

Alex Kidd in Miracle World™



SEGA®

READ THIS BEFORE YOU START

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

HOW-TO-USE SEGA CARD MEGA CARTRIDGE

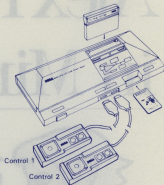
- ① Make sure that the POWER SWITCH is "OFF".
- ② Next, insert the SEGA CARD or MEGA CARTRIDGE into the SEGA MASTER SYSTEM (see the illustration).
- ③ Turn the POWER SWITCH "ON". If nothing appears on the screen, check to see that the insertion as described in the above point is properly made.
- ④ After using, first be sure to turn the computer's POWER SWITCH "OFF" and then pull out the SEGA CARD or the MEGA CARTRIDGE and put it in its case for safe storage.

ZUERST FOLGENDES LESEN

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

GEBRAUCH SEGA CARD MEGA SPIELKASSETTE

- ① Versichern Sie sich, daß Gerät ausgeschaltet ist (OFF).
- ② Dann schieben Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette in das SEGA MASTER SYSTEM (siehe Abbildung unten).
- ③ Schalten Sie das Gerät an (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, vergewissern Sie sich, daß die Kassette wie oben beschrieben richtig eingeschoben ist.
- ④ Nach Gebrauch schalten sie erst den Computer aus (OFF), dann ziehen Sie die SEGA CARD oder die MEGA Spielkassette heraus und legen Sie sie zur sicheren Aufbewahrung in ihre Hülle.



A LIRE AVANT DE COMMENCER

Vous ne pouvez utiliser la cartouche ou la carte de jeux SEGA qu'avec le système SEGA MASTER, exclusivement.

COMMENT UTILISER LA CARTE SEGA LA CARTOUCHE MEGA

- ① La console doit être en position OFF.
- ② Puis, introduisez votre CARTOUCHE ou votre CARTE DE JEUX SEGA dans le SYSTEM SEGA MASTER (voir illustration ci-dessous).
- ③ La console est maintenant en position ON. Si rien n'apparaît sur l'écran, vérifiez que l'insertion a été bien faite.
- ④ Après utilisation, vous devez éteindre la console (position OFF). Retirez la CARTOUCHE ou la CARTE DE JEUX SEGA et rangez-la en lieu sûr, dans sa boîte.

LEA ESTO ANTES DE EMPEZAR

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM.

COMO USAR SEGA CARD Y MEGA CARTRIDGE

- ① Asegúrese de que el conmutador de encendido esté apagado.
- ② Después, inserte el SEGA CARD o MEGA CARTRIDGE en el SEGA MASTER SYSTEM (mirar el dibujo más abajo).
- ③ Coloque el interruptor en posición de encendido. Si no aparece nada en la pantalla, mire si ha hecho la inserción tal como se describe en el punto anterior.
- ④ Después del uso, asegúrese de apagar el interruptor del ordenador, y después sacar el SEGA CARD o el MEGA CARTRIDGE y colocarlo en su estuche para mantenerlo seguro.

LEGGETE QUESTO PRIMA DI INIZIARE

Le SEGA CARD e le MEGA CARTRIDGE sono da usarsi esclusivamente con il sistema SEGA MASTER.

COME USARE LE SEGA CARD E LE MEGA CARTRIDGE

- ① Assicuratevi che l'interruttore POWER sia sulla posizione OFF.
- ② Ora inserite la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE nel sistema SEGA MASTER (vedere l'illustrazione sottostante).
- ③ Posizionate l'interruttore POWER su ON. Qualora sullo schermo non appaia nulla controllate se l'insemeamento (punto 2) è stato eseguito correttamente.
- ④ Quando avete finito di giocare prima di tutto controllate che l'interruttore POWER sia sulla posizione OFF; quindi estraete la SEGA CARD o la MEGA CARTRIDGE. Per evitare che si rovinino è necessario riporle nelle loro custodie una volta finito di giocare.

What's Happening

Many centuries ago, on the planet Aries, there lived a boy named ALEX KIDD. For seven years he lived on Mt. Eternal studying Shellcore, an ancient art that makes one strong enough to break rocks into pieces.

One day, as he was leaving the mountain for his spiritual homeland, he encountered a dying man who told him that the peaceful city of Radaction was in grave danger. Before taking his last breath, the man gave ALEX a piece of a map and a medallion made of Sun Stone.

What does it all mean? The only way to find out is to journey through The Miracle World looking for the answers.

Die Geschichte

Vor vielen Jahren Jahrhunderten lebte ein Junge namens ALEX KIDD auf dem Planeten Aries. Sieben Jahre verbrachte er bei Mr. Eternal und studierte Shellcore", eine überlieferte Kunst, die einen Menschen stark genug macht, Felsen zu zertrümmern.

Eines Tages, gerade als er sich aufmachte in seine Heimat zurückzukehren, fand er einen Sterbenden, der ihm berichtete, daß die Stadt Radaction in großer Gefahr sein. Bevor er in Alex Armen starb, gab er ihm das Stück einer Landkarte und ein Sonnenstein-Medaillon.

Was hatte das alles zu bedeuten? Die einzige Möglichkeit dies zu ergründen ist durch Miracle World zu wandern, um die Antworten zu finden.

Qu'est-ce qui se passe?

Il y a de nombreux siècles, sur la planète ARIES, il y avait un garçon appelé ALEX KIDD. Pendant 7 ans, il a étudié sur le Mont Eternel le SHELLCORE, un art martial traditionnel qui l'a rendu assez fort pour briser des rochers.

Un jour, il quitta sa montagne pour retourner dans son pays, et rencontra un vieil homme mourant, qui lui dit que la cité paisible de RADACTIAN était en grand danger. Avant de rendre son dernier soupir, le vieil homme donna à ALEX un morceau d'une carte, et un médaillon taillé dans une pierre de soleil.

Qu'est-ce que tout cela signifie? Le seul moyen de le savoir est d'entreprendre le voyage à travers le Monde des miracles, à la recherche de la réponse.

¿Qué ocurre?

Hace muchos siglos en el planeta Aries, vivía un chico llamado Alex Kidd. Durante 7 años él vivió en el Monte Eterno estudiando Shellcore, un arte antiguo que le hace a uno tan fuerte que puede romper rocas haciéndolas pedazos.

Un día, mientras abandonaba la montaña, encontró un hombre moribundo que le dijo que la pacífica ciudad de Radactian estaba en un grave peligro. Antes de que exhalara su último aliento, el hombre le dió a Alex un trozo de mapa y un medallón hecho de la piedra del sol.

¿Qué significa todo esto?. La única forma de descubrirlo es viajando a través del Mundo Milagroso buscando las respuestas.

DESCRIZIONE

Molti secoli or sono, viveva sul pianeta Aries un bimbo chiamato ALEX KIDD. Visse per sette anni sul Monte Eterno applicandosi nell'Arte della Shellcore, una disciplina che rende forti al punto di poter frantumare la roccia.

Un giorno, Alex decise di lasciare il monte per raggiungere la sua patria spirituale. Nel corso del viaggio incontrò un vecchio morente che lo informò che la pacifica città di Radactian era in serio pericolo. Prima di esalare l'ultimo respiro, l'uomo diede ad Alex un brandello di una mappa ed un medaglione fatto con la Pietra del Sole.

Che accadesse poi? Per scoprirlo basta semplicemente intraprendere il viaggio attraverso il Mondo dei Prodigii.

The Eleven Locations in The Miracle World

There are eleven different locations in The Miracle World through which you and Alex must travel. Each location holds its own special beauty. And its own unique dangers. So be prepared. For anything.

THESE ARE THE ELEVEN LOCATIONS:

1. Mt. Eternal
2. Lake Fathom
3. The Island of St. Nurari
4. The Village of Namui
5. Mt. Kave
6. The Blakwoods
7. Bingoo Lowland
8. The Radaction Castle
9. The City of Radaction
10. The Kingdom of Nibana
11. Cragg Lake

Die elf Orte in Miracle World

Es gibt elf verschiedene Orte in Miracle World, die Sie und Alex Kidd bereisen müssen. Jeder Ort hat seinen eigenen Reiz und birgt seine eigenen Gefahren. Also seien Sie bereit und auf alles gefaßt.

DIES SIND DIE ELF ORTE:

1. Mr. Eternal
2. Der See „Lake Fathom“
3. Die Insel von St. Nurari
4. Das Dorf Namui
5. Mr. Kave
6. Die schwarzen Wälder
7. Die Bingoo-Ebenen
8. Das Schloß von Radaction
9. Die Stadt Radaction
10. Das Königreich Nibana
11. Der See „Cragg Lake“



Les 11 lieux dans le monde des miracles.

Il y a 11 lieux différents dans le monde des miracles, où vous devrez vous rendre avec ALEX. Chaque lieu possède son charme propre, et ses dangers particuliers. Aussi, préparez-vous à tout.

VOICI LES 11 LIEUX:

1. LE MONT ETERNEL
2. LE LAC FATHOM
3. L'ILE DE SAINT NURARI
5. LE MONT KAVE
6. LES FORETS NOIRES
7. LA PLAINE DE BINGOO
8. LE CHATEAU DE RADACTIAN
9. LA VILLE DE RADACTIAN
10. LE ROYAUME DE NIBANA
11. LE LAC CRAGG

Los Once Lugares en el Mundo Milagroso.

Hay once diferentes lugares en el Mundo Milagroso a través de los cuales usted y Alex deben viajar. Cada lugar mantiene su propia y particular belleza. Y sus propios únicos peligros. Así que, esté preparado. Por si acaso.

