grietas en los bloques y Tubos para Huevos.

Ten cuidado de no empujar el Huevo en un espacio tan estrecho que Overbite no pueda sacarlo.

Para romper un bloque de hielo

El pico poderoso de Overbite puede romper el hielo de cualquiera de los bloques sobre los que se encuentre. Utiliza el botón D para dirigirlo y luego presiona el botón 2 para destruir el bloque.

Per trasportare un uovo

Potete spostare un Uovo a destra o a sinistra spingendo su Overbite contro di esso usando il Pulsante-D. Overbite può anche atterrare delicatamente su un Uovo e spingerlo, purché ci sia spazio sufficiente all'Uovo per muoversi.

Potete spostare l'Uovo giù attraverso il labirinto facendolo cadere con cura su un terreno solido protetto dal Campo Magnetico. L'Uovo può anche passare in giù attraverso le spaccature dei blocchi e i Tubi delle Uova.

State attenti a non spingere l'Uovo in uno spazio stretto dal quale Overbite non può farlo uscire.

Per frantumare un Blocco di Ghiaccio

Il potente becco di Overbite può frantumare il blocco di ghiaccio ad uno dei due lati di quello su cui si trova. Usate il Pulsante-D per puntare Overbite e premete il Pulsante 2 per distruggere il blocco.

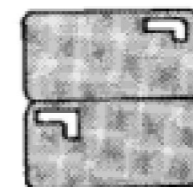
Types of Blocks

- ① **Ice blocks** (light blue):
These are the only blocks Overbite can break.
- ② **Stone blocks** (light gold):
These blocks can't be broken or moved. Some stone blocks contain magical properties, and will move themselves back and forth, or even disappear and reappear.
- ③ **Cracked blocks** (light blue): The Egg is small enough to slip through the cracks and down to the next level... but Overbite's too big.
- ④ **Egg Tube:**
Place the Egg on top of the Egg Tube. Position Overbite on the block next to the tube and press Button 2, and the Egg will pass through.

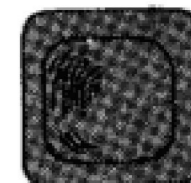
Arten von Blöcken

- ① **Eisblöcke** (hellblau):
Dies sind die einzigen Blöcke, die Overbite zerstören kann.
- ② **Steinblöcke** (heller Goldton):
Diese Blöcke können nicht zerbrochen oder bewegt werden. Einige Steinblöcke besitzen magische Fähigkeiten und bewegen sich selbständig rückwärts und vorwärts oder können sogar verschwinden und wieder erscheinen.
- ③ **Gebrochene Blöcke** (hellblau):
Das Ei ist klein genug, um durch die Risse zu schlüpfen und in die nächste Ebene zu gelangen... aber Overbite ist zu groß.
- ④ **Eirohr:**
Legen Sie das Ei auf das Eirohr. Stellen Sie Overbite auf den Block neben dem Rohr und drücken Sie Taste 2. In diesem Fall schlüpft das Ei durch das Eirohr.

①



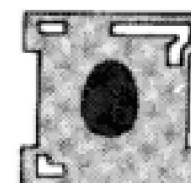
②



③



④



Types de blocs

- ① **Blocss de glace** (bleu clair):
Ces blocs sont les seuls qu'Overbite peut briser.
- ② **Blocs de pierre** (or clair):
Ces blocs ne peuvent ni être brisés ni être déplacés. Certains blocs de pierre ont des propriétés magiques et ils sont capables d'avancer et de reculer d'eux-mêmes, ou même de disparaître et réapparaître.
- ③ **Blocs fissurés** (bleu clair):
Les oeufs sont suffisamment petits pour glisser dans les fissures et tomber à l'étage suivant... mais Overbite est trop gros.
- ④ **Tube à oeuf:**
Placez un oeuf au-dessus d'un tube à oeuf. Positionnez Overbite sur le bloc immédiatement à côté du tube et appuyez sur la touche 2, l'oeuf passe à travers le tube

Tipos de bloques

- ① **Bloques de hielo** (azul pálido):
Estos son los únicos bloques que Overbite puede romper.
- ② **Bloques de piedra** (dorado pálido):
Estos bloques no pueden ni romperse ni moverse. Algunos bloques de piedra poseen propiedades mágicas y se moverán hacia adelante o hacia atrás, o incluso podrán desaparecer y aparecer.
- ③ **Bloques agrietados** (azul pálido):
El Huevo es suficientemente pequeño para deslizarse, a través de las grietas, hacia el próximo nivel inferior... pero Overbite es demasiado grande.
- ④ **Tubo para Huevos:**
Coloca el Huevo encima del Tubo para Huevo. Luego coloca a Overbite en el bloque situado al lado del tubo, presiona el botón 2 y el Huevo pasará a través de él.

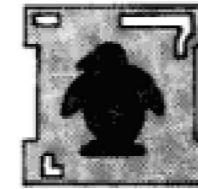
Tipi di Blocchi

- ① **Blocchi di ghiaccio** (azzurri):
Sono i soli blocchi che Overbite può frantumare.
- ② **Blocchi di Pietra** (oro pallido):
Questi blocchi non possono essere frantumati o spostati. Alcuni blocchi di pietra hanno proprietà magiche e possono spostarsi da soli avanti e indietro, scomparire e riapparire.
- ③ **Blocchi con Crepe** (azzurri):
L'Uovo è abbastanza piccolo da passare attraverso le crepe giù fino al livello seguente, ma non Overbite, che è troppo grande per farlo.
- ④ **Tubo dell'Uovo:**
Mettete l'Uovo sopra il Tubo dell'Uovo, posizionate Overbite sul blocco a fianco e premete il Pulsante 2 per far passare l'Uovo attraverso il Tubo dell'Uovo.

⑤ **Penguin Tube (green):**
Position Overbite on top of this block and press Button 2, and Overbite will pass through.

⑤ **Pinguinrohr (grün):**
Stellen Sie Overbite auf diesen Block und drücken Sie Taste 2. Nun kann Overbite hindurchschlüpfen.

⑤



⑥ **Rock (dark gold):**
Overbite can move a rock by pushing it out of the way, as long as there's not another rock next to it. Or, he may be able to dislodge a hanging block by pecking at it with his beak from the block next to it, or by jumping up from underneath and hitting it with his head. Ouch!

⑥ **Felsen (dunkler Goldton):**
Overbite kann einen Felsen bewegen, indem er ihn aus dem Weg drückt, solange kein anderer Felsblock daneben liegt. Oder es besteht auch die Möglichkeit, daß er einen hängenden Block verlagert, indem er von dem Block daneben mit dem Schnabel dagegen pickt oder von unten dagegen springt und ihn mit seinem Kopf wegstößt. Aua!

⑥



⑤ **Tube à pinguoin (vert):**
Positionnez Overbite au-dessus d'un de ces blocs et appuyez sur la touche 2, Overbite passe à travers le tube.

