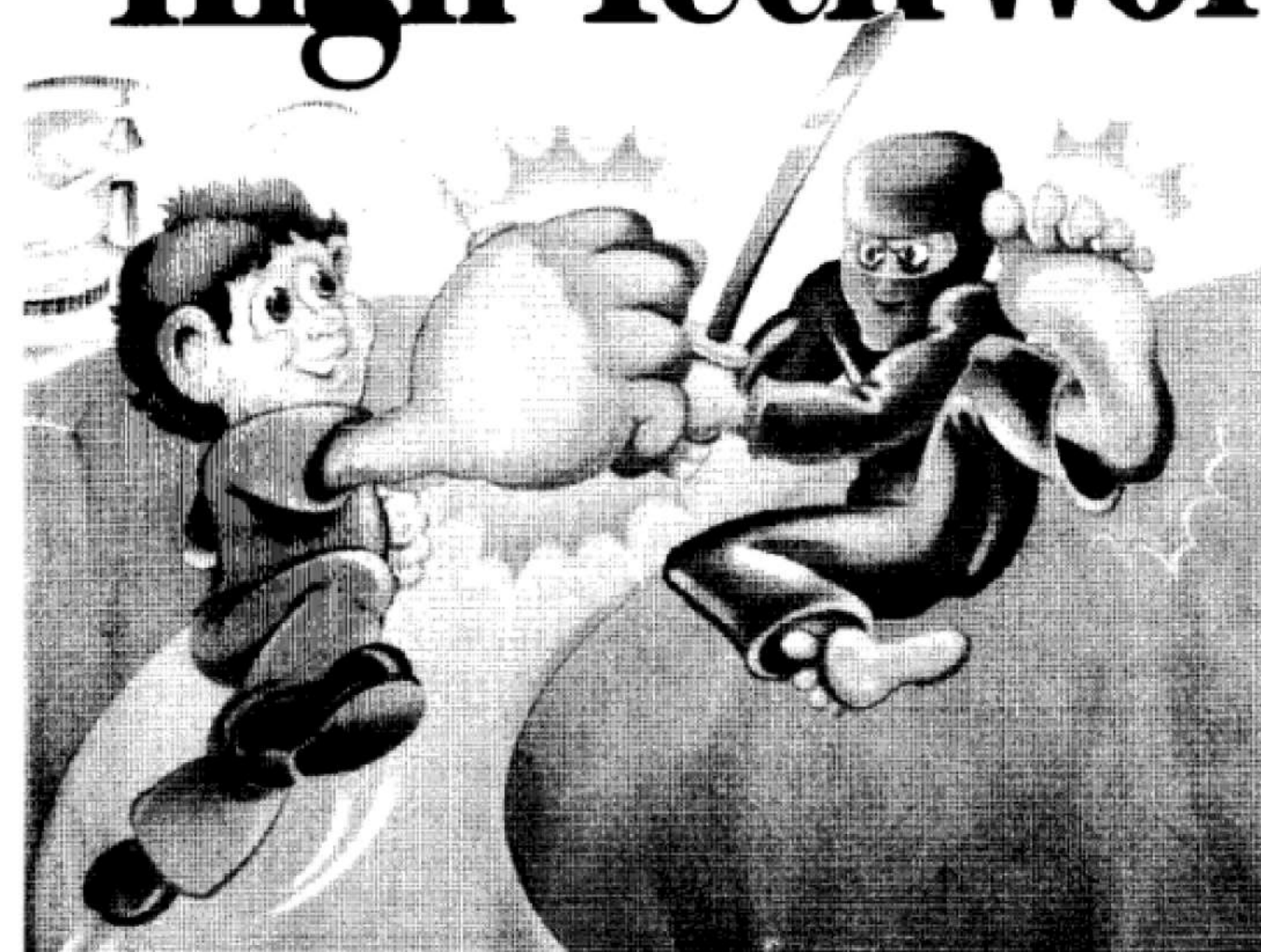


Alex Kidd™

High-Tech World



SEGA®

Loading Instructions:

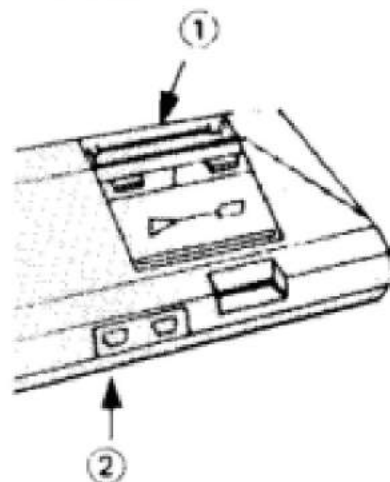
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described 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 again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

- ① Insert Mega Cartridge.
- ② Insert Control Pad 1.



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in das Grundgerät ein.
3. Schalten Sie den Ein/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen, um es nochmals zu versuchen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß das Grundgerät ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen.
- ② Steuerpult 1 anschließen.

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är AVSTÄNGD.
2. För in cartridge i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM manualen.
3. Sätt PÅ strömbrytaren. Om ingenting händer, stäng AV strömbrytaren och ta bort cartridge. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets titelbild visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren är avstängd innan du sätter in eller tar ut en cartridge. Om du inte gör detta riskerar du att skada huvudenheten eller cartridge.

- ① Här sätter du in spelcartridge.
- ② Här sätter du in handkontroll 1.

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega.

- ① Introduisez la cartouche Mega.
- ② Introduisez le bloc de commande 1.

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 para iniciar la partida.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

- ① Inserte el cartucho Mega.
- ② Inserte el Teclado de Control 1.

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

- ① Inserite la cartuccia Mega.
- ② Collegate la Pulsantiera di Comando 1.

Alex Kidd™: **High-Tech World**

You're Alex Kidd, the Crown Prince of the planet Radactian. You are known by various titles; such as hero, all-around radical dude and the little guy with big ears! But when all this hero stuff is said and done, you are still a kidd at heart.

That's why you got all excited when your sometimes friend Paul told you about the wildest new video arcade, High-Tech World. It wasn't too far away... just through the forest and past the village. After Paul told you about the mew games and coll stuff there, he mentioned something about a map with guaranteed directions. The problem was, the map had been torn up into eight pieces and hidden in different parts of the castle! Who did it? Paul, of course. He is sometimes a very big rat!

What the heck. It's just another challenge for the Kidd! You must find the eight pieces of the map, get through the forest, find a Travel Pass and get through the village to the arcade before it closes at 17:00 (5:00 p.m.). What? It's 9:00 a.m. now? Time to jam! Get started now... 'cause every minute counts!

Alex Kidd™: **High Tech Welt**

Sie sind Alex Kidd, der Kronprinz des Planeten Radaktian. Man hat Ihnen schon die verschiedensten Prädikate verpaßt, z.B. Held oder ganz radikaler Macker oder einfach der Kleine mit den großen Ohren! Aber trotz des ganzen Heldengeredes sind Sie im Grunde Ihres Herzen doch ganz der "Kidd" (der Kleine).

Das ist der Grund, weshalb Sie sich sehr ereiferten, als Ihr Freund Paul Ihnen über die tollste neue Videoarkade, die High Tech Welt, erzählte. Sie war nicht so weit weg... nur durch die Wälder und am Dorf vorbei. Nachdem Paul Ihnen über die neuen Spiele und das freche Zeug dort erzählte, erwähnte er etwas über eine Karte mit garantierten Anweisungen. Das Problem war, daß die Karte in acht Stücke zerrissen und in verschiedenen Teilen der Burg versteckt war! Wer hat das getan? Natürlich Paul. Er ist manchmal ein sehr großer Schuft!

Was zur Hölle. Es ist nur eine andere Herausforderung für Kidd! Sie müssen die acht Teile der Karte finden, durch den Wald durchkommen, einen Reisepaß finden und durch das Dorf zu der Arkade kommen, bevor diese um 17:00 (5:00 p.m.) schließt. Was? Es ist jetzt 9:00 a.m.? Die Zeit drückt. Starten Sie gleich jetzt... weil jede Minute zählt!

Alex Kidd™: **High Tech World**

Du är Alex Kidd, Kronprins på planeten Radaktian. Du har kallats vid många olika namn, bl a: Hjalte, Mångsysslare och även Den Lilla Killen Med Dom Stora Öronen! Men när trots alla hjältedåd är du ändå innerst en vanlig kille.

Det var därför som du blev eld och lågor, när din kompis Paul berättade för dig om den nya arcade-spelshallen, High Tech World. Det var inte heller långt hemifrån, bara genom skogen och igenom byn. Efter att Paul berättat om spelhallen, nämnde han något om en karta som garanterat visar rätt väg till spelhallen. Det enda problemet var att kartan var sönderriven i åtta småbitar och bitarna fanns gömda på olika ställen i slottet! Vem som gjort det? Paul naturligtvis. Han kan vara en riktig buse ibland!

Men vad då? Det är ju bara ännu en utmaning för Alex! Du måste hitta alla åtta delarna till kartan, sedan komma igenom skogen, hitta ett pass och ta dig igenom byn, ner till spelhallen innan dom stänger! Klockan är 9 på morgonen och hallen stänger klockan 5 i eftermiddag, så det är hög tid att börja... varje minut räknas!