Aquí están los once lugares.

1. El Monte Eterno.
2. El Lago Profundo.
3. La isla de St. Nurari.
4. El pueblo de Namui.
5. Monte Kave.
6. El Blakwoods.
7. La tierra baja de Bingoo.
8. El Castillo de Radactian.
9. La Ciudad de Radactian.
10. El Reino de Nibana.
11. El Lago de las Rocas.

GLI UNDICI PUNTI STRATEGICI NEL MONDO DEI PRODIGI

Vi sono undici punti strategici, l'uno diverso dall'altro, nel Mondo dei Prodiggi. Alex deve passarli tutti. Ciascun punto strategico ha una sua bellezza specifica ma anche un pericolo diverso ogni volta. Quindi, occorre stare molto attenti a tutto ciò che accade.

PUNTI STRATEGICI

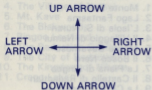
1. Monte Eterno
2. Lago Fantasma
3. L'isola di S. Nurari
4. Il Villaggio di Namui
5. Monte Cavernoso
6. Il Bosco Nero
7. La Piana di Bingoo
8. Il Castello di Radactian
9. La Città di radactian
10. Il Regno di Nibana
11. Il Lago Cragg

Taking Control

The following illustration shows you the control points on your SEGA SYSTEM™ control pad. Throughout the instruction book we will refer to these controls by the names indicated in this illustration.

Ⓐ DIRECTIONAL BUTTON

Ⓑ START Button

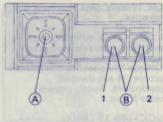
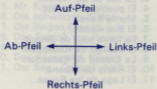


Die Bedienung

Die folgende Zeichnung zeigt die Steuerelemente des Master System Control Pad. In der gesamten weiteren Anleitung beziehen wir uns auf diese Steuerelemente mit den in der Zeichnung angegebenen Bezeichnungen.

Ⓐ Richtungs-Knopf

Ⓑ START-Knopf



Prise des commandes

L'illustration suivante vous montre les différentes parties de votre panneau de commandes SEGA SYSTEM. Tout au long de ce manuel, nous nous référerons aux noms indiqués sur cette illustration.

Ⓐ FLECHE DE DIRECTION

Ⓑ Touche de DEPART

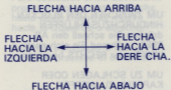


Control.

Las siguientes instrucciones le muestran los puntos de control de su SEGA SYSTEM pad de control. En este libro de instrucciones nos referimos a esos controles con los nombres indicados en esta ilustración.

Ⓐ BOTON DIRECCIONAL

Ⓑ Bóton para comenzar



CONTROLLO MOVIMENTI

Nell'illustrazione che segue vengono evidenziati i vari punti di controllo direzionale del Control Pad del SEGA SYSTEM.

Ⓐ PULSANTE DIREZIONALE

Ⓑ Pulsante di inizio



TO MOVE RIGHT OR LEFT —
press the **RIGHT** or **LEFT**
ARROW

TO SQUAT —
press the **DOWN** **ARROW**

TO JUMP —
press **BUTTON 1**

TO JUMP
AND DESTROY BLOCKS ABOVE
YOU —
press **BUTTON 1**
and **BUTTON 2** simultaneously

TO SLIP BETWEEN BLOCKS —
quickly press the **DOWN**
ARROW while moving **LEFT** or
RIGHT

TO PUNCH OR THROW
CAPSULES —
press **BUTTON 2**.

BEWEGUNG NACH RECHTS
ODER LINKS —
drücken Sie den **RECHTS-** oder
LINKS-PFEIL.

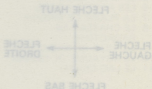
ZUM DRUCKEN —
drücken Sie den **AB-PFEIL**.

ZUM SPRINGEN —
drücken Sie **KNOPF 1**.

ZUM SPRINGEN UND
ZERSCHMETTERN DER ÜBER
IHNEN LIEGENDEN FELSEN —
drücken Sie **KNOPF 1** und
KNOPF 2 gleichzeitig.

UM ZWISCHEN DEN BLÖCKEN
HINDURCHZUSCHLÜPFEN —
drücken Sie schnell den **AB-**
PFEIL, während Sie sich nach
LINKS oder **RECHTS** bewegen.

UM ZU SCHLAGEN ODER
KAPSELN ZU WERFEN —
drücken Sie **KNOPF 2**



POUR ALLER A DROITE OU A GAUCHE

Appuyer sur la flèche DROITE ou GAUCHE.

POUR S'ACCROUPIR

Appuyer sur la flèche BAS

POUR SAUTER

Appuyer sur le bouton 1

POUR SAUTER ET DETRUIRE EN MEME TEMPS LES BLOCS AU DESSUS

Appuyer en même temps sur les boutons 1 et 2.

POUR VOUS GLISSER ENTRE LES BLOCS

Appuyez rapidement sur la flèche BAS tout en vous déplaçant à droite ou à gauche.

POUR FRAPPER OU LANCER DES CAPSULES

Appuyer sur le bouton 2.

Para mover a la derecha o a la izquierda — presione la flecha hacia la derecha o hacia la izquierda.

Para esconderse, agazaparse, presione la flecha hacia abajo.

Para saltar presione el botón 1.

Para saltar y destrozar obstáculos delante de usted presione botón 1 y 2 simultáneamente.

Para deslizarse entre obstáculos presione rápidamente la flecha hacia abajo mientras mueve hacia la izquierda o derecha.

Para dar puñetazos o tirar cápsulas presione el botón 2.

PER SPOSTARSI A DESTRA O A SINISTRA —
premere la FRECCIA DESTRA o SINISTRA

PER ABBASSARSI —
premere la FRECCIA IN BASSO

PER SALTARE —
premere PULSANTE 1

PER SALTARE E DISTRUGGERE I BLOCCHI SOVRASTANTI —
premere insieme PULSANTE 1 e PULSANTE 2

PER SCIVOLARE FRA I BLOCCHI —
premere velocemente la FRECCIA IN BASSO e spostarsi a DESTRA o SINISTRA

PER COLPIRE O LANCIARE PROIETTILI —
premere il PULSANTE 2

① JANKEN LE GRAND

② PARPLIN

③ CHOKKINNA

④ GOOSEKA

⑤ JANKEN LE GRAND

⑥ Parplin

⑦ Chokkinna

⑧ Gooska

⑨ Janken le Grande

⑩ Parplin

⑪ Chokkinna

⑫ Gooska

Who's Who

You're ALEX, the Shellcore master in the red overalls. Your family and friends include: King Thunder, Alex's real father; Saint Nurari, Alex's spiritual father; Patricia, Alex's mother; Egle, Alex's twin brother; High Stone, King of Nibana and Princess Lora, Egle's fiancée. At times, you can summon these people to help you.

- ① Alex
- ② King Thunder
- ③ Saint Nurari
- ④ Patricia
- ⑤ Egle
- ⑥ High Stone
- ⑦ Princess Lora
- ⑧ Janken the Great
- ⑨ Parplin
- ⑩ Chokkinna
- ⑪ Gooseka

Wer ist wer?

Sie sind Alex, der Shellcore-Meister im roten Overall. Ihre Familie und Freunde sind: König Donner, Alex wirklicher Vater; Sankt Nurari, Alex geistiger Vater; Patricia, Alex Mutter; Egle, Alex Zwillingbruder; High Stone—König von Nibana und Prinzessin Lora, die Braut von Egle. Bei bestimmten Gelegenheiten können Sie diese Personen zur Hilfe herbeirufen.

- ① Alex
- ② King Thunder
- ③ Saint Nurari
- ④ Patricia
- ⑤ Egle
- ⑥ High Stone
- ⑦ Princess Lora
- ⑧ Janken the Great
- ⑨ Parplin
- ⑩ Chokkinna
- ⑪ Gooseka



①



②



③



④



⑤



⑥



⑦

Qui est Qui?

Vous êtes ALEX, l'expert en SHELLCORE, habillé d'un kimono rouge.

Votre famille et vos amis sont: le roi Tonnerre, le vrai père d'Alex. Saint NURARI, le père spirituel d'Alex, Patricia, sa mère, Egle, son jumeau, HIGH STONE, le roi de NIBANA, et la princesse LORA, la fiancée d'EGLE.

A certains moments, vous pourrez leur demander de vous aider.

- ① ALEX
- ② Roi Tonnerre
- ③ Saint NURARI
- ④ PATRICIA
- ⑤ EGLE
- ⑥ HIGH STONE
- ⑦ Princesse LORA
- ⑧ JANKEN LE GRAND
- ⑨ PARPLIN
- ⑩ CHOKKINNA
- ⑪ GOOSEKA

¿Quien es quién?

Usted es Alex. El mejor Shellcore con su traje rojo.

Su familia y amigos: El Rey Trueno, El padre real de Alex: Santo Nurari, el padre espiritual de Alex; Patricia, la madre de Alex; Egle, el hermano gemelo de Alex; Su Alteza Estone, Rey de Nibana y la princesa Lora, prometida de Egle. Cada vez que solicites su ayuda estas personas le ayudarán.