⑥ **Rocher (or foncé):**
Overbite peut déplacer un rocher en le poussant hors de son chemin à condition qu'il n'y ait pas un autre rocher à côté. Il peut également déloger un rocher suspendu en lui donnant des coups de bec, lorsqu'il est sur le bloc de glace qui se trouve à côté, ou en sautant, lorsqu'il est dessous, pour lui donner un coup de tête. Aie!

⑤ **Tubo para Pingüinos (verde):**
Coloca a Overbite encima de este bloque, presiona el botón 2 y Overbite pasará a través de él.

⑥ **Roca (dorado oscuro):**
Overbite puede mover una roca, empujándola fuera de su camino, mientras que no haya otra roca cerca de ella. O quizá pueda desalojar una roca colgante picoteándola desde el bloque contiguo o saltando desde abajo y golpeándola con su cabeza.

⑤ **Tubo del Pinguino (verde):**
Posizionate Overbite su questo blocco e premete il Pulsante 2 per far passare Overbite attraverso il Tubo del Pinguino.

⑥ **Macigno (oro scuro):**
Overbite può spostare un macigno spingendolo via, a condizione che non ce ne sia un altro a fianco. Egli può inoltre rimuovere un macigno sospeso dandogli delle beccate dal blocco a fianco, oppure saltando da sotto e colpendolo con la testa. Ahi!

Hidden Factors

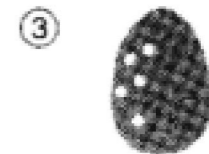
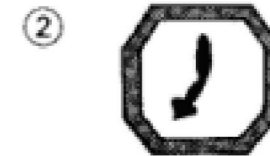
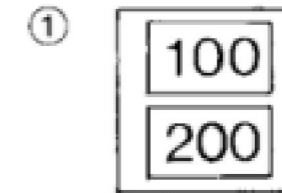
Many blocks in Penguin Land have hidden factors which affect the game when that block is destroyed. . .

- ① **Score**
A block may contain 100 or 200 points.
- ② **Clock**
Adds to your time remaining. You'll find more of these as your time runs down.
- ③ **Iron Shield**
Lets you temporarily drop the Egg without breaking it.
- ④ **Spring**
Lets you jump up higher than usual.
- ⑤ **Ghost**
Oops! You were better off leaving this guy imprisoned in the block. He takes over Overbite's mind, and makes him go the opposite direction from the one you're pointing.

Verborgene Faktoren

Viele Blöcke im Pinguin Land haben verborgene Faktoren, die das Spiel beeinflussen, wenn der betreffende Block zerstört wurde. . .

- ① **Punkte**
Ein Block kann 100 oder 200 Punkte enthalten.
- ② **Uhr**
Verlängert Ihre verbleibende Zeit. Sie werden mehr dieser Zeitkapseln finden, je weiter Ihre Zeit abläuft.
- ③ **Eisenschild**
Hiermit kann man das Ei vorübergehend fallenlassen, ohne es zu zerbrechen.
- ④ **Feder**
Hiermit kann man höher springen als normal.
- ⑤ **Geist**
Oh je! Sie hätte diesen Kerl lieber in seinem Block eingesperrt gelassen. Er beeinflusst den Verstand von Overbite und läßt ihn genau das Gegenteil dessen tun, was Sie möchten.



Phénomènes cachés

De nombreux blocs dans "Penguin Land" cachent des secrets qui peuvent affecter le jeu lorsque vous détruisez un bloc de ce genre . . .

- ① **Score**
Un bloc peut contenir 100 ou 200 points.
- ② **Horloge**
Ajoute au temps restant. Vous trouverez de plus en plus de ces horloges au fur et à mesure que votre temps restant diminue.
- ③ **Bouclier de fer**
Vous permet de laisser tomber un œuf provisoirement sans le casser.
- ④ **Ressort**
Vous permet de sauter plus haut que d'habitude.
- ⑤ **Fantôme**
Ouille! Vous feriez mieux de laissez celui-la emprisonné dans son bloc. Il prend possession de l'esprit d'Overbite et il le fait aller dans la direction opposée à celle que vous voulez.

Factores escondidos

En el País de los Pingüinos, muchos bloques tienen factores escondidos, que afectan al juego cuando ese bloque es destruido . . .

- ① **Puntaje**
Un bloque puede contener 100 ó 200 puntos.
- ② **Reloj**
Añade tiempo al que te queda. A medida que tu tiempo se agote, encontrarás más relojes.
- ③ **Escudo de hierro**
Te permite dejar caer el Huevo temporalmente sin que se rompa.
- ④ **Resorte**
Te permite saltar más alto de lo habitual.
- ⑤ **Fantasma**
Hubiese sido mejor que lo hubieses dejado aprisionado en el bloque. El fantasma se apodera de la mente de Overbite y le hace ir en dirección opuesta a la que tu indicas.

Fattori Nascosti

Molti blocchi della Terra dei Pinguini contengono fattori nascosti, che influiscono sul gioco quando si distruggono quei blocchi.

- ① **Punteggio**
Un blocco può contenere 100 o 200 punti.
- ② **Orologio**
Aumenta il vostro tempo restante. Ne troverete di più quando il vostro tempo sta per scadere.
- ③ **Scudo di ferro**
Vi permette di lasciar cadere temporaneamente l'uovo senza romperlo.
- ④ **Molla**
Vi permette di saltare più in alto del solito.
- ⑤ **Spettro**
Peccato! Avreste fatto meglio a lasciarlo prigioniero del blocco. Si impadronisce della mente di Overbite e lo fa andare nella direzione opposta a quella in cui lo dirigete.

Know the Score

You can score in any of the following ways...

- Crush Gangow with a rock.....
..... 200 points
- Time bonus.....
..... remaining time × 50 points
- Completing a Round
Round 1 ~ 10 3,000 points
Round 11 ~ 20 5,000 points
Round 21 ~ 30 8,000 points
Round 31 ~ 40 10,000 points
Round 41 ~ 50 20,000 points
- Destroying block with hidden points..
..... 100 or 200 points

Punktzahl

Sie können Ihre Punktzahl auf folgende Weise erhöhen...

- Wenn Sie Gangow mit einem Felsbrocken erschlagen.....
..... 200 Punkte
- Zeitbonus.....
..... verbleibende Zeit × 50 Punkte
- Vollenden einer Runde
Runde 1 bis 10 3.000 Punkte
Runde 11 bis 20 5.000 Punkte
Runde 21 bis 30 8.000 Punkte
Runde 31 bis 40 10.000 Punkte
Runde 41 bis 50 20.000 Punkte
- Zerstören eines Blocks mit verborgenen Punkten.....
..... 100 oder 200 Punkte

Calcul du score

Vous pouvez marquer des points de n'importe laquelle des manières suivantes...