Alex Kidd™: **High-Tech World**

Vous êtes Alex Kidd, le Prince Héritier de la planète Radactian. Vous êtes connu sous différents titres: Héros, Super-type et Petit bonhomme aux grandes oreilles! Mais, malgré toutes ces histoires de héros, vous êtes encore un grand enfant.

C'est pourquoi vous êtes devenu surexcité lorsque votre ami occasionnel Paul vous a parlé du tout dernier salon de jeu vidéo, High-Tech World. Ce n'est pas trop loin... juste à travers la forêt, à l'autre bout du village. Après que Paul vous ait parlé des nouveaux jeux, il a mentionné une carte aux directions garanties. Le problème c'est que la carte a été déchirée en huit morceaux cachés en différents endroits du château! Qui a fait cela? Bien entendu, c'est Paul. Il est parfois très vicieux!

Ce n'est qu'un nouveau défi pour le Kidd! Vous devez retrouver les huit morceaux de la carte, traverser la forêt, chercher un laissez-passer et traverser le village jusqu'au salon de jeu avant que ce dernier ne ferme à 17h00. Quoi? Il est déjà 9h00? Alors il est temps d'y aller... car chaque minute compte!

Alex Kidd™: El Mundo de la Alta Tecnología

Tú eres Alex Kidd, el Príncipe Heredero del planeta Radactian. Se te conoce con muchos, apodos, como el héroe, el gran decidido y el muchacho de las orejotas. Pero, a pesar de tu gran valentía y heroicidad, todavía eres un niño.

Por eso te excitaste tanto cuando tu amigo Paul le habló de la emocionante arcada de vídeo: el Mundo de la Alta Tecnología. No estaba muy lejos... sólo había que atravesar el bosque y cruzar el pueblo. Después de haber oído de Paul sobre los nuevos juegos y todo el nuevo tinglado de allí, le mencionó algo sobre un mapa con direcciones garantizadas. El problema era que el mapa había sido roto en ocho partes y éstas habían sido escondidas en distintas partes del castillo. ¿Quién lo había hecho? ¡Paul, naturalmente. A veces es un tipo muy retorcido!

¡Dios mío! Otra cosa que tiene el Kidd por resolver. Deberás encontrar las ocho piezas del mapa, pasar por el bosque, encontrar un Pase de Viajeros, y llegar a la arcada a través del pueblo antes de que la cierren a las 17:00 (5:00 p.m.). ¿Qué? ¿Qué ya son las 9:00 a.m.? ¡Pies para que os quiero! ¡Empieza ahora porque cada minuto es una joya!

Alex Kidd™: High-Tech World **(mondo di tecnologia avanzata)**

Tu sei Alex Kidd, il Principe del pianeta Radactian. Tu sei conosciuto con vari titoli; quello di eroe, gionanotto radicale e giovanotto dalle orecchie grandi! Ma quando tutte queste cose da eroe sono dette e fatte, tu rimani un giovanotto con un "cuore".

Ecco perchè ti sei sentito eccitatissimo quando il tuo amico Paul ti ha parlato del nuovo e sfrenato video game, High-tech World. Non era molto lontano... attraverso la foresta ed il villaggio. Dopo che Paul ti ha parlato del gioco nuovo e di cose sfrenate del posto, lui ti ha accennato di una mappa con direzioni garantite. Ma il problema era che la mappa fu stata tagliata in otto pezzi e nascosta in diversi posti del castello! Chi la tagliò? Paul, naturalmente. Lui certe volte si trasforma in un topo gigante!

Che diavolo! Questa è un'altra sfida per Kidd! Tu devi trovare gli otto pezzi della mappa, attraversare la foresta, trovare un Permesso di Transito ed entrare il porticato del villaggio prima della chiusura 17:00 (5:00 di sera). Cosa? Adesso sono le 9:00 del mattino? Bisogna darsi da fare! Tieniti pronto... perchè ogni minuto è oro!

Taking Control

The Alex Kidd: High-Tech World game takes place in two different formats: Adventure Scenes and Action Scenes. The Control Pad works differently for each type of scene.

Adventure Scenes

Castle and Village

- ① **Directional Button (D-Button):**
Moves Alex LEFT and RIGHT.
Moves Cursor.

UP:

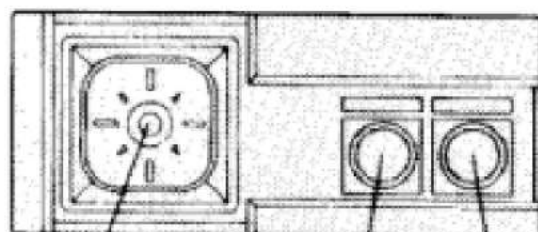
To climb stairs.
Enter rooms/buildings.
Examine objects.

DOWN:

To go down stairs.

- ② **Button 1:**
Exchanges GAME screen and MAP/INVENTORY screen.

- ③ **Button 2:**
Advances Message screens.
Confirms Cursor selections.



Steuerung

Das Alex Kidd: High Tech Weltspiel findet in zwei verschiedenen Formaten statt: Abenteuerszenen und Aktionsszenen. Das Steuerelement hat in Abhängigkeit vom Szenentyp unterschiedliche Funktionen.

Abenteuerszenen

Die Burg und das Dorf

- ① **Richtungstaste (R-Taste):**
Sie bewegt Alex nach links und nach rechts. Sie bewegt den Positionsanzeiger.

HOCH:

Um die Treppen hinaufzusteigen.
Um in Zimmer/Gebäude
hineinzugehen.

Um Objekte zu untersuchen.

TIEF:

Um die Treppen herunterzusteigen.

- ② **Taste 1:**
Wechselt den Spiel- und den Karten/Inventurbildschirm.

- ③ **Taste 2:**
Rückt die Nachrichtenbildschirme weiter. Bestätigt die Auswahl der Position, die Sie mit der Schreibmarke (Cursor) getroffen haben.

Handkontrollen

Spelet Alex Kidd i High-Tech World, spelas i två olika scener: Äventyrsscenen och Actionsценen. Handkontrollerna fungerar olika i dom två olika spelscenerna.

Äventyrsscenen

Slottet och byn

- ① **Styrknapp (S-knappen):**
Flyttar Alex åt höger och vänster.
Flyttar markören.

UPP:

Klättra upp på stegar och trappor.
Gå in i rum och byggnader.
Undersöka saker.

NER:

Klättra ner för stegar och trappor.

- ② **Knapp 1:**
Växla mellan SPELSCEN och KARTA/INVENTERINGSSCEN.

- ③ **Knapp 2:**
Bekräftar markörval. Styr meddelandeskärmen.

Prise en main

Le jeu "Alex Kidd: High-Tech World" se présente selon deux formes différentes: Scènes d'aventure et Scènes d'action. Le bloc de commande agit différemment pour chaque type de scènes.

Scènes d'aventure

Château et village

- ① **Bouton de direction (Bouton D):**
Déplace Alex à gauche (LEFT) et à droite (RIGHT).
Déplace le curseur.

UP:
Pour monter les escaliers,
Entrer dans les salles/bâtiments,
Examiner les objets.

DOWN:
Pour descendre les escaliers.
- ② **Bouton 1:**
Echange l'écran GAME et l'écran MAP/INVENTORY.
- ③ **Bouton 2:**
Fait avancer les écrans de message. Confirme les sélections du curseur.

Toma de Control

El juego Alex Kidd: High Tech World (el Mundo de la Alta Tecnología) se plantea en dos formatos: Las escenas de aventuras y las escenas de acción. El controlador funciona de forma diferente para cada tipo de escena.

Escenas de aventuras

En el castillo y el pueblo

- ① **Botón direccional (Botón D):**
Mueve a Alex hacia la IZQUIERDA y DERECHA.
Mueve el cursor.

ARRIBA:
Para subir escaleras.
Para entrar en estancias y edificios.
Para examinar objetos.

ABAJO:
Para bajar escaleras.
- ② **Botón 1:**
Cambia la pantalla del JUEGO y la pantalla del MAPA/INVENTARIO.
- ③ **Botón 2:**
Avanza las pantallas de mensajes. Confirma las selecciones del cursor.

Dispositivo di Comando

Il gioco Alex Kidd: High-Tech World è in due formati diversi: Adventure Scenes (Scene d'Avventura) e Action Scenes (Scene d'Azione). La Pulsantiera ha funzioni diverse a secondo della scena che si gioca.

Adventure Scenes

Castello e Villaggio

- ① **Tasto Direzionale (Tasto-D):**
Muove Alex a SINISTRA e DESTRA.
Muove il Cursore.

UP:
Per salire le scale.

DOWN:
Per scendere le scale.
- ② **Tasto 1:**
Per passare da GAME a MAP/INVENTORY.
- ③ **Tasto 2:**
Per vagliare il Messaggio. Per confermare le selezioni.

Action Scenes

The Forest

D-Button: Moves Alex LEFT or RIGHT.

Button 1: JUMP (Alex will jump higher if Button is held down).

Button 2: Throws stars.

Object

The object of Alex Kidd: High-Tech World is to get to the High-Tech World arcade before it closes at 17:00 (5:00 p.m.). To do this you must accomplish three tasks:

1. Find the eight pieces of the map to the arcade.
2. Fight your way through the Ninja infested forest.
3. Get the Travel Pass in the border town and make it to the arcade before closing time.