- ① Alex
- ② Rey Trueno
- ③ Santo Nurari
- ④ Patricia
- ⑤ Egle
- ⑥ Su alteza real Stone
- ⑦ Princesa Lora
- ⑧ Janken El Grande
- ⑨ Parplin
- ⑩ Chokkinna
- ⑪ Gooseka

PERSONAGGI

Il giocatore impersona ALEX. Il Maestro di Shellcore è vestito in rosso. La famiglia di Alex ed i suoi amici sono: il Re del Tuono, il vero padre di Alex: il Santone Nurari, la guida spirituale di Alex; Patricia, la madre di Alex; Egle, il fratello gemello di Alex; il Re di Stone, sovrano di Nibana e la Principessa Lora, fidanzata di Egle. Alex, di tanto in tanto, ha la possibilità di chiamare questi personaggi in suo aiuto.

- ① Alex
- ② Re del Tuono
- ③ Santone Nurari
- ④ Patricia
- ⑤ Egle
- ⑥ Re di Stone
- ⑦ Principessa Lora
- ⑧ Janken il Grande
- ⑨ Parplin
- ⑩ Chokkinna
- ⑪ Gooseka

You'll soon find out that Janken the Great, Emperor of planet Janbarik is your enemy. His plan is to invade the beautiful City of Radactian and rule it forever.

Janken the Great got his name from his expertise at the game of Janken — better known in the western world as the scissors, paper and stone game.

Like all evil leaders, Janken the Great has an army of devoted followers including Parplin the Pursuer, Chokkinna the Sly and Gooseka the Slippery. Plus, Janken also has many helpers from the animal world — such as a monstrous bird, a sea horse, a bat, a monkey, a frog and a host of others.

In order for you to keep Janken the Great from taking over Radactian, you must journey through the Miracle World, defeating Janken and his followers as you go.

Sie werden schnell herausfinden, daß Janken, der Große, Herrscher des Planeten Janbarik, Ihr Feind ist. Sein Plan ist, die schöne Stadt Radactian einzunehmen und für immer zu beherrschen.

Janken, der Große erhielt seinen Namen aufgrund seiner Fähigkeiten im Janken-Spiel, in der westlichen Welt besser bekannt als das Schere-Stein-Papier Spiel.

Wie alle bösen Herrscher hat auch Janken, der Große ergebene Diener, als da wären Parplin, der Verfolger; Chokkinna, der Hinterlistige und Gooseka, der Schlüpfrige. Außerdem besitzt Janken auch viele Helfer in der Tierwelt — einen Reisenvogel, ein Seepferd, eine Fledermaus, einen Affen, einen Frosch und noch viele andere.

Um Janken, den Großen davon abzuhalten, Radactian zu erobern, müssen Sie durch Miracle World reisen und Janken und seine Gefolgsleute besiegen, wo immer Sie auf sie stoßen.



8



9



10



11



Vous découvrirez très vite que JANKEN LE GRAND, empereur de la planète Janbarik, est votre ennemi. Son projet est d'envahir la belle cité de Radactian, et d'en prendre le contrôle à jamais.

Janken le Grand tient son nom de son habileté qu jeu de JANKEN, plus connu en occident sous le nom du jeu de "pierre, ciseau, papier".

Comme tous les méchants chefs, Janken le Grand est suivi d'une armée de courtisans dont font partie PARPLIN le poursuivant, CHOKKINA le sournois et GOOSEKA le rusé. En plus, Janken reçoit de l'aide des animaux tels que l'oiseau monstrueux, un hippocampe, une chauve-souris, un singe, une grenouille et un tas d'autres.

Pour empêcher Janken le Grand de prendre le contrôle de Radactian, vous devez voyager à travers le Monde des miracles, en battant Janken le Grand et ses courtisans au fur et à mesure que vous les rencontrerez.

Usted pronto descubrirá que Janken el Grande, emperador del planeta Janbarik es su enemigo. Su plan es invadir la preciosa ciudad de Radactian y mandar para siempre.

Janken El Grande tomó su nombre de su experiencia en el juego de Janken — más conocido en el mundo occidental como el juego de las tijeras, el papel y la piedra.

Como todos los líderes diabólicos, Janken El Grande tiene un ejército de devotos seguidores, Parplin el perseguidor, Chokkina la astuta y Gooseka la resbaladiza. Además, Janken tiene muchos ayudantes del mundo animal — tales como un pájaro monstruoso, un caballo de mar, un murciélago, un mono, una rana y otros muchos.

Para que usted impida que Janken el Grande se apodere de Radactian, debe viajar a través del Mundo Milagroso, venciendo a Janken y su seguidores mientras lo hace.

Si scoprirà ben presto che Janken il Grande, Imperatore del pianeta Janbarik è un feroce nemico. Medita infatti di invadere la splendida città di Radactian e di dominarla per sempre.

Janken il Grande è stato così soprannominato dalla sua bravura nel gioco del Janken, meglio conosciuto in Occidente con il nome di gioco delle forbici, carta e sassi.

Come tutti i malvagi, Janken il Grande possiede un esercito di fidi seguaci fra cui PARPLIN che segue tutti, CHOKKINNA l'astuto e GOOSEKA il mellifluo. Inoltre, Janken viene aiutato da parecchi animali quali l'uccello mostruoso, il cavalluccio marino, il pipistrello, la scimmia, la rana ed altri ancora.

Per poter impedire a janken il Grande di impossessarsi di Radactian, occorre che Alex compia un viaggio nel Mondo dei Prodighi sconfiggendo Janken ed i suoi seguaci.

What's What

The Stone Blocks

The Miracle World is built from millions of rocklike blocks. Hence the importance of an art like Shellcore.

You must use Alex's Shellcore skills to destroy the blocks and move through them. But be warned. All blocks are not breakable.

NOTE: In each location the blocks that can't be destroyed are different colors. To find out which ones can't be destroyed, press **BUTTON 2**.

The Treasures

There are five treasures that you will find at various points along the way. These treasures will help bring peace to Radactian and their roles will be revealed as the game progresses.

Was ist was?

Die Steinblöcke

Miracle World besteht aus Millionen von Steinblöcken. Das erklärt auch die Wichtigkeit der Shellcore-Kunst. Sie müssen Alex Shellcore-Talent benutzen, um Blöcke zu zerstören und dann zwischen ihnen hindurchgehen. Aber seien Sie vorsichtig—nicht alle Blöcke können zerstört werden.

HINWEIS: An jedem Ort haben die unzerstörbaren Blöcke andere Farben. Um diese herauszufinden, drücken Sie **KNOPF 2**.

Die Schätze

Fünf Schätze sind an verschiedenen Stellen entlang des Weges zu finden. Diese Schätze helfen mit, der Stadt Radactian Frieden zu bringen. Ihre Funktionen werden im weiteren Spielverlauf erkennbar.

Vous découvrirez vite que JANKEN LE GRAND, empereur de la planète Jankark, est votre ennemi. Son projet est d'anéantir la belle cité de Radactian et d'en prendre le contrôle à jamais.

Janken le Grand part son nom de son habitier du jeu de JANKEN, plus connu en occident sous le nom du jeu de "pierre, ciseaux, papier".

Comme tous les méchants célèbres, Janken le Grand est doté d'une armée de courtisans dont font partie PARLAK, pourchassant CHOKKINA le sage, et GOOBERA le naïf. En plus, Janken reçoit de l'aide des animaux tels que l'oiseau monstrueux, un hippocampe, une chauve-souris, un ange, une grenouille et un tas d'autres.

Pour empêcher Janken le Grand de prendre le contrôle de Radactian, vous devez voyager à travers le Monde des Miracles, en battant Janken le Grand et ses courtisans au jeu et à mesure que vous les rencontrez.

Quoi est Quoi?

Les blocs de pierre

Le monde des miracles est construit de millions de blocs de pierre, d'où l'importance d'une technique comme le SHELLCORE.

Vous devrez utiliser la technique du SHELLCORE que possède Alex pour détruire les blocs et passer au travers. Attention: Tous les blocs ne peuvent pas être détruits.

NOTE: dans chaque lieu, les blocs indestructibles sont d'une couleur différente. Laquelle? Vous le découvrirez en appuyant sur le bouton n°2.

Les trésors

Il y a 5 trésors que vous devrez trouver à différentes étapes de votre voyage. Ces trésors vous aideront à ramener la paix sur Radactian. Leur rôle se révélera au fur et à mesure que vous avancerez dans le jeu.

¿Qué es cada cosa?

Los bloques de piedra.

El Mundo Milagroso está construido de millones de bloques de rocas. De ahí la importancia de una destreza como la de Shellcore.

Usted debe usar todas las habilidades de Alex Shellcore para romper los bloques y moverse a través de ellos. Pero debe ser precavido. No todos los bloques pueden romperse.

NOTA: En cada lugar los bloques que no pueden ser destrozado tienen diferentes colores. Para descubrir cuales no pueden romperse presione el botón 2.

Los tesoros.

Hay cinco tesoros que usted descubrirá en varios lugares a lo largo del camino. Estos tesoros ayudarán a traer la paz a Radactian y sus significados serán revelados mientras el juego avanza.

GLI OGGETTI

BLOCCHI DI PIETRA

Il Mondo dei Prodigii è costruito da milioni di blocchi di roccia. Ecco perché è necessario che Alex sia molto bravo nell'Arte del Shellcore.

I blocchi devono venire tutti distrutti per potersi aprire un varco fra di essi. Ma, attenzione, non tutti i blocchi possono venir frantumati.

NOTA: I blocchi che non possono essere distrutti hanno colori diversi. Per poter sapere quali non possano essere distrutti, premere il PULSANTE 2.