- Vous écrasez Gangow avec un rocher 200 points
- Bonus de temps.....
..... temps restant × 50 points
- Vous terminez une manche
Manche 1 à 10 3.000 points
Manche 11 à 20 5.000 points
Manche 21 à 30 8.000 points
Manche 31 à 40 10.000 points
Manche 41 à 50 20.000 points
- Destruction d'un bloc contenant des points cachés ... 100 ou 200 points

Conoce el puntaje

Puedes conseguir puntos de los siguientes modos...

- Si aplastas a Gangow con una roca 200 puntos
- Tiempo de bonificación.....
. tiempo que te queda × 50 puntos
- Si completas una etapa
Etapa 1 ~ 10 3.000 puntos
Etapa 11 ~ 20 5.000 puntos
Etapa 21 ~ 30 8.000 puntos
Etapa 31 ~ 40 10.000 puntos
Etapa 41 ~ 50 20.000 puntos
- Si destruyes un bloque con puntos escondidos 100 ó 200 puntos

Il Punteggio

Potete fare punti in uno qualunque dei modi seguenti.

- Schiacciando Gangow con un macigno 200 punti
- Abbuono di tempo.....
..... tempo restante × 50 punti
- Completando una fase
Fase 1 ~ 10 3.000 punti
Fase 11 ~ 20 5.000 punti
Fase 21 ~ 30 8.000 punti
Fase 31 ~ 40 10.000 punti
Fase 41 ~ 50 20.000 punti
- Distruggendo i blocchi con punti nascosti 100 o 200 punti

Using the EDITOR

Choose the EDITOR option on the title screen and you can design your own game. You can store as many as 15 of your own designs in the cartridge memory.

Building a Maze

Each maze in Penguin Land is composed of 4 parts. Illustration A shows how the 4 parts appear on the EDITOR screen: Illustration B shows how they appear when you actually play them.

① EDITOR SCREEN

② PLAY SCREEN

Verwendung der Bearbeitungseinheit

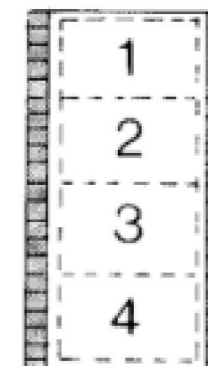
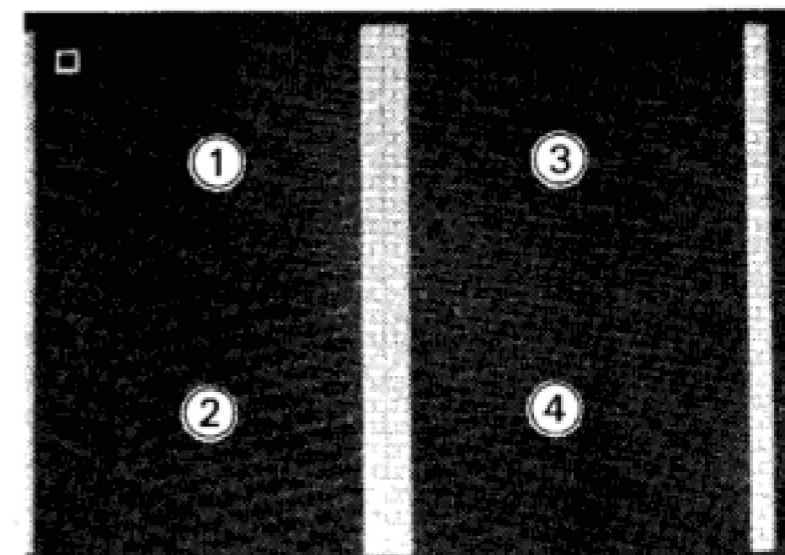
Wählen Sie die Bearbeitungseinheit (EDITOR) auf der Anfangsbildschirmmanzeige aus, und Sie können Ihr eigenes Spiel gestalten. Sie können bis zu 15 Ihrer selbst gestalteten Spiele im Speicher der Kassette abspeichern.

Aufbau eines Labyrinths

Jedes Labyrinth im Pinguin-Land besteht aus 4 Teilen. Die Abbildung A zeigt, wie die 4 Teile auf der EDITOR-Bildschirmmanzeige erscheinen. Die Abbildung B zeigt, wie sie erscheinen, wenn Sie das Spiel tatsächlich durchführen.

① EDITOR-BILDSCHIRM

② SPIEL-BILDSCHIRM



Utilisation de "EDITOR"

Choisissez l'option "EDITOR" sur l'écran de titre pour créer votre propre jeu. Vous pouvez sauvegarder jusqu'à 15 jeux créés par vous dans la mémoire de la cartouche.

Construction d'un labyrinthe

Chaque labyrinthe de "Penguin Land" est constitué de 4 parties. L'illustration A vous montre comment les 4 parties apparaissent sur l'écran "EDITOR", alors que l'illustration B vous montre comment elles apparaissent sur l'écran lorsque vous jouez vraiment.

① ECRAN "EDITOR"

② ECRAN DE JEU

Utilización del EDITOR

Selecciona la opción de EDITOR en la pantalla pequeña y podrás diseñar tu propio juego. Puedes guardar hasta 15 de tus propios diseños en la memoria del cartucho.

Construcción de un laberinto

Cada laberinto del País de los Pingüinos está compuesto de 4 partes. La ilustración A indica como aparecen las 4 partes en la pantalla del EDITOR. La ilustración B indica como aparecen cuando tu juegas con ellas.

① PANTALLA DEL EDITOR

② PANTALLA DE JUEGO

Uso di EDITOR

Usate l'opzione EDITOR dello schermo del titolo per disegnare un gioco di vostra scelta. Potete memorizzare un massimo di 15 giochi disegnati da voi nella cartucia della memoria.

Costruzione di un Labirinto

Ogni labirinto della Terra dei Pinguini è composto da 4 parti. L'illustrazione A mostra come appaiono le 4 parti sullo schermo EDITOR. L'illustrazione B mostra come esse appaiono durante il gioco.

① SCHERMO EDITOR

② SCHERMO DI GIOCO

How to Use the Control Pad of the EDITOR

Use the D-Button

- to select maze components from MENU screen
- to move maze parts into position on EDITOR screen

Use Button 1

- to place the component where you've moved it

Use Button 2

- to switch between EDITOR and MENU screen

Hold down D-Button and Button 1 together

- to place multiple copies of a maze part

Composing the Play Screen

From the EDITOR screen, press Button 2 to switch to the MENU screen.

- ① MENU screen
- ② Blank parts (parts can be cancelled)
- ③ Disappearing block

Verwendung des Steuerelements bei der Bearbeitung

Verwenden Sie die R-Taste

- um Labyrinthbausteine aus der MENU-Bildschirmanzeige auszuwählen
- um Teile des Labyrinths auf der EDITOR-Bildschirmanzeige in die gewünschte Position zu bewegen

Verwenden Sie Taste 1

- um die Elemente dorthin zu plazieren, wohin Sie sie bewegt haben.