Aktionsszenen

Wald

R-Taste: Sie bewegt Alex nach links oder nach rechts.

Taste 1: Sprung (Alex springt höher, wenn die Taste gedrückt bleibt).

Taste 2: Sie wirft Sterne.

Ziel

Das Ziel von Alex Kidd: High Tech Welt ist es, zu der High Tech Weltarkade zu kommen, bevor diese um 17:00 (5:00 p.m.) schließt. Um das zu tun, müssen Sie drei Aufgaben vollenden:

1. Sie müssen die acht Teile der Karte, die zu der Arkade führt, finden.
2. Sie müssen sich Ihren Weg durch den Wald, der von Ninjas unsicher gemacht ist, erkämpfen.
3. Sie müssen den Reisepaß in der Grenzstadt bekommen und Sie müssen es zu der Arkade schaffen, bevor diese schließt.

Actionscenerna

Skogen

S-knappen: Flyttar Alex till höger och vänster.

Knapp 1: Hoppar. Håller du knappen intryckt hoppar han högre.

Knapp 2: Kastar stjärnor.

Spelet

Målet med spelet är att ta Alex till spelhallen High-Tech World, innan dom stänger (Klockan 17:00). För att lyckas med detta, måste du göra tre saker:

1. Hitta dom åtta olika bitarna av kartan.
2. Ta dig igenom dom Ninja-drabbade skogarna.
3. Hitta passet i staden och hinna till spelhallen innan dom stänger.

Scènes d'action

Forêt

Bouton D: Déplace Alex à GAUCHE ou à DROITE.

Bouton 1: SAUT (Alex saute plus haut si le bouton est maintenu enfoncé.)

Bouton 2: Lance des étoiles.

But du jeu

Le but de jeu Alex Kidd: High-Tech World consiste à se rendre au salon de jeu High-Tech World avant qu'il ne ferme à 17h00. Pour cela, vous avez trois tâches à remplir:

1. Retrouver les huit morceaux de la carte menant au salon de jeu.
2. Traverser la forêt en combattant les Ninjas qui l'infestent.
3. Obtenir le laissez-passer dans la ville frontière et arriver au salon de jeu avant sa fermeture.

Escenas de acción

En el bosque

Botón D: Mueve a Alex hacia la IZQUIERDA y DERECHA.

Botón 1: SALTO (Alex saltará más alto si mantienes presionado el botón).

Botón 2: Lanza estrellas.

Objeto

El objeto de Alex Kidd: El Mundo de la Alta Tecnología es llegar a la Arcada de la Alta Tecnología antes de que la cierren a las 17:00 (5:00 p.m.). Para ello, deberás realizar tres tareas:

1. Encontrar las ocho piezas del mapa que lleva a la arcada.
2. Encontrar el camino que atraviesa el bosque repleto de Ninjas.
3. Obtener el Pase de Viajero en el pueblo limítrofe y llegar a la arcada antes de que se cierre.

Scene d'Azione

La Foresta

Tasto-D: Muove Alex a SINISTRA o DESTRA.

Tasto 1: SALTO (Alex farà un salto più alto se si tiene premuto il Tasto).

Tasto 2: Per lanciare le stelle.

Obiettivo

L'obiettivo di Alex Kidd: High-Tech World, è quello di entrare il porticato prima che chiuda alle 17:00 (5:00 di sera). Per riuscire in questa impresa devi portare a termine tre compiti:

1. Trovare gli otto pezzi della mappa che ti porteranno al porticato.
2. Farti strada attraverso la foresta infestata di Ninja.
3. Prendere il Permesso di Transito ai confini del villaggio ed entrare il porticato prima dell'orario di chiusura.

The End of The Game

You begin the game with one life. If this life is lost, the game ends. You can lose the life in the castle or town by misadventure.

A life can be lost in the forest if you are hit by Ninja Shuriken or fall into the water.

The game automatically ends when the timer reaches 17:00 (5:00 p.m.).

But... if you make it out of the castle, you can continue the game at the beginning of the area in which the life was lost by selecting RESUME.

Spielende

Sie beginnen das Spiel mit einem Leben. Wenn dieses Leben verloren ist, ist das Spiel vorbei. Sie können das Leben in der Burg oder in der Stadt durch ein Unglück verlieren.

Ein Leben kann im Wald verloren werden, wenn Sie von Ninja-Shuriken getroffen werden oder wenn Sie ins Wasser hineinfallen.

Das Spiel ist automatisch vorbei, wenn der Zeitgeber 17:00 (5:00 p.m.) erreicht.

Aber... wenn Sie es schaffen, aus der Burg herauszukommen, können Sie das Spiel am Beginn des Bereichs, in welchem das Leben verloren wurde, weiterführen, indem Sie WIEDERAUFNAHME (RESUME) auswählen.

Spelslut

Du börjar spelet med ett liv. Förlorar du det, är spelet slut. Gör du ett misstag i slottet eller byn kan du förlora livet.

I skogen kan du förlora livet om du träffas av en Ninja, eller faller i vattnet.

Spelet är slut om klockan blir 17:00.

Men... om du kommer ut ur slottet, kommer du att kunna fortsätta spelet, från början av den scen där du förlorade. Du ska då välja alternativet RESUME (Fortsätt).

Fin du jeu

Vous commencez le jeu avec une vie. Si cette vie est perdue, le jeu s'achève. Vous pouvez perdre la vie par mésaventure dans le château ou dans le village.

La vie peut être perdue dans la forêt si vous êtes touché par le Ninja Shuriken, ou si vous tombez dans l'eau.

Le jeu s'achève automatiquement lorsque le temps atteint 17h00.

Mais... si vous réussissez à sortir du château, vous pouvez continuer le jeu au début de l'ère au cours de laquelle la vie a été perdue, en sélectionnant RESUME.

Fin del juego

Empezarás el juego con una vida. Si pierdes esa vida, se termina el juego. Podrás perder la vida en el castillo o en el pueblo si no vas con cuidado.

Podrás perder una vida en el bosque si te hiere una estrella de acero de los Ninja o si te caes al agua.

El juego termina automáticamente cuando reloj llega a las 17:00 (5:00 p.m.).

Pero... si consigues salir del castillo, seleccionando RESUME podrás seguir el juego desde el principio de la zona en donde perdiste la vida.

Fine del Gioco

Tu inizi il gioco con una vita. Se si perde questa vita, il gioco finisce. Tu puoi perdere la vita per disavventura nel castello oppure nel villaggio.

Una vita può essere persa nella foresta se si viene colpiti da Ninja Shuriken oppure se si cade nell'acqua.

Il gioco finisce automaticamente quando il timer segna 17:00 (5:00 di sera).

Ma... se sbagli fuori dal castello, selezionando RESUME, è possibile continuare il gioco all'inizio dell'aria dove si è persa la vita.

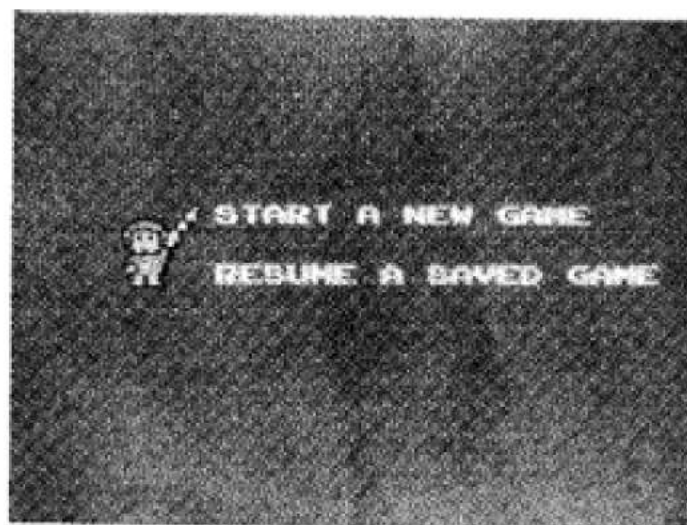
Getting Started

There are two ways to start the game: starting from the beginning and starting by using a password. The options are presented when you press either Button 1 or Button 2 during the Title Screen.

Make your selection with the D-Button and press Button 2 to confirm.

NOTE:

When the game ends in the forest or in town, the following screen will display the START/RESUME selection. Choosing RESUME without first powering down the game will place you at the beginning of the forest scene without having to enter the password.



Spielbeginn

Es gibt zwei Möglichkeiten, das Spiel anzufangen: Starten vom Anfang und starten durch Benutzung eines Kennwortes. Die Alternativen werden präsentiert, wenn Sie entweder Taste 1 oder Taste 2 während des Titelschirms drücken.

Treffen Sie Ihre Auswahl mit der R-Taste und drücken Sie Taste 2 zur Bestätigung.

HINWEIS:

Wenn das Spiel im Wald oder in der Stadt endet, wird der folgende Bildschirm die Auswahl START/WIEDERAUFNAHME (START/RESUME) anzeigen. Wenn Sie WIEDERAUFNAHME auswählen, ohne das Spiel zuerst abzuschalten, werden Sie an den Anfang der Waldszene gestellt werden, ohne ein Kennwort eingeben zu müssen.