I TESORI

Vi sono cinque tesori che si trovano in vari punti lungo il cammino. Questi tesori permetteranno di portare la pace a Radactian e, man mano che il gioco prosegue, apparirà chiaro il ruolo di ciascuno di essi.

The treasures are:

- ① The Sun Stone Medallion
- ② the Moonlight Stone Medallion
- ③ The Gold Crown—It has magical powers — but can't be obtained without the Sun Stone and Moonstone medallions.
- ④ The Hirota Stone —It holds the key to the mysteries surrounding the crown.
- ⑤ A personal letter to the kingdom of Nibana — without this letter, certain items can't be obtained.

Die Schätze sind:

- ① Das Sonnenstein-Medaillon.
- ② Das Mondstein-Medaillon.
- ③ Die Goldkrone—sie hat magische Kräfte; Sie erhalten sie aber nur, wenn Sie bereits das Sonnenstein- und das Mondstein-Medaillon besitzen.
- ④ Der Hirota-Stein—er enthält den Schlüssel zu den Rätseln, die die Goldkrone umgeben.
- ⑤ Ein persönlicher Brief an das Königreich Nibana—ohne diesen Brief können bestimmte Dinge nicht erlangt werden.



①



②



③



④



⑤

Les trésors sont:

- ① Le médaillon en pierre de soleil
- ② Le médaillon en pierre de lune.
- ③ La couronne magique: elle a un pouvoir magique, mais qui ne peut être exploité qu'avec les médaillons en pierre de lune et en pierre de soleil.
- ④ La pierre de Hirota: elle détient le secret du mystère qui entoure la couronne.
- ⑤ Une lettre personnelle au royaume de Nibana: sans cette lettre, vous ne pourrez obtenir certains objets.

Los tesoros son:

- ① El medallón de la Piedra del Sol.
- ② El Medallón de la Luz de la Luna.
- ③ La Corona de Oro — tiene mágicos poderes pero no puede obtenerse sin La Piedra de la Luna.
- ④ La Piedra Hirota — contiene la llave de los misterios que rodean la corona.
- ⑤ Una carta personal del reino de Nibana—sin esta carta, no se encontrarán los objetos verdaderos.

I tesori sono:

- ① Il Medaglione della Pietra del Sole
- ② Il Medaglione della Pietra di luna
- ③ La Corona d'Oro. Ha poteri magici ma non può essere conquistata senza prima avere il Medaglione della Pietra del Sole e della Pietra della Luna.
- ④ La Pietra di Hirota. È la chiave per comprendere i misteri che circondano la Corona.
- ⑤ Un salvacondotto per il regno di Nibana senza il quale non è possibile ottenere alcuni oggetti.

The Boxes

As Alex travels through the Miracle World he will discover several strange boxes. Each box has different contents — and different powers. Some are beneficial. Others are quite dangerous.

Here's what's inside each of the boxes:

- The Bags of Gold Coins — The big bag contains 20 ₪ . The small one has 10 ₪ . (₪ is the currency exchange unit on the planet Aries.)
- The powerful Bracelet — Use it to perform the "The Shocking Waves of Destruction" trick. (See The Power Bracelet, page 24.)
- Alex Kidd—Get an extra life.
- The Ghost—He'll try to possess you. So get away from him.
- The Box of a Skull—It'll make Alex get the jitters.

Die Kisten

Während Alex durch Miracle World wandert, wird er einige seltsame Kisten entdecken. Die Kisten haben verschiedene Inhalte — und verschiedene Kräfte. Manche sind gut, andere dagegen sehr gefährlich.

Folgende Dinge sind in den Kisten verborgen:

- Die Goldmünzenbeutel—der große Beutel enthält 20 ₪ , der kleine 10 ₪ , (₪ ist die Währung des Planeten Aries).
- Das Kraftarmband—Verwenden Sie es, um den „Schockwellen der Zerstörung“-Trick auszuführen (Siehe auch „Das Kraftarmband“, S. 24).
- Alex Kidd—er erhält so ein Extra-Leben.
- Der Geist—er wird versuchen, Sie zu besitzen. Also gehen Sie ihm aus dem Weg.
- Die Totenschädel-Kiste—sie flößt Alex Furcht ein.



Les boîtes

En voyageant dans le Monde des miracles, Alex va découvrir plusieurs boîtes étranges. Chacune a un contenu différent, et des pouvoirs différents. Certaines sont bénéfiques, d'autres dangereuses.

Voici ce qu'il y a à l'intérieur de chaque boîte:

- Les sacs de pièces d'Or: le gros sac contient 20 ₪ et le petit 10 ₪. (le ₪ est l'unité de monnaie sur la planète Aries)
- Le bracelet magique: utilisez le pour pratiquer le coup de "l'onde de choc destructrice" (voir bracelet magique en page 24).
- Alex Kidd bénéficie d'une vie supplémentaire
- Le fantôme: il va essayer de vous avoir, aussi, tenez-vous loin de lui.
- La boîte avec le crâne; elle flanquera à Alex une belle frousse!

Las Cajas.

Mientras Alex viaja a través del Mundo Milagroso él descubrirá muchas cajas extrañas. Cada una tiene distintos contenidos y diferentes poderes. Algunos son beneficiosos. Otros bastante peligrosos.

Aquí está lo que hay dentro de esas cajas.

- Las Bolsas de Monedas de Oro — la grande contiene 20 ₪. La pequeña tiene 10 ₪. (₪ es la moneda de curso legal en el planeta Aries).
- El Brazalete poderoso — usélo para llevar a cabo la trampa del "Ataque en Oleadas de Destrucción". (Ver la Página del Brazalete poderoso).
- Alex Kidd — gana una vida extra.
- El Fantasma — intentará poseerle, Aléjese de él.
- La Caja de la Calavera — hará a Alex ponerse nervioso.

I CONTENITORI

Nel corso del viaggio attraverso il Mondo dei Prodigii, Alex scopre degli strani contenitori. Ciascuno di essi ha un diverso contenuto e poteri diversi. Alcuni oggetti hanno effetti malefici, altri benefici.

Vediamo insieme che cosa si trova nei contenitori:

- I sacchetti di monete antiche. Il sacco più grande contiene 20 ₪ mentre il più piccolo ne contiene 10 ₪. (₪ è al moneta del pianeta Aries).
- Il bracciale portentoso. Con il bracciale è possibile produrre "Le dirompenti Onde di Distruzione".
- Alex Kidd-Guadagna una vita
- Il Fantasma-Cercherà di impossessarsi di Alex; occorre quindi fuggirlo.
- La Scatola del Cranio-Rende Alex molto nervoso.

- The Box in Pink—Inside lies an important secret.
- The Skull's Box in Pink — Just jump over this one, or a ghost will come out and get you.

The Telepathy Ball

This miraculous ball lets you know what other people are thinking. It is very valuable to you. Especially when you're playing the scissors/paper/stone game.

The Shop

Whenever you see the shop, don't miss the opportunity to purchase a few items. The shop contains many useful things you can buy with the money you collected from the Bag of Gold Coins box.

Here's how to enter the shop: Using the ARROWS, move ALEX directly in front of the entrance to the shop.

- Die lilafarbene Kiste— sie enthält ein wichtiges Geheimnis.
- Die Totenschädel-Kiste ist lila — Springen Sie nur über sie hinweg, da sonst ein Geist erscheint und Sie ergreift.

Der Telepathie-Ball

Dieser rätselhafte Ball ermöglicht es Ihnen zu erfahren, was andere Leute denken. Er ist sehr wertvoll für Sie. Besonders wenn Sie das Schere/Stein/Papier-Spiel spielen.

Der Kaufmannsladen

Wo immer Sie ihn sehen, nutzen Sie die Gelegenheit einige Dinge einzukaufen. Er enthält viele nützliche Waren, die Sie mit dem Gold aus der Kiste mit den Goldmünzenbeuteln bezahlen können.

So betreten Sie den Laden: Bewegen Sie Alex mit Hilfe der Pfeile direkt vor den Eingang.



- La boîte rose: à l'intérieur est caché un secret important.
- La boîte rose avec le crâne: sautez par dessus! Autrement, un fantôme va en sortir, et il vous aura!

La boule de télépathie

Cette boule magique vous permet de savoir ce que pensent les autres. Elle vous sera très utile, en particulier pour jouer au jeu de "ciseaux-pierre-papier".

La boutique

Chaque fois que vous voyez la boutique, ne ratez pas l'occasion d'acheter quelques accessoires. La boutique contient de nombreuses choses utiles, que vous pouvez acheter avec les sous gagnés dans les sacs d'or.

Voici comment entrer dans la boutique:
En utilisant les flèches, déplacez Alex pour l'amener devant l'entrée de la boutique.

- La Caja Rosa — dentro yace un importante secreto.
- La Caja Rosa de la Calavera —salte sobre esta o un fantasma venderá y le cogerá.

La Pelota telepática.

Esta milagrosa pelota le permite saber lo que están pensando o otras personas. Es muy valioso para Usted. Sobre todo cuando esté jugando al juego de las tijeras, el papel y la piedra.

La Tienda.

Dondequiera que vea la tienda, no pierda la oportunidad de comprar unos pocos objetos. La tienda contiene muchas cosas útiles que puede adquirir con el dinero que recoja de la Bolsa de las Monedas de Oro.

Como entrar en la tienda:
Use las flechas, mueva a Alex directamente enfrente de la entrada de la tienda.