Verwenden Sie Taste 2

- um zwischen der EDITOR- und MENU-Bildschirmanzeige umzuschalten

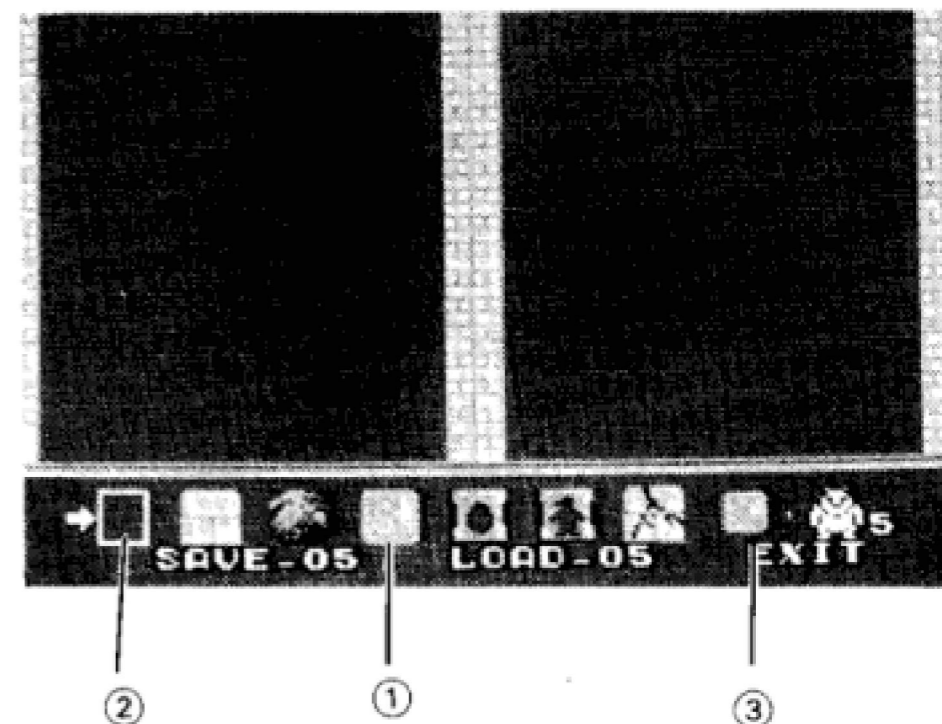
Halten Sie die R-Taste und Taste 1 gemeinsam gedrückt

- um ein Labyrinthteil vielfach zu kopieren

Zusammenstellung eines Spiels auf dem Bildschirm

Ausgehend vom EDITOR-Bildschirm drücken Sie Taste 2, um den MENU-Bildschirm einzuschalten.

- ① MENU-Bildschirm
- ② Freie Teile (Teile können aufgehoben werden)
- ③ Verschwindender Block



Comment utiliser le bloc de commandes de "EDITOR"

Utilisez la touche (D)

- pour sélectionner les éléments du labyrinthe à partir de l'écran "MENU"
- pour positionner les parties du labyrinthe sur l'écran "EDITOR"

Utilisez la touche 1

- pour placer définitivement les éléments là où vous les avez amenés

Utilisez la touche 2

- pour passer de l'écran "EDITOR" à l'écran "MENU" et vice versa

Maintenez enfoncées la touche (D) et la touche 1 en même temps

- pour placer plusieurs copies d'un même élément du labyrinthe

Pour composer un écran de jeu

Lorsque vous êtes à l'écran "EDITOR", appuyez sur la touche 2 pour passer à l'écran "MENU".

- ① Ecran "MENU"
- ② Elements vides (ces éléments peuvent être annulés)
- ③ Bloc pouvant disparaître

Como utilizar los controles del EDITOR

Utiliza el botón D

- para seleccionar componentes del laberinto de la pantalla del MENU
- para mover piezas del laberinto y colocarlas en la pantalla del EDITOR

Utiliza el botón 1

- para colocar el componente donde lo ha movido

Utiliza el botón 2

- para cambiar de la pantalla del EDITOR a la pantalla del MENU

Presiona el botón D y el botón 1 simultáneamente

- para colocar copias múltiples de una pieza del laberinto

Composición de la pantalla de juego

Presiona el botón 2 para cambiar de la pantalla del EDITOR a la pantalla del MENU.

- ① Pantalla del MENU
- ② Piezas en blanco (pueden cancelarse piezas)
- ③ Bloque que desaparece

Uso della Pulsantiera dei Comandi di EDITOR

Pulsante-D

- per selezionare i componenti del labirinto dallo schermo MENU
- per spostare la parti del labirinto in posizione sullo schermo EDITOR

Pulsante 1

- per sistemare il componente dove lo avete spostato

Pulsante 2

- per cambiare tra gli schermi EDITOR e MENU

Pulsante-D e il Pulsante 1 premuti insieme

- per sistemare copie multiple di una parte del labirinto.

Composizione dello schermo di gioco

Mentre vedete lo schermo EDITOR, premete il Pulsante 2 per passare allo schermo MENU.

- ① Schermo MENU
- ② Quadratino vuoto (per cancellare le parti)
- ③ Blocco che scompare

1. The components you can choose from will appear on the MENU screen.

NOTE:

Gangow may be used up to 5 times. Cameel will appear all by himself — you can't select or un-select him.

2. Press D-Button to position the arrow next to the part you wish to select. Press Button 2 to switch to the EDITOR screen.
3. Use the D-Button to move the part to where you want it.
4. Press Button 1 to place the part where you've moved it.
5. To place multiple copies of a maze part, move the D-Button while holding down Button 1.

1. Die Elemente, aus denen Sie wählen können, erscheinen auf der MENU-Bildschirmanzeige.

HINWEIS:

Gangow kann bis zu fünfmal eingesetzt werden. Cameel erscheint von selbst — Sie können ihn nicht wählen oder löschen.

2. Drücken Sie die R-Taste, um den Pfeil neben den Teil zu stellen, den Sie wählen möchten. Drücken Sie Taste 2, um die EDITOR-Bildschirmanzeige einzuschalten.
3. Verwenden Sie die R-Taste, um den Teil dorthin zu verschieben, wo Sie ihn haben möchten.
4. Drücken Sie Taste 1, um den Teil dort abzusetzen, wohin Sie ihn bewegt haben.
5. Um einen Teil des Labyrinths mehrfach zu kopieren, halten Sie Taste 1 gedrückt und bewegen die R-Taste.

1. Les éléments que vous pouvez choisir apparaissent sur l'écran "MENU".

REMARQUE:

Gangow peut être utilisé jusqu'à 5 fois. Cameel apparaît, ou disparaît, toujours de lui-même. Vous ne pouvez ni le choisir, ni l'annuler.