Börja spelet

Det finns två sätt att börja spela på: Börja från början, eller börja med ett kodord. Du får välja alternativ, om du trycker på Knapp 1 eller 2 när Titelskärmen visas.

Gör ditt val med S-knappen och tryck på Knapp 2 för att bekräfta valet.

OBS:

När spelet tar slut i skogen eller i byn, visar efterföljande scen en fråga där du ska välja START eller RESUME (Fortsätt). Väljer du RESUME och inte har stängt av spelet emellan spelomgångarna, kommer spelet att låta dig starta från scenen med skogen. Du slipper att ange kodordet.

Début du jeu

Il y a deux manières de débiter le jeu: en commençant depuis le début et en utilisant un mot de passe. Les options sont affichées lorsque vous appuyez sur le bouton 1 ou 2 pendant l'écran de titre.

Réalisez votre choix à l'aide du bouton D, puis appuyez sur le bouton 2 pour confirmer.

NOTE:

Lorsque le jeu s'achève dans la forêt ou dans le village, l'écran suivant affiche le choix START/RESUME. Si vous choisissez RESUME sans couper l'alimentation du jeu auparavant, vous vous placez au début de la scène de la forêt sans devoir introduire de mot de passe.

Para empezar

Hay dos formas de empezar el juego: Comenzado desde el principio y comenzando empleando una contraseña. Las opciones se presentan cuando se presiona el Botón 1 ó el 2 durante la pantalla del título.

Haz tu propia selección con el Botón D y presiona el Botón 2 para confirmarla.

NOTA:

Cuando termina el juego estando en el bosque o en el pueblo, la pantalla siguiente mostrará la selección de inicio/reanudación (START/RESUME). Si seleccionas RESUME sin apagar el juego, te situarás al principio de la escena del bosque sin tener que introducir la contraseña.

Preparativi per d'inizio

Ci sono due modi per iniziare il gioco: iniziando dall'inizio e iniziando con una parola d'ordine. Le opzioni sono fornite quando si preme il Tasto 1 o Tasto 2 durante il Title Screen (scelta del titolo).

Fare la scelta con il Tasto-D e premere il Tasto 2 per la conferma.

NOTA:

Quando il gioco finisce nella foresta o nel villaggio, sullo schermo saranno visibili le parole di selezione START/RESUME. Scegliendo RESUME senza aver spento prima il gioco ti piazzerà all'inizio della scena nella foresta senza bisogno della parola d'ordine.

Entering Passwords

You receive a password when you exit the castle. To use this password to get back into the game, select RESUME A GAME and press Button 2. You will then see the Password Entry Scene.

Use the D-Button to select the appropriate symbols by moving UP, DOWN, LEFT or RIGHT. Press Button 2 to enter them, or Button 1 to cancel symbols. If the password you entered is not correct, you will get the message "WRONG," and you will be returned to the Starting screen. If this happens, check your password before reentering.

When the password is entered correctly, the game will restart at the beginning of the forest.



Eingabe von Kennworten

Wenn Sie aus der Burg herauskommen, erhalten Sie ein Kennwort. Um dieses Kennwort zu benutzen, damit Sie in das Spiel zurückkommen, wählen Sie WIEDERAUFNAHME EINES SPIELS (RESUME A GAME) und drücken Sie Taste 2. Sie sehen dann die Kennworteingabeszene.

Benutzen Sie die R-Taste, um die geeigneten Symbole auszuwählen, indem Sie sie nach HOCH, TIEF LINKS oder RECHTS bewegen. Drücken Sie die Taste 2 zur Eingabe oder Taste 1, um Symbole zu widerrufen. Falls das Kennwort, welches Sie eingegeben haben, nicht korrekt ist, bekommen Sie eine Nachricht "FALSCH (WRONG)" und Sie werden zum Anfangsbildschirm zurückgeführt. Falls das passiert, prüfen Sie bitte Ihr Kennwort, bevor Sie es erneut eingeben.

Wenn das Kennwort korrekt eingegeben ist, wird das Spiel erneut am Beginn des Waldes anfangen.

Kodord (Password)

Du får ett kodord när du går ut ur slottet. Använd kodordet för att komma tillbaka in i spelet om du förlorat och stängt av spelet och senare vill fortsätta. Välj RESUME A GAME (Fortsätt spelet) från spelmenyn och tryck på Knapp 2. Du ser nu kodordsmenyn.

Använd S-knappen och flytta markören till de rätta symbolerna. Bekräfta varje val med Knapp 2. Gör du fel, använder du bara Knapp 1 för att ta bort felaktig symbol. Anger du fel kod, visas meddelandet "WRONG" (fel) och du återgår till kodordsmenyn. Kontrollera ditt kodord och skriv in det rätta.

När du gett rätt kod, börjar spelet från början i skogen.

Introduction des mots de passe

Vous recevez un mot de passe lorsque vous sortez du château. Pour pouvoir utiliser ce mot de passe afin de revenir dans le jeu, sélectionnez RESUME A GAME et appuyez sur le bouton 2. Vous verrez alors la scène d'introduction du mot de passe.

Utilisez le bouton D pour sélectionner les symboles appropriés en vous déplaçant vers le haut, vers le bas, à gauche ou à droite (UP, DOWN, LEFT, RIGHT). Appuyez sur le bouton 2 pour les introduire, ou sur le bouton 1 pour les annuler. Si le mot de passe que vous avez introduit est incorrect, vous recevrez un message "WRONG" et vous serez ramené à l'écran de départ. Si cela se produit, contrôlez votre mot de passe avant de le réintroduire.

Lorsque le mot de passe est correctement introduit, le jeu reprend au début de la forêt.

Introducción de contraseñas

Se te dará una contraseña cuando salgas del castillo. Para emplear esta contraseña para poder reanudar el juego, deberás seleccionar RESUME A GAME y presionar el Botón 2. Entonces verás la escena de introducción de contraseña.

Emplea el Botón D para seleccionar las letras apropiadas moviendo hacia ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA o DERECHA. Presiona el Botón 2 para introducirlas o para cancelarlas. Si la contraseña que has introducido no es la correcta, te aparecerá un mensaje de "WRONG" indicándote el error y te aparecerá de nuevo la pantalla inicial. Si así te sucede, verifica tu contraseña antes de volverla a introducir.

Cuando se introduce correctamente la contraseña, se reiniciará el juego desde el principio del bosque.

Per entrare la parola d'ordine

Tu ricevi una parola d'ordine quando esci dal castello. Usa questa parola d'ordine per riniziare il gioco, selezionare RESUME A GAME e premere il Tasto 2. Allora tu potrai vedere le sillabe per scegliere la scena con la parola d'ordine (Password Entry Scene).

Per selezionare le sillabe appropriate usare il Tasto-D muovendolo in SU, in GIÙ, a SINISTRA oppure a DESTRA. Premere il Tasto 2 per scegliere la sillaba desiderata e premere il Tasto 1 per cancellare. Se la parola d'ordine scelta non è quella giusta, sullo schermo apparirà la scritta "WRONG" (sbagliato) riportandoti all'inizio. Se succede questo, controlla la tua parola d'ordine prima di riscegliere.

Quando la parola d'ordine scelta è quella corretta, il gioco sarà ripreso all'inizio della foresta.

In Alex's Castle

In the castle you must find the eight pieces of the map Alex needs to get to the arcade. The pieces are scattered all over the castle . . . in the most unlikely places!

To find the map, get information by talking with the people you see in the castle. Often they will give you clues!

Remember . . . the game will end if you get trapped by the little tricks every castle contains!

In der Burg von Alex

In der Burg müssen Sie die acht Teile der Karte finden, die Alex braucht, um zu der Arkade zu gelangen. Die Teile sind überall in der Burg verstreut . . . an den unmöglichsten Stellen!

Sprechen Sie die Leute, die Sie in der Burg treffen ruhig an. Sie geben Ihnen oft wertvolle Hinweise, wo Sie die Karte finden können!

Vergessen sie nicht . . . das Spiel ist vorbei, wenn Sie auf die vielen kleinen Tricks, die jede Burg enthält, reinfallen!

I Alex's slott

I slottet ska du hitta dom åtta olika bitarna till kartan. Bitarna finns överallt i slottet, ibland på dom mest otroliga ställen!

För att hitta kartan, måste du prata med folk som du möter i slottet. Ofta får du värdefulla tips!

Kom ihåg . . . Spelet är slut om du överraskas av dom små sakerna som dom flesta slott innehåller!

Dans le château d'Alex

Dans le château, vous devez trouver les huit morceaux de carte dont Alex a besoin pour se rendre au salon de jeu. Les morceaux sont éparpillés dans tout le château... dans les endroits les plus inattendus!

Pour trouver la carte, obtenez des informations en parlant aux personnages que vous verrez dans le château. Ils vous fourniront souvent des indices!

Souvenez-vous que le jeu s'arrêtera si vous êtes pris dans les petits pièges que recèle chaque château!

En el castillo de Alex

En el castillo deberás encontrar las ocho piezas del mapa que necesita Alex para llegar a la arcada. Las piezas están esparcidas por todo el castillo... ¡en los lugares más insospechados!

Para encontrar el mapa, obtén la información hablando con la gente que ves en el castillo. ¡Muchas veces te darán pistas!

Recuerda una cosa... el juego terminará si quedas atrapado en las trampas que todo castillo tiene preparadas.