- La Scatola Rosa-Contiene un importante segreto

- La Scatola Rosa con Teschio-Bisogna saltarla, altrimenti il Fantasma si imporrerà di Alex

LA SFERA TELEPATICA

La sfera miracolosa permette di leggere nei pensieri degli altri. È molto preziosa. In particolare quando Alex deve giocare al gioco delle forbici/carta/pietra.

IL NEGOZIO

Ogniqualevolta pare un negozio, non bisogna lasciarsi sfuggire l'opportunità di acquistare qualche articolo. Il negozio contiene molti oggetti utili che si possono acquistare con il denaro contenuto nei Sacchetti.

Ecco come entrare in negozio:
Usando le FRECCHE, muovere ALEX direttamente di fronte all'ingresso del negozio.

How to buy an item in the shop:
By pressing **BUTTON 1**, jump up
and touch the item you want.

What you Can Buy In The Shop

- **Teleport Powder — 100 ₪**
This magic powder makes
you invisible to the enemy.
So you can maneuver right
through them. But remember:
Its magic only lasts a short
time.
- **The Power Bracelet —
100 ₪**
Use this bracelet to create
"The Shocking Waves of
Destruction," a powerful
ancient trick in the art of
Shellcore.

NOTE: The bracelet will
disappear when you lose a life
or when you enter a new
location. Also, the bracelet can't
be used in the water.

- **Alex Kidd — 500 ₪**
You can actually buy yourself
another life.

So kaufen Sie ein: Drücken Sie
KNOFF 1, springen Sie hoch
und berühren Sie den
gewünschten Gegenstand

Was man im Laden alles kaufen
kann:

- **Teleport-Pulver — 100 ₪**
Dieses magische Pulver
macht Sie für den Feind
unsichtbar. So können Sie
sogar direkt durch ihn
hindurchgehen. Aber achten
Sie darauf: Die Wirkung hält
nicht lange an.
- **Das Kraftarmband — 100 ₪**
Verwenden Sie dieses
Armband zur Erzeugung der
„Schockwellen der
Zerstörung“, eines der
mächtigsten Tricks der alten
Shellcore-Kunst.

ACHTUNG: Das Armband
verschwindet, wenn Sie ein
Leben verlieren oder wenn Sie
einen neuen Ort betreten.
Außerdem kann es nicht im
Wasser benutzt werden.

- **Alex Kidd — 500 ₪**
Sie können sich tatsächlich
ein weiteres Loch kaufen.



Comment acheter dans la boutique:

En appuyant sur le bouton n°1, sautez et touchez l'objet que vous désirez.

Ce que vous pouvez acheter à la boutique:

- La poudre téléporteuse: 100 ₪
Cette poudre magique vous rend invisible aux yeux de l'ennemi. Vous pouvez alors vous déplacer au milieu d'eux. Rappelez-vous, son effet magique ne dure qu'un temps!
- Le bracelet magique: 100 ₪
Utilisez ce bracelet pour faire le coup de "l'onde de choc destructrice", un coup spécial du SHELLCORE.

NOTE: le bracelet disparaîtra quand vous perdrez une vie, ou passerez dans un autre lieu. De même, le bracelet ne peut être utilisé dans l'eau.

- Alex Kidd: 500 ₪
Vous pouvez vous acheter une vie supplémentaire!

Como comprar un objeto en la tienda: Presione el botón 1, salte y toque el objeto que desee.

Lo que puede comprar en la tienda.

- Poder Teleport — 100 ₪ .
Este poder mágico le hace invisible para el enemigo. Por eso puede maniobrar a través de ellos. Pero recuerde que esta magia sólo dura un corto espacio de tiempo.
- El Poder del Brazalete — 100 ₪ .
Use este brazalete para crear "El Ataque en Oleadas de Destrucción", un poderoso y antiguo truco en la habilidad de Shellcore.

Nota: El brazalete desaparecerá cuando usted pierda una vida o cuando entre en un nuevo lugar. Tampoco podrá usarse en el agua.

- Alex Kidd — 500 ₪ .
Puede comprar para usted una nueva vida.

Come acquistare un articolo in negozio: premendo il PULSANTE 1, saltare fino a toccare l'articolo desiderato.

Che cosa è in vendita nel Negozio.

- La Cipria Teleport-100 ₪
È una cipria magica che rende invisibili al nemico. Ma il suo effetto dura un lasso di tempo limitato.
- Il bracciale de potere-100 ₪
Usa questo bracciale per creare la "terribile onda di distruzione", un trucco antico dell'arte di Shellcore.

NOTA: Il bracciale scompare quando perdi una vita o quando entri in un luogo nuovo. Ricorda anche che il bracciale non può essere usato nell'acqua.

- Il piccolo Alex-500 ₪
Puoi veramente guadagnarti un'altra vita.

- **The Cane of Flight — 120 ₮**
This cane gives you so much psychic power that you can actually fly for a limited amount of time.

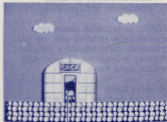
- **The Magic Capsule A — 100 ₮**
When you need help badly, throw this capsule and eight of your friends will magically appear.

- **The Magic Capsule B — 120 ₮**
Throw this capsule, and a barrier will surround you to protect you from enemies.

- **Der Flugstab — 120 ₮**
Dieser Stab gibt Ihnen so viel psychische Kraft, daß Sie für eine begrenzte Zeit richtig fliegen können.

- **Die magische Kapsel A — 100 ₮**
Benötigen Sie dringend Hilfe, werfen Sie diese Kapsel und Ihre Freunde erscheinen wie durch Zauberei.

- **Die magische Kapsel B — 120 ₮**
Werfen Sie diese Kapsel und eine Barriere wird Sie umgeben und vor den Feinden beschützen.



Alex

NOTA: El prezioso desodorante cuando usted encuentra el Fufu y el mundo de los Tamagotchi podrá ser un lugar maravilloso. Allí podrá encontrar un nuevo hogar para su Alex Kid. El mundo de los Tamagotchi es un mundo maravilloso. Allí podrá encontrar un nuevo hogar para su Alex Kid. El mundo de los Tamagotchi es un mundo maravilloso. Allí podrá encontrar un nuevo hogar para su Alex Kid.

• Alex Kid — 500 ₮
Sie können sich tatsächlich ein weiteres Loch kaufen.

- La canne de vol: 120 ㊄
Cette canne vous donne tellement de pouvoir psychique, que vous êtes alors capable de voler pendant un certain temps.
- La capsule magique A: 100 ㊄
Quand vous avez vraiment besoin d'aide, jetez cette capsule et 8 de vos amis apparaîtront par magie.
- La capsule magique B: 120 ㊄
Jetez cette capsule et une barrière va s'élever, qui vous protégera de vos ennemis.

C'est un hélicoptère équipé d'un missile.

Pour piloter l'hélicoptère: utiliser les flèches.

Pour accélérer: appuyer sur le BOUTON n°1

Pour tirer le missile: Appuyer sur le BOUTON n°2

NOTE: Tous les objets achetés à la boutique ne peuvent être utilisés sans eau.

- El Bastón Volador — 120 ㊄ .
Este bastón le dará tanto poder físico que podrá volar durante una cantidad limitada de tiempo.
- La Cápsula Mágica A — 100 ㊄ .
Cuando necesite ayuda lance esta cápsula y 8 de sus amigos aparecerán mágicamente.
- La Cápsula Mágica B — 120 ㊄ .
Lance esta cápsula, y una barrera le rodeará para protegerle de sus enemigos.

Es un helicóptero equipado con un misil.

Para pilotar el helicóptero: utilizar las flechas.

Para acelerar: pulsar el BOTÓN n.º 1.

Para disparar el misil: pulsar el BOTÓN n.º 2.

NOTA: Todos los objetos comprados en la tienda no se pueden utilizar sin agua.

ACHTUNG: Keine der im Laden gekauften Dinge kann im Wasser benutzt werden.

- Il bastone volante-120 ㊄
Questo bastone ti dà così tanta potenza fisica che sarai in grado di volare per un certo periodo di tempo.
- La Caspula Magica A-100 ㊄
Quando è necessario ottenere immediatamente aiuto, lanciare la capsula in alto e otto degli amici appaiono immediatamente.
- La Capsula Magica B-120 ㊄
Lanciando questa capsula si innalzerà immediatamente una barriera a protezione dai nemici.

È un elicottero equipato con un missile.

Per guidare l'elicottero: utilizzare le frecce.

Per aumentare la velocità: premere il BOTTON n.º 1.

Per lanciare il missile: premere il BOTTON n.º 2.

NOTE: Nessuno degli oggetti in vendita nel negozio può essere utilizzato senza acqua.

ACHTUNG: Keine der im Laden gekauften Dinge kann im Wasser benutzt werden.

- Sukopako Motorcycle – 200 ㊦
Not only is it fast. It can also break rocks. But it can't go in water. And it can't go in reverse.

To accelerate the motorcycle – press the RIGHT ARROW.

To slow down – press the LEFT ARROW.

To jump – press BUTTON 1.

- Peticopter – 200 ㊦
It's like a helicopter that's equipped with a missile.

To pilot the helicopter – use the ARROWS.

To accelerate – press BUTTON 1.

To fire a missile – press BUTTON 2.

NOTE: Any items purchased in the shop cannot be used in the water.

- Sukopako Motorrad – 200 ㊦
Es ist nicht nur schnell, sondern durchbricht auch Felsen. Allerdings funktioniert es nicht im Wasser und es hat keinen Rückwärtsgang.