2. Appuyez sur la touche (D) pour amener la flèche à hauteur de l'élément que vous voulez choisir. Appuyez sur la touche 2 pour passer à l'écran "EDITOR".
3. Utilisez la touche (D) pour amener l'élément à l'endroit que vous voulez.
4. Appuyez sur la touche 1 pour placer définitivement l'élément là où vous l'avez amené.
5. Pour placer plusieurs copies d'un même élément du labyrinthe, utilisez la touche (D) tout en maintenant enfoncée la touche 1.

1. En la pantalla del MENU aparecerán los componentes entre los que puede elegir.

NOTA:

Puedes utilizar Gangow un máximo de 5 veces. Cameel aparecerá solo — no puede seleccionarlo ni anularlo.

2. Presiona el botón D para colocar la flecha cerca de la pieza que quieras seleccionar. Presiona el botón 2 para cambiar a la pantalla del EDITOR.
3. Usa el botón D para mover la pieza hacia donde tu quieras.
4. Presiona el botón 1 para colocar la pieza en el lugar donde la has movido.
5. Para colocar copias múltiples de una pieza del laberinto, mueve el botón D, mientras mantienes presionado el botón 1.

1. I componenti che potete scegliere appaiono sullo schermo MENU.

NOTA:

Gangow può essere usato fino a 5 volte. Cameel appare da solo, il che significa che non potete selezionarlo o rifiutarlo.

2. Premete il Pulsante 2 per posizionare la freccia a fianco della parte che volete selezionare. Premete il Pulsante 2 per passare allo schermo EDITOR.
3. Usate il Pulsante-D per spostare le parti dove volete.
4. Premete il Pulsante 1 per sistemare la parte dove l'avete spostata.
5. Per sistemare copie multiple di una parte di labirinto, spostate il Pulsante-D mantenendo premuto il Pulsante 1.

6. If you want to cancel a part you've already placed, select the blank square on the left edge of the menu, place it over the part you want to cancel, then press Button 1.

To change a part you've already chosen for a new part, select the new part, move it into position over the old part and press Button 1.

7. Repeat this procedure as often as necessary until you've designed a complete customized maze. Then, save it and play it by following the procedure below.

If you haven't created a complete play screen, you won't be able to play, but you can save it and finish it later. See the section of this manual titled "Game Reconstruction".

If you want to cancel the design you're working on, align the arrow with EXIT on the MENU screen and press Button 2.

6. Wenn Sie einen bereits eingesetzten Teil wieder löschen wollen, wählen Sie das freie Quadrat an der linken Ecke des Menu, stellen es über den Teil, den Sie löschen wollen und drücken Taste 1.

Um einen Teil zu ändern, den Sie bereits für einen neuen Teil ausgewählt haben, wählen Sie einen neuen Teil, bewegen ihn über die Position des alten Teils und drücken Taste 1.

7. Wiederholen Sie dieses Verfahren so oft wie es erforderlich ist, bis Sie ein vollständig nach Ihren Wünschen konstruiertes Labyrinth vor sich haben. Danach speichern Sie es und können es mit dem nachfolgend beschriebenen Verfahren spielen.

Wenn der von Ihnen aufgebaute Bildschirminhalt nicht vollständig ist, können Sie kein Spiel durchführen, aber Sie können das Labyrinth speichern und später vervollständigen. Weitere Hinweise finden Sie im Abschnitt „Rekonstruktion eines Spiels“.

Wenn Sie das Labyrinth löschen wollen, an dem Sie gerade arbeiten, richten Sie den Pfeil auf EXIT des MENU-Bildschirms aus und drücken anschließend Taste 2.

6. Si vous voulez annuler un élément que vous avez déjà placé, sélectionnez l'élément vide situé du côté gauche du menu, amenez-le sur l'élément que vous voulez annuler et appuyez sur la touche 1.

Pour remplacer un élément que vous avez déjà choisi par un autre élément, sélectionnez le nouvel élément, amenez-le sur l'élément que vous voulez remplacer et appuyez sur la touche 1.

7. Répétez ces opérations autant de fois que nécessaire jusqu'à ce que vous ayez terminé votre labyrinthe. Vous pouvez ensuite le sauvegarder et le jouer de la manière indiquée ci-dessous.

Si vous n'avez pas créé un écran de jeu complet, vous ne pourrez pas jouer, mais vous pouvez quand même la sauvegarder et le finir plus tard. Voyez le chapitre de ce mode d'emploi intitulé "Reconstruction d'un jeu".

Si vous voulez annuler le labyrinthe sur lequel vous êtes en train de travailler, amenez la flèche à hauteur de l'option de sortie "EXIT" sur l'écran "MENU" et appuyez sur la touche 2.

6. Si quieres cancelar una pieza que ya hayas colocado, selecciona el cuadrado en blanco, situado en la esquina izquierda del menú, colócalo sobre la pieza que quieres cancelar y luego presiona el botón 1.

Para cambiar una pieza ya seleccionada por una nueva, selecciona la pieza nueva, colócala sobre la pieza que quiere cambiar y presiona el botón 1.

7. Repite este procedimiento tan a menudo como sea necesario hasta que hayas diseñado un laberinto completo. Luego, guárdalo en memoria y juega con él, siguiendo el procedimiento que se indica más abajo.

Si no has creado una pantalla de juego completa no podrás jugar, pero puedes guardarla en memoria y terminarla más tarde. Consulta la sección de este manual titulada "Reconstrucción de un juego".

Si quieres cancelar el diseño en el que estás trabajando, alinea la flecha con EXIT (salida) de la pantalla del MENU y presiona el botón 2.

6. Se volete cancellare una parte che avete già sistemata, selezionate il quadratino vuoto sul bordo sinistro del menu, mettetelo sulla parte che volete cancellare e premete il Pulsante 1.

Per cambiare una parte selezionata con un'altra, selezionate la nuova parte, spostatela sopra la vecchia e premete il Pulsante 1.

7. Ripetete questo procedimento finché avete disegnato un labirinto completo secondo i vostri gusti. Memorizzatelo poi e giocatelo come descritto sotto.

Non potete giocare se non create uno schermo di gioco completo, ma potete memorizzarlo e finirlo in seguito. Riferitevi al paragrafo "Ricostruzione del Gioco".

Se volete cancellare il disegno che state creando, allineate la freccia su EXIT dello schermo MENU e premete il Pulsante 2.

To Save a Maze

You can save up to 15 screens you've designed on the cartridge memory. Assign a number to each design you create, then you'll be able to select it by entering its number.

1. On the MENU screen, align the arrow with SAVE.
2. Choose the number you want to assign by pressing the D-Button up or down.
3. Press Button 2 to enter the number and begin playing the maze.

If you already have 15 mazes entered in the cartridge memory and wish to enter a new maze . . . you can replace an existing maze simply by assigning the new maze the same number.

Speichern eines Labyrinths

Sie können bis zu 15 von Ihnen konstruierte Labyrinth im Speicher der Kassette speichern. Ordnen Sie jedem von Ihnen konstruierten Labyrinth eine Nummer zu, anhand derer Sie die Labyrinth später wieder abrufen können.