Nel Castello di Alex

Nel castello tu devi trovare gli otto pezzi della mappa che servono a Alex per arrivare al porticato. Questi pezzi sono sparsi in tutto il castello... nei posti meno immaginabili!

Per trovare la mappa, prendi informazioni parlando con la gente che vedi nel castello. Ti metteranno spesso sulla strada giusta!

Ricorda... il gioco finirà quando ti troverai intrappolato nei trucchi che ogni castello ha!

Map Screen

- ① Current Position
- ② Items
- ③ Time
- ④ Map to Arcade

When in the castle, press Button 1 to call up the Map Screen. The Map Screen gives you important information about your progress in the game.

Items:

Shows what items you have found.

Current Position:

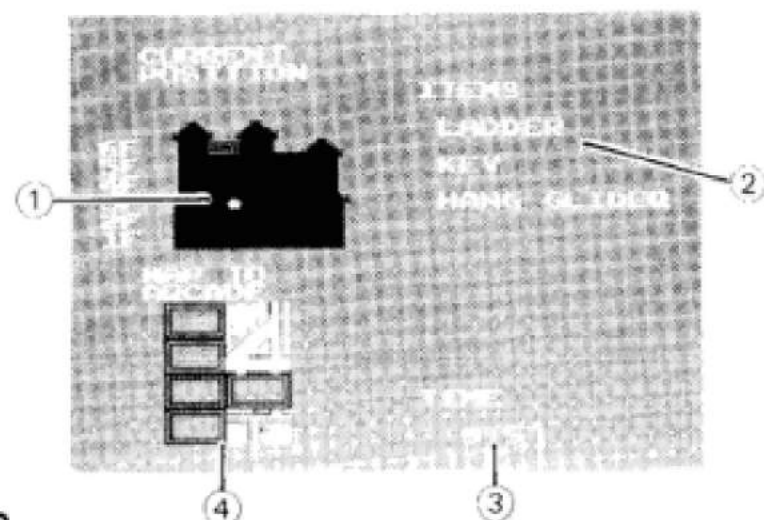
Shows exactly where you are in the castle.

Map to Arcade:

Shows how many pieces of the map you currently have.

Time:

Shows what time it is. Remember: You have until 17:00 (5:00 p.m.) to get to the arcade.



Kartenbildschirm

- ① Gegenwärtige Position
- ② Gegenstände
- ③ Zeit
- ④ Karte zu der Arkade

Wenn Sie in der Burg sind, drücken Sie Taste 1, um den Kartenbildschirm aufzurufen. Der Kartenbildschirm gibt Ihnen wichtige Information über Ihren Fortschritt in dem Spiel.

Gegenstände:

Zeigt Ihnen, was Sie gefunden haben.

Gegenwärtige Position:

Zeigt Ihnen genau, wo Sie innerhalb der Burg sind.

Karte zu der Arkade:

Zeigt Ihnen, wieviele Stücke der Karte Sie gegenwärtig haben.

Zeit:

Zeigt Ihnen, wie spät es ist. Vergessen Sie nicht: Sie haben bis 17:00 (5:00 p.m.), um zu der Arkade zu kommen.

Kartan

- ① Här är du nu
- ② Saker
- ③ Tiden
- ④ Kartan till spelhallen

När du är i slottet, får du upp kartan om du trycker på Knapp 1. Kartan ger dig viktig information om hur du lyckas i spelet.

Saker:

Visar vilka saker du funnit.

Var du är:

Visar var du befinner dig i slottet.

Karta till spelhallen:

Visar hur många delar du har av kartan.

Tiden (Time):

Visar hur mycket klockan är. Tänk på att spelet är slut klockan 17:00.

Ecran de carte

- ① Position actuelle
- ② Articles
- ③ Temps
- ④ Carte jusqu'au salon de jeu

Lorsque vous êtes dans le château, appuyez sur le bouton 1 pour appeler l'écran de carte. L'écran de carte vous donne d'importantes informations sur votre progression dans le jeu.

Articles (Items):

Indique les articles que vous avez trouvés.

Position actuelle (Current Position):

Indique votre position exacte dans le château.

Carte jusqu'au salon de jeu (Map to Arcade):

Indique le nombre de morceaux de carte que vous possédez.

Temps (Time):

Indique l'heure présente. Souvenez-vous que vous devez atteindre le salon de jeu avant 17h00.

Pantalla del mapa

- ① Posición actual
- ② Ítemes
- ③ La hora
- ④ Mapa para ir a la arcada

Cuando estés en el castillo, presiona el Botón 1 para que aparezca la pantalla del mapa. En la pantalla del mapa verás información importante sobre como estás en el juego.

Ítemes:

Muestra los ítemes que has encontrado.

Posición actual:

Muestra exactamente tu posición dentro del castillo.

Mapa para ir a la arcada:

Muestra las piezas del mapa que ya has encontrado.

La hora:

Muestra la hora que es.
Recuerda: Tienes tiempo hasta las 17:00 (5:00 p.m.) para llegar a la arcada.

La Mappa

- ① Posizione Attuale
- ② Items (Particolari)
- ③ Tempo
- ④ La Mappa per entrare il Porticato

Quando ti trovi dentro il castello, premi il Tasto 1 per vedere la Mappa sullo schermo. La Mappa sullo schermo ti darà informazioni importanti per la riuscita del gioco.

Items:

Mostra quali particolari hai trovato.

Posizione Attuale:

Mostra la posizione esatta in cui ti trovi nel castello.

Mappa per entrare il Porticato:

Mostra i pezzi di mappa che possiedi in quel momento.

Time:

Mostra l'orario. Ricorda: Tu puoi entrare il porticato fino alle 17:00 (5:00 di sera).

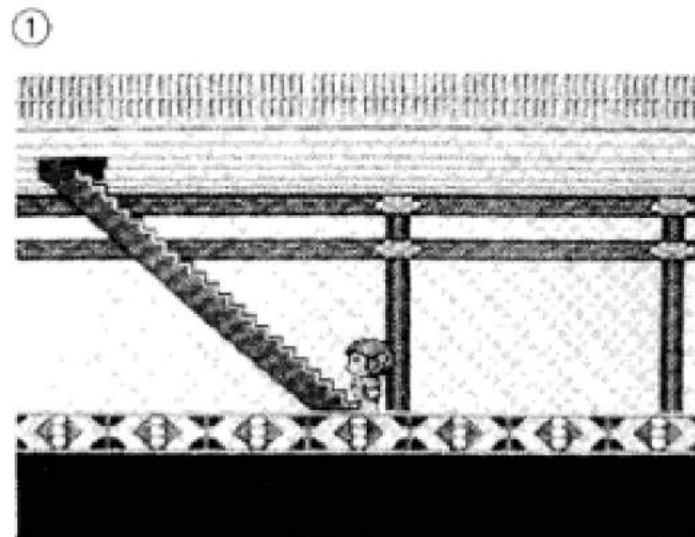
Getting Around

In the castle you must climb up and down stairs and ladders, and enter rooms.

- ① **To climb up stairs:**
Place Alex in front of the stairs and press UP on the D-Button.

- ② **To climb down stairs:**
Place Alex in front of the handrail and press DOWN to go down the stairs.

- ③ **To climb up or down ladders:**
Place Alex in front of the ladder and press the D-Button UP or DOWN to make him climb.



Wie Sie sich bewegen

In der Burg müssen Sie Treppen und Leitern hinauf- und heruntersteigen, und Sie müssen in Räume eintreten.

- ① **Um die Treppen hinaufzusteigen:**
Stellen Sie Alex vor die Treppen und drücken Sie HOCH an der R-Taste.

- ② **Um die Treppen herunterzusteigen:**
Stellen Sie Alex vor die Treppengeländerstange und drücken Sie TIEF, um die Treppen hinunterzusteigen.

- ③ **Um die Leitern hinauf- oder hinunterzuklettern:**
Stellen Sie den Alex vor die Leiter und drücken Sie die R-Taste HOCH oder TIEF, um ihn zum Klettern zu veranlassen.

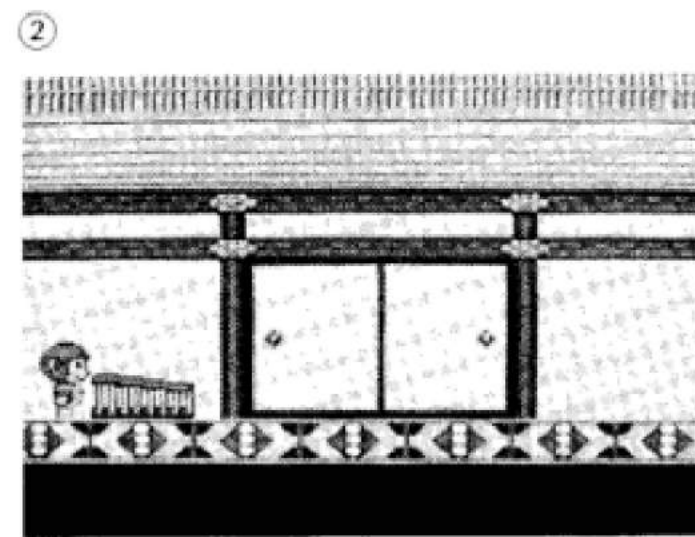
Låt oss titta runt lite

I slottet måste du klättra upp och ned för stegar och gå in i rum.