Zum Beschleunigen – drücken Sie den RECHTS-PFEIL

Zum Abbremsen – drücken Sie den LINKS-PFEIL

Zum Springen – drücken Sie KNOFF 1

- Petikopter – 200 ㊦
Er funktioniert wie ein Hubschrauber und ist mit einem Geschöß ausgestattet.

Zum Steuern des Hubschraubers benutzen Sie die PFEILE

Zum Beschleunigen – drücken Sie KNOFF 1

Zum Feuern – drücken Sie KNOFF 2

ACHTUNG: Keine der im Laden gekauften Dinge kann im Wasser benutzt werden.



- La moto SUKOPAKO: 200 ㊦
Non seulement elle va vite,
mais elle peut également
détruire les rochers. Par
contre elle ne peut pas aller
dans l'eau, ni faire marche
arrière.

Pour accélérer:
Appuyer sur la flèche DROITE

Pour ralentir:
Appuyer sur la flèche GAUCHE.

Pour sauter: appuyer sur le
bouton n°1

- Le PETICOPTER: 200 ㊦
C'est un hélicoptère équipé
d'un missile.

Pour piloter l'hélicoptère: utiliser
les flèches

Pour accélérer: appuyer sur le
BOUTON n°1

Pour tirer le missile: Appuyer sur
le BOUTON n°2

NOTE: Tous les objets achetés à
la boutique ne peuvent être
utilisés dans l'eau.

- Motocicleta Sukopako —
200 ㊦.
No sólo es rápida. También
puede romper rocas. No
funciona en el agua. No
puede retroceder.

Para acelerar la motocicleta
presione la flecha hacia la
derecha.

Para ir más despacio
presione la flecha hacia la
izquierda.

Para saltar presione el botón
1.

- Peticopter — 200 ㊦.
Es como un helicóptero que
está equipado con un misil.
Para pilotar el helicóptero use
las flechas.

Para acelerar presione el
botón 1.

Para disparar un misil
presione el botón 2.

NOTA: Ninguno de los artículos
comprados en la tienda pueden
ser utilizados en el agua.

- Motocicleta Sukopako-200 ㊦
Non solo è velocissima ma
riesce anche a spezzare le
rocce. Non si può usare in
acqua. Non può fare marcia
indietro.

Per aumentare la velocità
della moto: Premere la
FRECCIA DESTRA

Per diminuire la velocità della
moto: Premere la FRECCIA
SINISTRA

Per saltare-Premere
PULSANTE 1.

- Peticopter-200 ㊦
Del tutto simile ad un elicottero
ma dotato di un missile.

Per guidare l'elicottero: Usare le
FRECCIE

Per aumentare la velocità:
Premere PULSANTE 1

Per lanciare il missile: premere
PULSANTE 2

NOTA: Nessuno degli articoli in
vendita nel negozio può essere
impiegato in acqua.

The Suisui Boat

When you get to the river, you'll see a special speedboat you can use to cross the water.

To accelerate the speedboat — use the RIGHT ARROW.

To slow down the speedboat — use the LEFT ARROW.

To Fire the speedboat — press BUTTON 2.

NOTE: In this river location, the blocks you can't destroy are red.

A Game Within The Game

Whenever you encounter Janken or one of his followers, they will challenge you to three games of scissors/paper/stone.

Das Suisui Boot

Gelangen Sie an zum Flug, werden Sie ein Spezial-Rennboot vorfinden, mit dem Sie das Wasser überqueren können.

Zum Beschleunigen des Rennbootes — benutzen Sie den RECHTS-PFEIL.

Zum Abbremsen des Rennbootes — benutzen Sie den LINKS-PFEIL.

Zum Feuern — drücken Sie KNOFF 2.

ACHTUNG: Hier am Fluß sind die unzerstörbaren Felsblöcke rot.

Ein Spiel im Spiel

Wann immer Sie auf Janken oder einen seiner Gefolgsleute treffen, werden Sie von diesen zu einem Spiel, bestehend aus drei Durchgängen Schere/Stein/Papier, herausgefordert.

ACHTUNG: Hier am Fluß sind die unzerstörbaren Felsblöcke rot.

Le Bateau SUISUI

Quand vous arrivez à la rivière, un bateau vous permet de la traverser.

Pour accélérer le bateau: utiliser la flèche DROITE

Pour ralentir le bateau: utiliser la flèche GAUCHE

Pour tirer sur le bateau: utiliser le BOUTON n°2.

NOTE: dans la rivière, les blocs que vous ne pouvez pas détruire sont ROUGES.

Un jeu dans le jeu

Chaque fois que vous rencontrerez Janken le Grand ou l'un de ses courtisans, celui-ci vous de défiera à trois parties du jeu de "Ciseaux-pierre-papier".

Si vous gagnez au moins 2 jeux, vous passerez au lieu suivant.

El Barco Suisui

Cuando vea el río, encontrará una especial lancha rápida que puede utilizar para cruzar el agua.

Para acelerar la lancha motora — use la flecha de la derecha.

Para reducir la velocidad use la flecha de la izquierda.

Para disparar la lancha — presione el botón 2.

NOTA: En este lugar del río, los bloques que usted no puede destruir son rojos.

UN JUEGO dentro de UN JUEGO.

Cada vez que encuentre a Janken o uno de su seguidores ellos le retaran a tres juegos de tijeras/ papel/piedra.

LA BARCA SUISUI

Quando si arriva al fiume, vi è una barca speciale per effettuare la traversata.

Per aumentare la velocità: usare la FRECCIA DESTRA

Per diminuire la velocità: usare la FRECCIA SINISTRA

Per attivare la barca: premere il PULSANTE 2.

NOTA: I blocchi di roccia che non si possono distruggere in prossimità del fiume sono colorati in rosso.

UN GIOCO NEL GIOCO

Ogni volta che Alex: incontra Janken o uno dei suoi seguaci, viene sfidato ad uno dei seguenti giochi: forbici/carta/pietra.

Here's how it works: Paper is stronger than stone, but weaker than scissors. The scissors are stronger than paper, but weaker than stone. The stone is stronger than scissors, but weaker than paper.

You and your opponent simultaneously choose one of the three (scissors, paper or stone). Whoever has made the stronger selection, wins.

To make your selection (stone, scissors or paper): Use the ARROWS to point the white arrow to the desired object while the music is still playing.

To start the next game: Press the START button.

If you lose two of the three games, ALEX will turn into a stone and lose a life.

If you win at least two of the games, you will go on to the next location.

Hier eine kurze Erklärung: Papier ist stärker als Stein und schwächer als Schere. Schere ist stärker als Papier und schwächer als Stein. Stein ist stärker als Schere und schwächer als Papier.

Sie und Ihr Gegner wählen gleichzeitig eine der drei Möglichkeiten (Schere, Stein oder Papier). Wer immer das Stärkerer gewählt hat, gewinnt.

So wird die Auswahl getroffen (Stein, Schere oder Papier): Benutzen Sie die PFEILE, um mit dem weißen Pfeil auf das gewünschte Objekt zu zeigen, während die Melodie noch spielt.

Einen weiteren Durchgang beginnen Sie, indem Sie den START Knopf drücken.

Verlieren Sie zwei von drei Durchgängen, so wird ALEX zu Stein und verliert ein Leben.

Gewinnen Sie mindestens zwei Durchgänge, dann kommen Sie an den nächsten Ort.

Voici comment cela marche:
Le papier est plus fort que la pierre, mais plus faible que les ciseaux. Les ciseaux sont plus forts que le papier, mais plus faibles que la pierre. La pierre est plus forte que les ciseaux, mais plus faible que le papier.

Vous et votre adversaire choisissez simultanément l'un des trois (ciseaux, pierre ou papier). Celui qui a fait le choix le plus fort gagne.

Pour faire votre sélection (ciseaux, pierre ou papier):

Utilisez les flèches pour pointer sur l'objet choisi pendant que la musique joue.

Pour commencer la partie suivante: appuyer sur le bouton **START**.

Si vous perdez deux parties au moins, Alex sera pétrifié et perdra une vie.

Si vous gagnez au moins 2 jeux, vous passerez au lieu suivant.

Así es como funciona: El papel es más fuerte que la piedra y más débil que las tijeras. Las tijeras son más fuertes que el papel, pero más débil que la piedra. La piedra es más fuerte que las tijeras pero más débil que el papel.

Usted y su oponente escogerán simultáneamente uno de los tres (tijeras, papel o piedra). Quien haya hecho la mejor elección gana.

Para hacer su selección (piedra, tijeras o papel):
Use las flechas para señalar a la flecha blanca el objeto deseado mientras la música esté todavía sonando.

Para empezar el siguiente juego: Presione el botón de inicio.

Si usted pierde del total de tres juegos dos, Alex se convertirá en una piedra y perderá una vida.

Si usted gana al menos dos de los juegos, continuará hasta el siguiente lugar.

Ecco ciò che accade: la carta è più resistente della pietra ma meno resistente delle forbici. Le forbici sono più resistenti della carta ma meno resistenti della pietra. La pietra è più resistente delle forbici ma meno resistente della carta.

Alex e l'avversario devono scegliere allo stesso momento uno dei tre oggetti (forbici, carta, pietra).

Quello dei due che ha scelto l'oggetto più resistente vince.

Per effettuare la selezione (pietra, forbici o carta): Usare le **FRECCHE** per posizionare la freccia bianca in direzione dell'oggetto desiderato mentre si sente la musica.

Per iniziare di nuovo a giocare: premere il **PULSANTE START**.

Se **ALEX** perde due round su tre verrà trasformato in pietra e perderà una delle sue vite.