1. Richten Sie den Pfeil auf SAVE des MENU-Bildschirms aus.
2. Wählen Sie die Nummer, die Sie zuordnen möchten, indem Sie die R-Taste auf- oder abbewegen.
3. Drücken Sie Taste 2, um die Nummer einzugeben und beginnen Sie das Spiel mit diesem Labyrinth.

Wenn Sie bereits 15 Labyrinth in den Speicher der Kassette eingegeben haben und ein neues Labyrinth eingeben möchten . . . können Sie ein bereits vorhandenes Labyrinth einfach dadurch gegen ein neues Labyrinth austauschen, daß Sie dieselbe Nummer zuordnen.

Pour sauvegarder un labyrinthe

Vous pouvez sauvegarder dans la mémoire de la cartouche jusqu'à 15 écrans de jeu que vous avez créés. Vous devez donner un numéro à chacun des labyrinthes que vous créez et vous pourrez ensuite choisir un de vos labyrinthes en introduisant son numéro.

1. Lorsque vous êtes sur l'écran "MENU", amenez la flèche à hauteur de l'option sauvegarde "SAVE".
2. Choisissez le numéro que vous voulez en appuyant sur la touche (D), haut ou bas.
3. Appuyez sur la touche 2 pour introduire le numéro et commencer à jouer.

Si vous avez déjà sauvegardé 15 labyrinthes dans la mémoire de la cartouche et si vous souhaitez en sauvegarder un nouveau, vous pouvez remplacer un labyrinthe qui existe déjà en donnant le même numéro à votre nouveau labyrinthe.

Para guardar un laberinto en memoria

Puedes guardar hasta 15 pantallas que hayas diseñado en la memoria del cartucho. Asigna un número a cada uno de tus diseños y podrás seleccionarlo introduciendo su número correspondiente.

1. Alinea la flecha con SAVE (guardar en memoria), en la pantalla del MENU.
2. Elige el número que quieras asignar presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo.
3. Presiona el botón 2 para introducir el número y empezar a jugar con el laberinto.

Si ya tienes 15 laberintos en la memoria del cartucho y quieres guardar uno nuevo... puedes reemplazar uno de ellos simplemente asignando el mismo número al nuevo laberinto.

Modo di memorizzare un Labirinto

Potete memorizzare un massimo di 15 schermi disegnati da voi nella memoria della cartuccia. Assegnate un numero a ciascun disegno che create, che potrete in seguito selezionare mediante il suo numero.

1. Allineate la freccia su SAVE dello schermo MENU.
2. Scegliete il numero che volete assegnargli premendo il Pulsante-D su o giù.
3. Premete il Pulsante 2 per memorizzare il numero e per cominciare a giocare lo stesso labirinto.

Se avete già memorizzato 15 labirinti nella memoria della cartuccia e volete memorizzarne un altro, potete sostituire uno dei labirinti assegnando semplicemente al nuovo lo stesso numero del vecchio.

Loading a Game You've Designed

If you want to play a maze you've designed previously . . .

1. Select EDITOR on the GAME START screen, then press Button 2 to switch to MENU screen.
2. Align the arrow on MENU screen with LOAD.
3. Press the D-Button up or down to select the maze number you want to play.
4. Press Button 2 to go to the EDITOR screen, where you'll see a map of the whole maze.
5. Press Button 2 to return to the MENU screen. Align the arrow with SAVE, then move the D-Button up or down until the SAVE number matches the LOAD number. The Press Button 2 to start play.

If the numbers are white, it means a maze has not been entered under that number.

Laden eines von Ihnen konstruierten Spiels

Wenn Sie ein Spiel mit einem von Ihnen vorher konstruierten Labyrinth durchführen möchten . . .

1. Wählen Sie EDITOR auf dem GAME START-Bildschirm und drücken Sie dann Taste 2, um auf den MENU-Bildschirm umzuschalten.
2. Richten Sie den Pfeil auf den MENU-Bildschirm auf das Wort LOAD (laden) aus.
3. Drücken Sie die R-Taste aufwärts oder abwärts, um die Labyrinth-Nummer zu wählen, die Sie spielen möchten.
4. Drücken Sie Taste 2, um zum EDITOR-Bildschirm zu gelangen, wo Sie eine Karte des gesamten Labyrinths vorfinden.
5. Drücken Sie Taste 2, um zum MENU-Bildschirm zurückzukehren. Richten Sie den Pfeil auf SAVE (speichern) aus und bewegen Sie die R-Taste aufwärts oder abwärts, bis die SAVE-Nummer mit der LOAD-Nummer übereinstimmt. Dann drücken Sie Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

Wenn die Nummern weiß sind, bedeutet dies, das unter der betreffenden Nummer kein Labyrinth gespeichert worden ist.

Chargement d'un jeu que vous avez créé

Lorsque vous voulez jouer avec un jeu que vous avez créé . . .

1. Sélectionnez "EDITOR" sur l'écran de début de jeu "GAME START" et appuyez ensuite sur la touche 2 pour passer à l'écran "MENU".
2. Sur l'écran "MENU", amenez la flèche au niveau de l'option de chargement "LOAD".
3. Appuyez sur la touche (D), haut ou bas, pour choisir le numéro du labyrinthe avec lequel vous voulez jouer.
4. Appuyez sur la touche 2 pour revenir à l'écran "EDITOR" où vous pourrez voir une carte montrant tout le labyrinthe.
5. Appuyez sur la touche 2 pour revenir à l'écran "MENU". Amenez la flèche sur l'option de sauvegarde "SAVE" et appuyez sur la touche (D), haut ou bas, jusqu'à ce que le numéro "SAVE" corresponde au numéro "LOAD". Appuyez alors sur la touche 2 pour commencer à jouer.

Lorsque les numéros sont blancs, cela signifie que vous n'avez pas sauvegardé de labyrinthe sous ce numéro.

Para cargar el juego que has diseñado

Si quieres jugar con un laberinto que hayas diseñado previamente . . .

1. Selecciona EDITOR de la pantalla de comienzo del juego, luego presiona el botón 2 para cambiar a la pantalla del MENU.
2. Alinea la flecha de la pantalla del MENU con LOAD (carga).
3. Presiona el botón D hacia arriba o hacia abajo para seleccionar el número del laberinto con el que quieres jugar.
4. Presiona el botón 2 para pasar a la pantalla del EDITOR, donde podrás ver un mapa del laberinto entero.
5. Presiona el botón 2 para volver a la pantalla del MENU. Alinea la flecha con SAVE (guardar en memoria) y luego mueve el botón D hacia arriba o hacia abajo hasta que el número de memoria coincida con el número de carga. Presiona el botón 2 para empezar a jugar.

Si los números aparecen de color blanco, ello indica que no has guardado en memoria ningún laberinto con dicho número.

Caricamento di un Gioco disegnato da Voi

Se volete giocare un labirinto che avete disegnato precedentemente . . .