- ① **Att klättra upp för trappor:**
Ställ Alex framför trappan och tryck S-knappen uppåt.

- ② **Klättra ned för trappor:**
Ställ Alex framför trappan och tryck S-knappen nedåt.

- ③ **Klättra upp eller ned för stegar:**
Ställ Alex framför stegen och tryck upp eller ner på S-knappen.

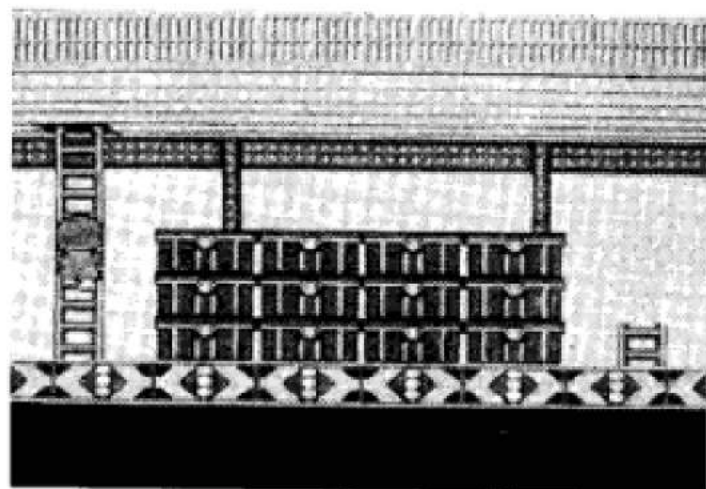


Trouvez votre chemin

Dans le château, vous devez monter et descendre des escaliers et des échelles, et vous devez pénétrer dans des salles.

- ① **Pour monter les escaliers:**
Placez Alex devant l'escalier et appuyez sur UP du bouton D.
- ② **Pour descendre les escaliers:**
Placez Alex devant la rampe et appuyez sur DOWN pour descendre l'escalier.
- ③ **Pour monter ou descendre les échelles:**
Placez Alex devant l'échelle et appuyez sur UP ou DOWN du bouton D pour le faire grimper.

③



Búsqueda

En el castillo deberás subir y bajar escaleras de todo tipo, y tendrás que entrar en las habitaciones.

- ① **Para subir escaleras de piedra:**
Coloca a Alex delante de las escaleras y presiona la parte de ARRIBA (UP) del Botón D.
- ② **Para bajar escaleras de piedra:**
Coloca a Alex delante del pasamanos y presiona la parte ABAJO (DOWN) para bajar las escaleras.
- ③ **Para subir y bajar esacaleras de madera:**
Coloca a Alex delante de la escalera y presiona la parte de ARRIBA (UP) o ABAJO (DOWN) del Botón D para que suba o baje.

Avvicinadosi

Dentro il castello, tu devi salire e scendere la scale e le scale a pioli e entrare nelle camere.

- ① **Per salire le scale:**
Piazzare Alex di fronte alla scala e premere UP nel Tasto-D.
- ② **Per scendere le scale:**
Piazzare Alex di fronte al corrimano e premere DOWN per scendere le scale.
- ③ **Per salire o scendere le scale a pioli:**
Piazzare Alex di fronte alla scala a pioli e premere UP o DOWN del Tasto-D per farlo salire.

④ **To enter a room:**

Place Alex in front of the doors and press UP on the D-Button.

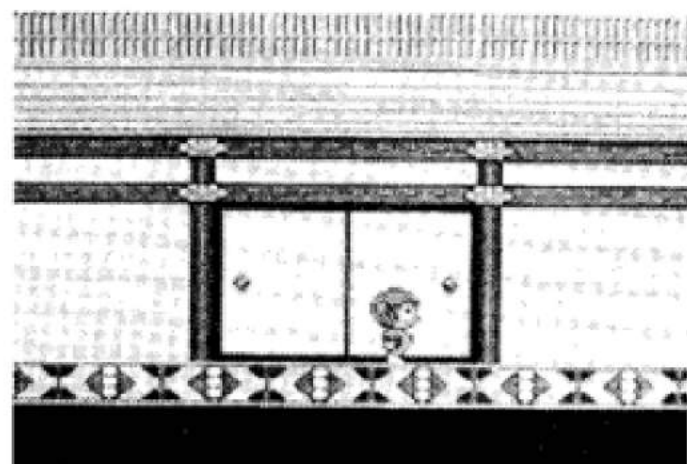
NOTE:

The clock advances five minutes every time you enter a room.

⑤ **Inside rooms:**

When you enter a room, you will see a message at the bottom of the screen. Press Button 2 to advance the message or to continue conversations with people in the room.

④



④ **Um ein Zimmer zu betreten:**

Stellen Sie Alex vor die Türen und drücken Sie HOCH an der R-Taste.

HINWEIS:

Der Zeitgeber geht jedesmal um fünf Minuten weiter, wenn Sie ein Zimmer betreten.

⑤ **Innerhalb von Zimmern:**

Wenn Sie ein Zimmer betreten, sehen Sie eine Meldung am unteren Ende des Bildschirms. Drücken Sie Taste 2, um die Nachricht weiterzurücken oder um die Konversationen mit den Leuten im Zimmer weiterzuführen.

④ **Gå in i ett rum:**

Ställ Alex framför dörren och tryck S-knappen uppåt.

OBS:

Varje gång du går in i ett rum, går det åt 5 viktiga minuter.

⑤ **Inuti rum:**

När du går in i ett rum, visas ett meddelande i spelbildens nederkant. Tryck på Knapp 2 för att fortsätta meddelandet eller samtalet med folket i rummet.

⑤



④ **Pour entrer dans une salle:**

Placez Alex devant les portes et appuyez sur UP du bouton D.

NOTE:

L'horloge avance de cinq minutes chaque fois que vous entrez dans une salle.

⑤ **A l'intérieur des salles:**

Lorsque vous pénétrez dans une salle vous verrez un message en bas de l'écran. Appuyez sur le bouton 2 pour faire avancer le message ou pour poursuivre la conversation avec les personnages présents dans la salle.

④ **Para entrar en una habitación:**

Coloca a Alex delante de la puerta y presiona la parte de ARRIBA (UP) del Botón D.

NOTA:

El reloj avanza cinco minutos cada vez que entras en una habitación.

⑤ **Dentro de las habitaciones:**

Cuando entras en una habitación verás un mensaje en la parte inferior de la pantalla. Presiona el Botón 2 para hacer que avance el mensaje o para continuar las conversaciones con la gente de la habitación.

④ **Per entrare una camera:**

Piazzare Alex di fronte alla porta e premere UP del Tasto-D.

NOTA:

L'orologio avanza di cinque minuti ogni volta che entri una camera.

⑤ **Dentro le camere:**

Quando entri una camera, apparirà un messaggio nella parte inferiore dello schermo. Premere il Tasto 2 per far scorrere il messaggio o per continuare la conversazione con la gente dentro la camera.

⑥ **Investigating Items**

If you want to know more information about something you see in a room or hallway, move Alex in front of the object and press the D-Button UP. Read the message at the bottom of the screen and use the D-Button to select options as necessary.

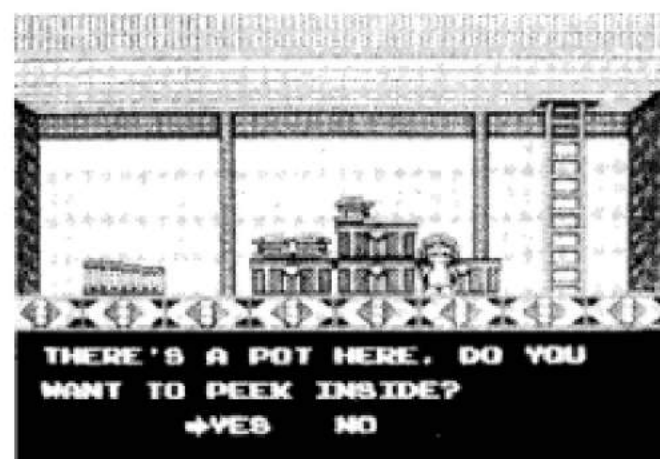
⑥ **Untersuchen von Gegenständen**

Wenn Sie mehr Informationen über etwas, das Sie in einem Zimmer oder in einer Eingangshalle sehen, erhalten wollen, stellen Sie Alex vor das Objekt und drücken Sie die R-Taste HOCH. Lesen Sie die Meldung am unteren Ende des Bildschirms und benutzen Sie die R-Taste, um Ihre Auswahl nach Erfordernis zu treffen.

⑥ **Undersök saker:**

Vill du veta mer om saker du ser i rum eller korridorer, flyttar du Alex så att han står framför föremålet. Tryck sedan S-knappen uppåt. Läs meddelandet i bildens underkant. Använd S-knappen när du ska göra eventuella val.

⑥



⑥ Etude des articles

Si vous désirez avoir plus d'information sur quelque chose que vous voyez dans une salle ou dans un corridor, amenez Alex devant l'objet en question et appuyez sur UP du bouton D. Lisez alors le message du bas de l'écran et utilisez le bouton D pour sélectionner les options selon le besoin.