Se **ALEX** vince due round su tre potrà dirigersi verso un nuovo punto strategico.

Keeping Track of Things

Because there are so many locations in The Miracle World and so many things that you will either pick up or buy, you'll need a way to keep track of it all. That's why you have access to a subscreen that gives all this information in a flash.

To bring up the subscreen. Press the PAUSE button.

What you'll find:

- ① A map designating your location.
- ② A list of all your possessions.
- ③ The number of lives you have left.
- ④ Your current score.
- ⑤ The amount of money you have.

To select an item from the subscreen:

Wie man den Überblick behält

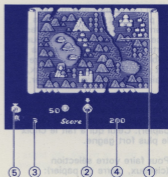
Da es so viele Orte in Miracle World und so viele Dinge aufzusammeln oder zu kaufen gibt, benötigen Sie eine Möglichkeit, über alles den Überblick zu bewahren. Aus diesem Grund können Sie auf einen Unterbildschirm zurückgreifen, der all diese Informationen enthält.

Um den Unterbildschirm einzuschalten, drücken Sie den PAUSE Knopf.

Folgendes wird dann erscheinen:

- ① Eine Landkarte, auf der Sie Ihren Standort erkennen können.
- ② Eine Liste aller Besitztümer.
- ③ Die Anzahl der verbleibenden Leben.
- ④ Der aktuelle Spielstand.
- ⑤ Die Geldsumme, über die Sie verfügen.

So wählen auf dem Unterbildschirm Gegenstände aus:



Pour garder une trace de tout celà:

Comme il y a de nombreux lieux dans le Monde des miracles, et beaucoup d'objets que vous pouvez ramasser ou acheter, il vous faudra quelque chose qui vous aide à garder trace de tout celà. C'est pourquoi vous avez accès à un écran secondaire qui vous donne toutes ces informations en un clin d'oeil.

Pour accéder à l'écran secondaire: Appuyez sur le bouton PAUSE

Vous trouverez:

- ① Une carte désignant votre emplacement
- ② Une liste de tout ce que vous possédez
- ③ Le nombre de vies qui vous restent
- ④ Votre score
- ⑤ La somme d'argent que vous possédez.

Pour sélectionner un objet dans l'écran secondaire:

Llevar las cosas.

Como hay tantos lugares en el Mundo Milagroso y tantas cosas que deberá recoger o comprar, necesita una forma de llevarlos. Por eso tiene acceso a una pantalla accesoria que le da toda la información al instante.

Para hacer aparecer la pantalla adicional. Presione el botón de pausa.

Aquí está lo que usted encontrará:

- ① Un mapa designado su situación.
- ② Una lista de todas sus posesiones.
- ③ El número de vidas que le que dan.
- ④ Su marcador.
- ⑤ La cantidad de dinero que tiene.

Para seleccionar un objeto de la pantalla adicional:

COME RICORDARE CIO CHE SI È CONQUISTATO

Poichè vi sono molti punti strategici nel Mondo dei Prodigii e molti oggetti che si possono conquistare o acquistare, occorre avere sempre la situazione sotto controllo. Tutte queste informazioni vengono evidenziate in un'apposita videata.

Per visualizzare la videata contenente le informazioni: Premere il pulsante PAUSE.

Comparirà sul video:

- ① una cartina che evidenzia la posizione in cui si trova Alex
- ② un elenco di tutto ciò di cui Alex è in possesso
- ③ il numero di vite che Alex può ancora vivere
- ④ il punteggio
- ⑤ la somma di denaro disponibile

Per selezionare un oggetto dalla videata:

Point the white arrow to the item using the ARROWS and press the START BUTTON.

Then, to return to the location screen with your selected item, press the PAUSE button.

NOTE: You can't access the subscreen when you are in the shop or when you are playing a game of scissors/paper/stone.

Oops. Try Again

At the beginning of each game you get three lives. When you lose all of them, the game is over.

There are two ways in which you can lose a life:

- 1) You are attacked by the enemy.
- 2) You lose two out of three scissors/paper/stone games to Janken.

NOTE: You can get an additional life by buying it at The Shop.

Bewegen Sie den weißen Pfeil mit Hilfe der PFEILE auf den gewünschten Gegenstand und drücken Sie den START Knopf. Dann kehren Sie an den derzeitigen Ort mit dem ausgewählten Gegenstand zurück, indem Sie den PAUSE Knopf drücken.

ACHTUNG: Man kann nicht auf den Unterbildschirm umschalten, während man eine Schere/Stein/Papier-Spiel spielt oder im Kaufmannsladen ist.

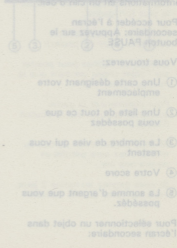
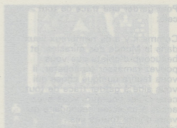
Hoppla! Versuchen Sie es noch einmal.

Am Anfang eines Spiels hat man drei Leben. Sie sie alle verloren, ist das Spiel vorbei.

Es gibt zwei Arten sein Leben zu verlieren:

1. Sie werden von einem Feind angegriffen.
2. Sie verlieren zwei von drei Durchgängen eines Schere/Stein/ Papier-Spieles an Janken.

ACHTUNG: Ein zusätzliches Leben kann im Kaufmannsladen gekauft werden.



Pointez la flèche blanche sur l'objet en utilisant les boutons de flèche puis en appuyant sur START.

NOTE: vous ne pouvez accéder à l'écran secondaire quand vous êtes dans une boutique, ou quand vous jouez à "ciseaux-pierre-papier".

Oups! On recommence ..

Au début de chaque jeu, vous disposez de trois vies. Quand vous les avez perdues toutes les trois, la partie est finie.

Il y a 3 façons dont vous pouvez perdre une vie:

- 1) En étant attaqué par un ennemi.
- 2) En perdant 2 des 3 parties au jeu de Janken.

NOTE: vous pouvez acheter des vies supplémentaires à la boutique.

Dirija la flecha blanca al objeto utilizando las FLECHAS y presione el botón de inicio. Entonces, vuelva a la pantalla de situación con el objeto seleccionado, presione el botón de pausa.

NOTA: No puede acceder a la pantalla adicional cuando esté en la tienda o cuando esté jugando al juego de tijeras/papel/piedra.

¡Oh!. Inténtelo otra vez.

Al principio de cada juego tiene tres vidas. Cuando pierda las tres el juego se ha terminado.

Hay dos formas de perder una vida:

- 1) Ser atacado por el enemigo.
- 2) perder dos otros juegos con Janken, de las tijeras/papel/piedra.

NOTA: Usted puede conseguir una vida adicional comparándola en la tienda.

Posizionare la freccia bianca in direzione dell'oggetto avvalendosi delle FRECCIE e premere il pulsante START. Poi, per ritornare alla videata principale, premere il pulsante PAUSE.

NOTA: Non è possibile avere accesso alla videata secondaria quando Alex si trova in negozio oppure quando si gioca al gioco delle forbici/carta/pietra.

RIPROVA

All'inizio di ciascuna partita, Alex ha a disposizione tre vite. Il gioco termina quando Alex perde tutte e tre le vite.

La vita viene persa in due modi:

- 1) quando il nemico sfarra un attacco vincente
- 2) perdendo due round su tre durante il gioco delle forbici/carta/pietra contro Janken.

NOTA: È possibile ottenere un'ulteriore vita acquistandola nel Negozio.

Know The Score

The points you earn for defeating different enemies are added together to produce your final score.

Here's what earns what:

DESTROYING A

MONSTER BIRD	200 points
MONSTER FROG	200 points
SCORPION	200 points
FLYING FISH	200 points
SMALL POISONOUS FISH	200 points
ROLLING ROCK	200 points
BAT	400 points
MONKEY	400 points
HOPPER	400 points
KILLER FISH	400 points
SEA HORSE	400 points
MERMAN	600 points
OX	600 points
GRIZZLY BEAR	800 points
RICE BALL	1,000 points
OCTOPUS	4,200 points

NOTE: Your score is calculated by adding the points for each enemy you destroy.

Die Punktwertung

Punkte, die Sie für den Sieg über die verschiedenen Feinde erhalten, werden addiert und ergeben die Endpunktzahl.

WERTUNGSTABELLE:

Die Punkte erhalten Sie für den Sieg über die entsprechenden Gegner

RIESENVOGEL	200 Punkte
RIESENFRÖSCHE	200 Punkte
SKORPION	200 Punkte
FLIEGENDER FISCH	200 Punkte
KLEINER GIFTIGER FISCH	200 Punkte
ROLLENDER FELSEN	200 Punkte
FLEDERMAUS	400 Punkte
AFFE	400 Punkte
HÜPFER	400 Punkte
KILLER FISCH	400 Punkte
SEEPFERD	400 Punkte
WASSERMANN	600 Punkte
OCHSE	600 Punkte
GRIZZLY BÄR	800 Punkte
REISBALL	1.000 Punkte
OKTOPUS	4.200 Punkte

NOTE: Ihre Punktzahl wird durch die Punkte für jeden Feind, den Sie zerstören, addiert.

ACHTUNG: Ein zusätzliches Leben kann im Kaufmannsladen gekauft werden.

Points are added for the score you earn for defeating different enemies to produce your final score.

NOTE: Your score is calculated by adding the points for each enemy you destroy.

NOTE: Your score is calculated by adding the points for each enemy you destroy.

NOTE: Your score is calculated by adding the points for each enemy you destroy.