1. Selezionate EDITOR dello schermo GAME START e premete il Pulsante 2 per passare allo schermo MENU.
2. Allineate la freccia dello schermo MENU su LOAD.
3. Premete il Pulsante-D su o giù per selezionare il numero del labirinto che volete giocare.
4. Premete il Pulsante 2 per passare allo schermo EDITOR, dove potete vedere la mappa dell'intero labirinto.
5. Premete il Pulsante 2 per tornare allo schermo MENU. Allineate la freccia su SAVE e spostate il Pulsante-D su o giù finché il numero di SAVE corrisponde a quello di LOAD. Premete poi il Pulsante 2 per cominciare a giocare.

Se i numeri sono bianchi, vuol dire che il labirinto non è stato memorizzato in quei numeri.

Game Reconstruction

You can reconstruct any of the mazes you've previously designed... but you can't change the 50 mazes that come built-in to the cartridge.

If you want to save an unchanged version before you reconstruct, use the D-Button to select any unused SAVE number on the MENU screen, then press Button 2.

To reconstruct, use the D-Button to select the Round number you want to load. Press Button 2. You are now in the EDITOR screen, and can add, cancel or change parts as described above.

To SAVE a reconstructed play screen, use the D-Button to adjust the SAVE number so that it is the same as the LOAD number, then press Button 2. You may save a play screen even if it is not completed.

Rekonstruktion eines Spiels

Sie können jedes der Labyrinth, das Sie vorher konstruiert haben neu konstruieren... aber Sie können nicht die 50 Labyrinth ändern, die bereits in der Kasette fest gespeichert sind.

Wenn Sie eine unveränderte Version speichern möchten, ehe Sie zu rekonstruieren beginnen, benutzen Sie die R-Taste, um eine bisher nicht belegte SAVE-Nummer auf dem MENU-Bildschirm zu wählen und drücken Sie Taste 2.

Zum Rekonstruieren verwenden Sie die R-Taste, um die Runden-Nummer zu wählen, die Sie laden möchten. Drücken Sie Taste 2. Sie haben jetzt den EDITOR-Bildschirm vor sich und können nach dem oben beschriebenen Verfahren Teile hinzufügen, löschen oder ändern.

Um einen rekonstruierten Bildschirminhalt des Spiels zu speichern (SAVE) verwenden Sie die R-Taste, um die SAVE-Nummer so einzustellen, daß Sie mit der LOAD-Nummer übereinstimmt und drücken Taste 2. Sie können einen Bildschirminhalt selbst dann speichern, wenn er noch nicht vollendet ist.

Reconstruction d'un jeu

Vous pouvez reconstruire n'importe quel labyrinthe que vous avez vous-même créé, mais vous ne pouvez pas modifier les 50 labyrinthes qui sont incorporés dans la cartouche.

Lorsque vous voulez sauvegarder une version telle quelle est sans l'avoir reconstruite, utilisez la touche (D) pour sélectionner sur l'écran "MENU" un numéro "SAVE" qui n'est pas utilisé et appuyez sur la touche 2.

Pour reconstruire un labyrinthe, utilisez la touche (D) pour choisir le numéro de manche que vous voulez charger. Appuyez sur la touche 2. Vous avez maintenant l'écran "EDITOR" et vous pouvez ajouter, annuler ou changer des éléments de la manière décrite ci-dessus.

Pour sauvegarder un écran de jeu reconstruit, utilisez la touche (D) pour choisir un numéro "SAVE" qui soit le même que le numéro "LOAD" et appuyez ensuite sur la touche 2. Vous pouvez sauvegarder un écran de jeu même s'il n'est pas complètement terminé.

Reconstrucción de un juego

Puedes reconstruir cualquiera de los laberintos que hayas diseñado anteriormente... pero no puedes cambiar los 50 laberintos que vienen incluidos en el cartucho.

Si quieres guardar en memoria una versión que no hayas cambiado antes de reconstruirla, utiliza el botón D para seleccionar un número de memoria libre en la pantalla del MENU y luego presiona el botón 2.

Para reconstruir, utiliza el botón D para seleccionar el número de etapa que quieres cargar. Presiona el botón 2. Ahora estás en la pantalla del EDITOR y puedes añadir, cancelar o cargar piezas, tal como se ha descrito más arriba.

Para guardar en memoria una pantalla de juego reconstruida, utiliza el botón D para ajustar el número de memoria, de tal modo que coincida con el número de carga, luego presiona el botón 2. Puedes guardar en memoria una pantalla de juego aunque no la haya terminado.

Ricostruzione del Gioco

Potete ricostruire qualsiasi labirinto disegnato precedentemente... ma non potete cambiare i 50 incorporati nella cartuccia.

Se volete preservare una versione senza cambiamenti prima di ricostruirla, usate il Pulsante-D per selezionare qualsiasi numero SAVE non utilizzato sullo schermo MENU e premete poi il Pulsante 2.

Per ricostruire, usate il Pulsante-D per selezionare il numero della fase che volete caricare. Premete il Pulsante 2. Siete ora allo schermo EDITOR e potete aggiungere, cancellare o correggere parti come descritto precedentemente.

Per memorizzare un gioco ricostruito, usate il Pulsante-D per selezionare il numero SAVE uguale a quello LOAD e premete il Pulsante 2. Potete memorizzare uno schermo di gioco anche se non è finito.

A Few Suggestions for a Safe Journey

If you want to get the Eggs back to the Spaceship without accidents, plan your route carefully. Take a look at the map of the whole maze before you start each Round, and develop a strategy for the path you choose.

It's important to use the rocks effectively . . . either to crush Gangow, or to create steps to help lower the Egg without breaking it.

The rocks are the only weapon Overbite has . . . so use them well!

Remember, there's more than one way to get where you're going.

Einige Hinweise für eine sichere Reise

Wenn Sie die Eier ohne Unfall zum Raumschiff zurückbringen möchten, planen Sie ihren Weg sorgfältig. Sehen Sie sich die Karte des gesamten Labyrinths genau an, ehe Sie eine Runde beginnen und entwickeln Sie eine Strategie für den Weg den Sie wählen.

Es ist außerordentlich wichtig, die Felsen effektiv einzusetzen . . . entweder um Gangow auszuschalten, oder um Stufen zu erzeugen, die dabei helfen, das Ei nach unten zu bringen, ohne es zu zerbrechen.

Die Felsen sind die einzigen Waffen, die Overbite hat . . . verwenden Sie sie daher effektiv!

Denken Sie daran, daß es immer mehr als einen Weg gibt, dorthin zu gelangen, wohin Sie möchten.

Quelques suggestions pour que votre quête soit moins dangereuse

Si vous voulez ramener les oeufs au vaisseau spatial sans accident, préparez votre plan de route avec soin, étudiez bien la carte du labyrinthe avant de commencer une manche et mettez au point une stratégie pour la route que vous avez choisie.