⑥ Investigación de ítemes

Si deseas saber algo más sobre algo que ves en la habitación o estancia, mueve a Alex adelante del objeto y presiona la parte de ARRIBA (UP) del Botón D. Lee el mensaje de la parte inferior de la pantalla y emplea el Botón D para seleccionar las opciones como creas necesario.

⑥ Indagare su gli items

Se tu vuoi sapere di più su qualcosa che vedi nella camera o nel corridoio, muovere Alex di fronte al particolare e premere UP nel Tasto-D. Leggere il messaggio sullo schermo e usare il Tasto-D per selezionare le opzioni neccessarie.

⑦ Tests

Even Crown Princes have to go to school! Mary the governess is also the castle schoolteacher. And surprise . . . today is the day of a big test! Use the D-Button to select what you think are the right answers in this multiple choice and use Button 2 to confirm them. If you get them right, maybe Mary will help you! If not . . . let's just say that Mary can be a hard teacher!

⑦ Prüfungen

Sogar Kronprinzen müssen zur Schule gehen! Maria, die Gouvernante, ist auch die Schullehrerin der Burg. Und als Überraschung . . . heute ist der Tag einer großen Prüfung! Benutzen Sie die R-Taste, um auszusuchen, was Ihrer Meinung entsprechend die richtige Antwort dieser Mehrauswahl ist und benutzen Sie Taste 2, um Ihre Auswahl zu bestätigen. Wenn Sie die richtige Wahl treffen, kann es sein, daß Maria Ihnen hilft. Wenn nicht . . . lassen wir es gut damit sein, daß Maria eine sehr strenge Lehrerin sein kann!

⑦ Prov:

Även kronprinsar måste gå i skolan! Guvernören Mary är även slottets lärarinna. Övrraskning . . . idag är det skrivning! Använd S-knappen och välj det svar som du tror är det rätta och tryck på Knapp 2 när du svarar. Lyckas skrivningen, kanske Mary kommer att hjälpa dig! Om inte . . . stackars dig!

⑦



⑦ Examens

Même les Princes héritiers doivent aller à l'école! Mary, la gouvernante, est aussi la maîtresse d'école du château. Et, oh surprise, aujourd'hui c'est le jour d'un grand examen! Utilisez le bouton D pour sélectionner ce que vous pensez être les réponses correctes aux questions à choix multiple, et utilisez le bouton 2 pour les confirmer. Si vous répondez juste, Mary vous aidera peut-être! Sinon... disons seulement que Mary peut être une maîtresse d'école très sévère!

⑦ Pruebas

Hasta el Príncipe Heredero tiene que ir a la escuela. Da la casualidad que Mary, la gobernadora, es también la profesora del castillo. Y, ¡sopresa!. Hoy es el día de un importante examen. Emplea el Botón D para seleccionar lo que tú crees que son las respuestas correctas y las múltiples elecciones y emplea el Botón 2 para confirmarlas. Si aciertas, es posible que Mary te ayude. ¡De lo contrario, ... verás que Mary no es la maestra tan amable que pensabas!

⑦ Test

Perfino il Principe deve andare a scuola e Mary la governante è la maestra del castello. E sorpresa... oggi è il giorno di un test importante! Usare il Tasto-D per scegliere fra le tre risposte quella che pensi sia quella esatta e premere il Tasto 2 per la conferma. Se scegli quelle corrette, forse Mary ti potrà aiutare! Se no... ti possiamo dire solo che Mary può diventare una maestra molto cattiva!

In The Forest

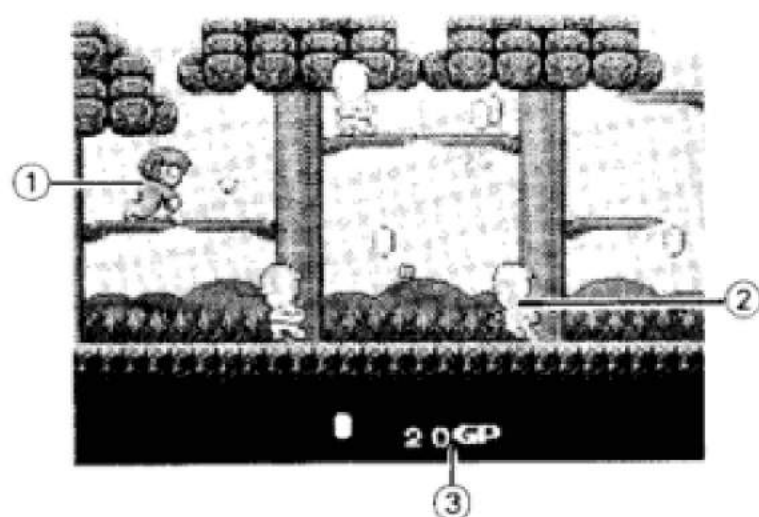
After the castle, Alex must make his way through the forest to the town. The forest is filled with blue Ninjas, all waiting to take a shot at Alex with their throwing stars!

If Alex is touched by a Ninja or hit by their throwing stars, the game ends. But Alex has the power to fight back. No Prince in his right mind travels through Ninja infested woods without his own throwing stars! Press Button 1 to throw the stars, and Button 2 to jump.

- ① Alex
- ② Ninja
- ③ Gold Points (GP)

GP's

There are many Gold Point coins scattered throughout the forest. Collect the coins by touching them with Alex. The more you have, the more things you will be able to buy in town.



Im Wald

Nach der Burg muß Alex sich seinen Weg durch den Wald zu der Stadt bahnen. Der Wald ist voll mit blauen Ninjas, die alle darauf warten, auf Alex mit Ihren leuchtenden Sternen zu schießen.

Wenn Alex von einem Ninja berührt oder von einem ihrer Wurfsterne (sog. "Shuriken") getroffen wird, ist das Spiel vorüber. Aber Alex hat alle Möglichkeiten, sich zu wehren. Kein Prinz, der seine fünf Sinne beieinander hat, würde es wagen, ohne selbst mit Wurfsternen bewaffnet zu sein durch Wälder zu reisen, die von Ninjas unsicher gemacht werden. Drücken Sie Taste 1, um die Wurfsterne zu werfen und Taste 2, um zu springen.

- ① Alex
- ② Ninja
- ③ Goldpunkte (GP)

GP's

Überall im Wald sind viele Goldmünzen verstreut. Sammeln Sie diese Münzen, indem Sie sie mit Alex berühren. Je mehr Münzen Sie haben, desto mehr Sachen können Sie in der Stadt kaufen.

I skogen

Efter slottet, måste Alex ta sig igenom skogen, för att nå staden. Skogen är full med blåa Ninjas, som bara väntar på att få slänga sina kaststjärnor på Alex!

Om Alex träffar en Ninja eller träffas av en stjärna, är spelet slut! Men Alex har vissa möjligheter att slå tillbaka. Det finns inte en normal prins som ger sig in i en skog full av Ninjor utan att kunna försvara sig med egna kaststjärnor! Tryck på Knapp 1 för att kasta stjärnor och på Knapp 2 för att hoppa.

- ① Alex
- ② Ninja
- ③ Guld Poäng (GP)

GP

Det finns många Guld Poängs mynt i skogen. Du tar mynten när du rör vid dem med Alex. Samla så många som möjligt, så att du kan köpa saker i byn.

Dans la forêt

Après le château, Alex doit se frayer un chemin à travers la forêt pour atteindre le village. La forêt est infestée de Ninjas bleus qui attendent Alex pour le viser avec leurs étoiles à lancer!

Si Alex est touché par un Ninja, ou touché par ses étoiles à lancer, le jeu s'achève. Mais Alex peut se défendre. Aucun Prince sain d'esprit ne voyage dans une forêt infestée de Ninjas sans ses propres étoiles à lancer! Appuyez sur le bouton 1 pour lancer les étoiles, et sur le bouton 2 pour sauter.

- ① Alex
- ② Ninja
- ③ Points en or (GP)

Points en or (GP)

Beaucoup de pièces d'or sont dispersées dans la forêt. Rassemblez les pièces en les touchant avec Alex. Plus vous en aurez et plus vous pourrez acheter de choses au village.

En el bosque

Después del castillo, Alex debe atravesar el bosque para llegar al pueblo. El bosque está lleno de Ninjas, esperando todos ellos a que pase Alex para lanzarles las mortales estrellas de acero.

Si un Ninja toca a Alex o si le alcanza una de las estrellas de acero, termina el juego. Pero Alex tiene el poder de atacar. ¡Ningún príncipe en sus trece se atreverá a pasar por el bosque sin llevar sus propias estrellas de acero! Presiona el Botón 1 para lanzar las estrellas, y el Botón 2 para saltar.

- ① Alex
- ② Ninja
- ③ Puntos de oro (GP)

GP

Hay muchas monedas de Puntos de Oro esparcidas por el bosque. Recólectalas haciendo que Alex las toque. Cuantas más tengas, más cosas podrás comprar en el pueblo.

Nella Foresta

Dopo il castello, Alex per arrivare nel villaggio deve farsi strada attraverso la foresta. La foresta è infestata di Ninja blu, tutti aspettano Alex per poterlo colpire lanciandoli stelle mortali!

Se Alex viene toccato da un Ninja oppure colpito dalle loro stelle, il gioco finisce. Ma Alex ha la forza di rilottare. Nessun Principe come si deve attraversa la foresta infestata da Ninja senza portarsi le sue stelle! Premere il Tasto 1 per lanciare le stelle ed i Tasto 2 per saltare.