NOTE: Your score is calculated by adding the points for each enemy you destroy.

Pour connaître le score:

Les poits que vous gagnez en battant vos ennemis successifs s'additionnent pour constituer votre score final.

Voici comment c'est calculé:

DETRUIRE UN

OISEAU

MONSTRUEUX . . . 200 points

GRENOUILLE

MONSTRUEUSE . . 200 points

SCORPION 200 points

POISSON VOLANT . . 200 points

PETIT POISSON

VENIMEUX 200 points

PIERRE QUI

ROUVE 200 points

CHAUVE-SOURIS . . 400 points

SINGE 400 points

HOPPER 400 points

POISSON TUTUR . . 400 points

HIPPOCAMPE 400 points

TRITON 600 points

BOEUF 600 points

OURS GRIZZLY . . . 800 points

BOULE DE RIZ . . . 1.000 points

PIEVRE 4.200 points

Conozca El Marcador.

Los puntos obtenidos al derrotar a los diferentes enemigos se suman juntos para producir un marcador final.

Lo que se gana por destruir un:

PAJARO

MONSTRUOSO . . 200 puntos.

RANA

MONSTRUOSA . . 200 puntos.

ESCORPION 200 puntos.

PEZ VOLADOR . . . 200 puntos.

PEQUEÑO PEZ

VENENOSO 200 puntos.

ROCA RODANTE . . 200 puntos.

MURCIELAGO . . . 400 puntos.

MONO 400 puntos.

SALTADOR 400 puntos.

PEZ ASESINO . . . 400 puntos.

CABALLO DE MAR . 400 puntos.

SIRENA 600 puntos.

BUEY 600 puntos.

OSO SAVAJE 800 puntos.

BOLA DE ARROZ . 1000 puntos.

PULPO 4200 puntos.

PUNTEGGIO

Il punteggio finale viene calcolato sommando i punti guadagnati sgominando i vari nemici.

UCCELLO MOSTRUOSO . . . 200

punti

RANA MOSTRUOSA . . 200 punti

SCORPIONE 200 punti

PESCE VOLANTE . . . 200 punti

PESCIOFINO

VELENOSO 200 punti

ROCCIA IN CADUTA . 200 punti

PIPISTRELLO 400 punti

SCIMMIA 400 punti

GRILLO 400 punti

PESCE ASSASSINO . . 400 punti

CAVALLUCCIO

MARINO 400 punti

TRITONE 600 punti

BUE 600 punti

ORSO 800 punti

POLPETTA DI RISO . 1.000 punti

PIOVRA 4.200 punti

PARPLIN
 THE PURSUER . . . 2.000 points
 CHOKKINNA
 THE SLY 2.000 points
 GOOSEKA
 THE SLIPPERY . . 2.000 points

FOR HITTING ANY OF
 THE ABOVE 3 DIRECTLY
 ON THE HEAD 200 points
 JANKEN THE GREAT . . . 10.000
 points

Helpful Hints

Timing is everything when
 jumping and punching.

Grab as many bags of coins as
 you can. That way you'll be
 able to buy lots of helpful items
 at The Shop.

Be sure to eat the RICE BALL at
 the end of each location. It'll
 give you energy. And it's worth
 1.000 points.

Don't try to attack the FLAME.
 It's invincible.
 Just avoid it at all costs.

PARPLIN,
 DER VERFOLGER 2.000
 Punkte
 CHOKINNA, DER
 HINTERLISTIGE . 2.000 Punkte
 GOOSEKA, DER
 SCHLÜPFRIGE . . 2.000 Punkte

FÜR JEDEN SCHLAG AUF DEN
 KOPF PARPLIN, CHOKINNA,
 GOOSEKA 200 Punkte
 JANKEN,
 DER GROSSE . 10.000 Punkte

Hilfreiche Tips

Beim Springen und Schlagen ist
 der richtige Zeitpunkt wichtig.

Sammeln Sie so viele Goldmün-
 zenbeutel wie möglich. Nur so
 kann man möglichst viele der
 nützlichen Dinge im
 Kaufmannsladen kaufen.

Denken Sie immer vor Verlassen
 eines Ortes daran, den
 REISBALL zu essen. Es gibt
 Energie und ist 1.000 Punkte wert.

Versuchen Sie nicht die
 FLAMME anzugreifen. Sie ist
 unbesiegbar. Gehen Sie ihr unter
 allen Umständen aus dem Weg.

Pour connaître le score:

Les points que vous gagnez en
 battant vos ennemis successifs
 s'additionnent pour constituer
 votre score final.

Voici comment c'est calculé:

DÉTRUIRE UN

OISEAU	300 points
MONSTRUEUX	300 points
GRENOUILLE	300 points
MONSTRUEUSE	300 points
SCORPION	300 points
POISSON VOLANT	300 points
PETIT POISSON	300 points
VENIMEUX	300 points
PIERRE QUI	300 points
ROULE	400 points
CHAUVE-SOURIS	400 points
SINGE	400 points
HOPPER	400 points
POISSON TUTUR	400 points
HIPPOCAMPE	400 points
TRITON	600 points
BOEUF	800 points
OURS GRIZZLY	800 points
BOULE DE RIZ	1.000 points
PIEVRE	4.200 points

PARPLIN 2.000 points
CHOKKINA 2.000 points
GOOSEKA 2.000 points

POUR A VOIR TOUCHE L'UN
DES TROIS CI DESSUS SUR LA
TETE: 200 points
JANKEN LE
GRAND 10.000 points

Quelques conseils utiles:

Le timing est très important
pour sauter et pour frapper.

Ramassez autant de sacs d'or
que vous pouvez. Ils vous
permettront d'acheter des
choses très utiles à la boutique.

N'oubliez pas de manger la
boule de riz à la fin de chaque
tableau: elle vaut 1000 points et
vous donne de l'énergie.

N'essayez pas d'attaquer la
flamme, elle est invincible;
évittez-la à tout prix.

PARPLIN EL
PERSEGUIDOR . 2000 puntos.
CHOKKINA LA
ASTUTA 2000 puntos.

POR GLOPEAR EN LA CABEZA
DE ALGUNO
DE LOS TRES CITADOS
ARRIBA 200 puntos.
JANKEN EL
GRANDE 10000 puntos.

Ayudas Auxiliares

La elección del momento
oportuno es fundamental al
saltar y al golpear.

Consiga tantas bolsas de
monedas como pueda. Así podrá
adquirir montones de cosas
útiles en La Tienda.

Asegúrese de comer la BOLA
DE ARROZ al final de cada
lugar. Le dará energía. Merece la
pena ganar 1.000 puntos.

No intente atacar a la LLAMA.
Es invincible. Evítela a toda
costa.

PARPLIN
l'inseguitore 2.000 punti
CHOOKINNA l'astuto 2.000
punti
GOOSEKA il mellifluo 2.000
punti

COLPENDO DIRETTAMENTE
UNO DEI TRE PERSONAGGI
AL CAPO 200 punti
JANKEN il Grande . 10.000 punti

SUGGERIMENTI UTILI

Per colpire e saltare il tempismo
è una dote essenziale.
Alex deve impossessarsi di
quanti più sacchetti di denaro
disponibili. Gli oggetti in vendita
al Negozio devono essere
acquistati con il denaro
disponibile.

Alex deve mangiare la
POLPETTA DI RISO che si trova
alla fine di ogni punto
strategico. Serve per
riacquistare le energie spese e
vale 1.000 punti.

Non attaccare mai la FIAMMA,
è invincibile. Alex deve evitare
questo pericolo a tutti i costi.

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 SPIELKASSETTE

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

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!

Vor Gewalt-
einwirkungen
schützen!

Nicht direkt der
Sonne
aussetzen!

Nicht beschädi-
gen oder
verunstalten!

Vor Hitze
schützen!

Nicht mit
Verdünnung,
Benzin, ä 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.



PRECAUTIONS D'EMPLOI

A manipuler avec précaution

Ne pas mouiller	
Ne pas plier	
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 déposer de lourd 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 DEL SEGA CARD Y EL MEGA CARTRIDGE

El SEGA CARD y el MEGA CARTRIDGE están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

Para un mayor uso:

- | No mojarlo! | |
|--|-------------------------------------|
| No doblarlo! | No darle golpes violentos |
| No exponerlo a la luz directa del sol! | No dañarlo o rallarlo! |
| No exponerlo a altas temperaturas! | No exponerlo a líquidos corrosivos! |
- * Tener especial cuidado en no introducir nada en el SEGA CARD.
 - * Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
 - * Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño blando humedecido con agua destilada.
 - * Después de usarlo, colóquelo en su funda.

AI POSSESSORI DI SEGA CARD E SEGA CARTRIDGE

La CARD SEGA e la CARTRIDGE SEGA sono destinate esclusivamente al "Master System" SEGA.

Per un uso appropriato

- | Non bagnatela | |
|--|----------------------------------|
| Non piegarla | Evitare gli impatti 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 sulla Sega Card.
 - * Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
 - * Quando si sporca, asciugarla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - * Dopo l'uso deponetela in un contenitore.

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		

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			

SCOREBOOK 2

Name			Name
Date			Date
Score			Score

Name			Name
Date			Date
Score			Score

Name			Name
Date			Date
Score			Score

Name			Name
Date			Date
Score			Score

SCOREBOOK 2

Name			Name
Date			Date
Score			Score

Name			Name
Date			Date
Score			Score

Name			Name
Date			Date
Score			Score

Name			Name
Date			Date
Score			Score

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