Il est important d'utiliser efficacement les rochers . . . soit pour écraser Gangow, soit pour construire des sortes d'escaliers qui vous permettront de descendre un oeuf sans le casser.

Les rochers sont la seule arme que possède Overbite . . . utilisez-les à bon escient.

N'oubliez pas qu'il y a plus d'un chemin pour aller là où vous voulez aller.

Algunas sugerencias para un viaje seguro

Si quieres llevar los Huevos a la nave espacial sin accidentes, planea tu ruta cuidadosamente. Echa una ojeada al mapa del laberinto entero antes de empezar cada etapa y desarrolla una estrategia para el camino que elijas.

Es importante que uses las rocas con eficacia . . . sea para aplastar a Gangow o para crear peldaños que te ayudarán a hacer descender el Huevo sin romperlo.

Las rocas son el único arma que tiene Overbite . . . por lo tanto tienes que saber usarlas bien.

Recuerda, hay más de un camino para llegar al sitio donde quieres llegar.

Alcuni Suggerimenti per un Viaggio senza Incidenti

Se volete riportare l'Uovo fino all'Astronave senza incidenti, fate un piano del percorso da seguire. Date un'occhiata alla mappa dell'intero labirinto prima di affrontare ogni fase e sviluppate una strategia per il percorso scelto.

E' molto importante usare efficacemente i macigni . . . per schiacciare Gangow o per creare scalini per abbassare l'Uovo senza romperlo.

I macigni sono le sole armi in possesso di Overbite . . . per cui dovete usarli efficientemente.

Ricordatevi che c'è più di un percorso per arrivare dove andate.

Don't stop too long to think about things . . . or Cameel will swoop by with dander from the sky.

Watch each step, and know what you're doing before you do it, and you'll receive a hero's welcome when you reboard your Spaceship with the precious Egg safe and sound.

Bon voyage!

Bleiben Sie nicht zu lange stehen, um nachzudenken . . . oder Cameel kommt angefliegen und bringt Gefahr vom Himmel.

Achten Sie auf jeden Schritt und überlegen Sie genau was Sie tun, ehe Sie etwas tun. Wenn Sie Ihr Raumschiff mit einem der kostbaren Eier sicher und wohlbehalten erreichen, werden Sie wie ein Held empfangen.

Gute Reise!

Ne vous arrêtez pas trop longtemps pour réfléchir . . . ce n'est pas le ciel qui vous tombera sur la tête, mais Cameel et il est dangereux.

Avancez avec précaution, soyez sûr de ce que vous faites, avant de le faire, et vous recevrez un accueil triomphal à bord du vaisseau spatial lorsque vous y amènerez les oeufs sains et saufs.

Bon voyage!

No te pares demasiado tiempo a pensar . . . o Cameel se calará peligrosamente sobre tí.

Anda con cuidado y piensa bien en lo que vas a hacer, antes de hacerlo y recibirás una bienvenida de héroe cuando vuelvas a tu nave espacial, con el valioso Huevo sano y salvo.

¡Buen viaje!

Non fermatevi troppo a lungo a pensare, perché altrimenti Cameel si getta in una pericolosa piacchiata.

State attenti ad ogni passo che fate e siate sicuri di ciò che fate. Se tornerete all'Astronave col prezioso Uovo intatto, vi attende un'accoglienza da eroe.

Buon viaggio!

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

The SEGA CARD and the MEGA CARTRIDGE are intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

Do not get wet!

- | | |
|--|--|
| Do not bend! | Do not subject to any violent impact! |
| Do not expose to direct sunlight! | Do not damage or disfigure! |
| Do not place near any high temperature source! | Do not expose to thinner, benzine, etc.! |

- Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

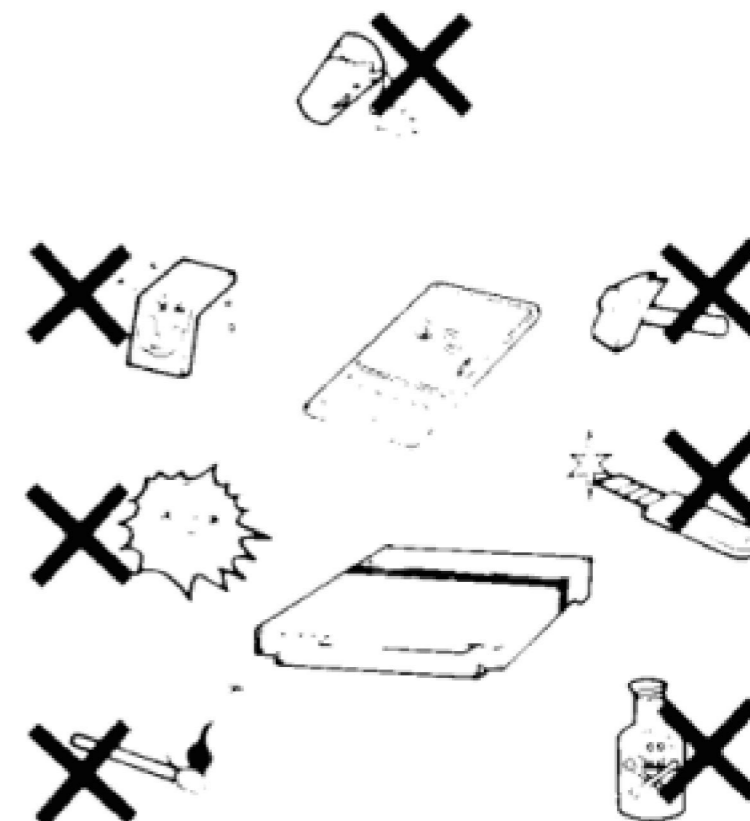
Die SEGA-CARD und die MEGA-CARTRIDGE sind ausschließlich für das SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

- | | |
|---|---|
| Nicht knicken! | Vor Gewalt-
einwirkungen
schützen! |
| Nicht direkt
der Sonne
aussetzen! | Nicht be-
schädigen oder
verunstalten! |
| Vor Hitze
schützen! | Nicht mit
Verdünnung,
Benzin usw.
in Berührung
bringen! |

- Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben.
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

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

Pour une utilisation appropriée

Ne pas mouiller

Ne pas plier
Ne pas soumettre à des chocs violents

Ne pas mettre au soleil
Ne pas abîmer

Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur
Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

* Ne rien coller sur la carte SEGA!

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

MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

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

Para un mejor uso:

No mojarlo

No doblarlo
No darle golpes violentos
No dañarlo o rayarlo

No exponerlo a la luz directa del sol

No exponerlo a altas temperaturas
No exponerlo a líquidos corrosivos

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

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

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

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

Per un uso appropriato

Non bagnarla

Non piegarla
Evitare i colpi violenti

Non esporla alla luce diretta del sole
Non danneggiarla o colpirla

Non lasciarla vicino a fonti di calore
Non bagnarla con benzina o altro

* In particolare non attaccare niente alla Sega Card.

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

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SEGA[®]

Printed in Japan