- ① Alex
- ② Ninja
- ③ Punti d'oro (GP)

GP

Ci sono molte Punti d'Oro a forma di moneta sparsi in tutta la foresta. Colleziona le monete toccandole con Alex. Quante più ne hai, tante più cose puoi comprare nel villaggio.

The Village

In order to get to the town where High-Tech World is, you need a Travel Pass. You can get it in the Village... if you're smart enough to find it!

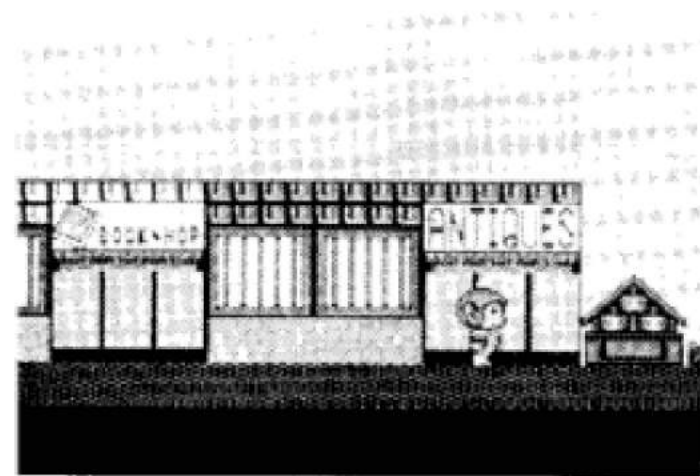
As you talk with the village people, make purchases and sell goods, you'll get clues on how to get a Travel Pass.

If you get close enough to people in the shops, you'll be able to talk to them. To select merchandise, use the D-Button. Confirm your purchases with Button 2.

In town, you can keep track of your possessions by pressing Button 1. Pressing Button 1 again will return you to the game.

NOTE:

As with the castle, entering shops and doorways will advance the clock 5 minutes.



Dorf

Um in die Stadt zu kommen, wo die High Tech Welt ist, benötigen Sie einen Reisepaß. Sie können ihn im Dorf bekommen... wenn Sie klug genug sind, ihn zu finden!

Während Sie mit den Leuten im Dorf reden, machen Sie Einkäufe und verkaufen Waren; Sie werden Anhaltspunkte bekommen, wie man einen Reisepaß erwirbt.

Wenn Sie nahe genug an die Leute in den Geschäften herankommen, können Sie mit Ihnen reden. Um Waren auszusuchen, drücken Sie die R-Taste. Bestätigen Sie Ihre Einkäufe durch Taste 2.

In der Stadt können Sie Ihre Besitztümer kontrollieren, indem Sie Taste 1 drücken. Wenn Sie die Taste 1 nochmals drücken, kommen Sie zum Spiel zurück.

HINWEIS:

Ebenso wie in der Burg rückt die Uhr jedesmal, wenn Sie ein Geschäft oder einen Eingang betreten, um fünf Minuten vor.

Byn

För att kunna ta sig till byn där spelhallen High-Tech World finns, behöver du ett Pass. Du kan få den i byn... om du hittar den!

När du talar med folket i byn, köper och säljer saker, får du tips om var du kan hitta Passet.

Kommer du tillräckligt nära folket i affärerna, kan du tala med dom. För att kunna välja varor du vill ha, använder du S-knappen. Bekräfta köpet med Knapp 2.

När du är i staden, kan du hålla reda på vad du äger, om du trycker på Knapp 1. Tryck en gång till och du återvänder till spelet.

OBS:

Precis som i slottet, förlorar du 5 minuter när du går in i affärer och dörrar.

Au village

Pour vous rendre au village dans lequel se trouve le salon de jeu High-Tech World, vous avez besoin d'un laissez-passer. Vous pouvez l'obtenir au village... si vous êtes assez malin pour le trouver!

Vous obtiendrez des indices sur la manière d'obtenir un laissez-passer en parlant aux villageois, en achetant et en vendant des objets.

Si vous vous rapprochez suffisamment des commerçants, vous serez capable de leur parler. Utilisez le bouton D pour sélectionner la marchandise, et confirmez votre achat à l'aide du bouton 2.

Dans le village, vous pouvez contrôler vos possessions en appuyant sur le bouton 1. Une nouvelle pression sur le bouton 1 vous ramène au jeu.

NOTE:

Comme dans le cas du château, chaque entrée dans un magasin ou dans un corridor fait avancer l'horloge de 5 minutes.

El pueblo

Para poder llegar al pueblo donde está el Mundo de la Alta Tecnología, necesitarás un pase de viajero. Podrás obtenerlo en el pueblo... ¡si eres lo suficientemente listo como para encontrarlo!

Cuando hables con la gente del pueblo, hagas compras y vendas artículos, se te darán pistas sobre la obtención del pase de viajero.

Si te acercas lo suficiente a la gente de las tiendas, podrás hablar con ellos. Para seleccionar los artículos, emplea el Botón D. Confirma las compras con el Botón 2.

En el pueblo, podrás saber lo que posees presionando el Botón 1. Para retornar al juego, deberás presionar otra vez el Botón 1.

NOTA:

Igual que en el castillo, cada vez que entres en una tienda o pases una puerta, el reloj avanzará 5 minutos.

Il Villaggio

Allo scopo di entrare il villaggio dove si trova High-Tech World. Tu hai bisogno di un Permesso di Transito. Tu lo puoi trovare nel Villaggio... se sei abbastanza abile da scovarlo!

Se tu parli con la gente del villaggio, fai compere e vendite, avrai schiarimenti su come ottenere un Permesso di Transito.

Se tu fai amicizia con la gente dei negozi, avrai la possibilità di parlare con loro. Per scegliere le merci, usare il Tasto-D. Conferma i tuoi acquisti con il Tasto 2.

Nel villaggio, tu puoi tenere sotto controllo i tuoi acquisti premendo il Tasto 1. Premendo il Tasto 1 ancora una volta ritornerai alla fase di gioco.

NOTA:

Come per il castello, quando entri un negozio o una porta l'orologio avanza di cinque minuti.

The Checkpoint

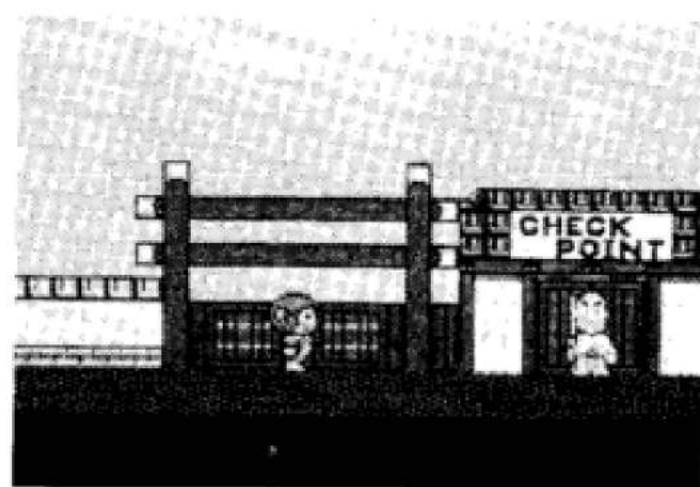
If you make it through the Checkpoint, you've won the game! But you can't get through unless you have a Travel Pass.

Paßkontrolle

Wenn Sie es schaffen, durch die Paßkontrolle zu kommen, haben Sie das Spiel gewonnen! Aber Sie können nicht durchkommen, wenn Sie keinen Reisepaß haben.

Passkontrollen:

Kommer du igenom Passkontrollen, har du vunnit spelet! Men du kommer inte igenom utan PASS!



Le poste de contrôle

Si vous passez le poste de contrôle, vous avez gagné le jeu! Mais vous ne pouvez passer que si vous êtes muni d'un laissez-passer.

El punto de control (CHECKPOINT)

Si llegas al punto de control, habrás ganado el juego, pero no podrás llegar a menos que poseas el pase de viajero.

Posto di Controllo

Se riesci a superare il Posto di Controllo, tu hai vinto il gioco! Ma tu non puoi superarlo a meno che non abbia il Permesso di Transito.



Some People You Should Know

- ① **Alex Kidd**
Hero, Crown Prince, and a good little guy with big ears! He wants to go to the new High-Tech World arcade!
- ② **Alex's Papa**
A carefree Lord. He is sometimes a little absentminded!
- ③ **Alex's Mama**
A nice lady. But don't get in the way or she'll get mad!



Einige Leute, die Sie kennenlernen sollten

- ① **Alex Kidd**
Held, Kronprinz und der kleine Bursche mit den grossen Ohren! Er möchte zu der neuen High Tech Weltarkade gehen!
- ② **Der Papa von Alex**
Ein sorgenfreier Herr. Er ist manchmal ein bißchen zerstreut!
- ③ **Die Mama von Alex**
Eine nette Dame. Aber kommen Sie ihr nicht in den Weg oder sie wird wütend!



Folk som du bör känna

- ① **Alex Kidd**
Hjälte, Kronprins och en bra liten kille med stora öron! Han MÅSTE komma till den nya spelhallen HIGH-TECH WORLD!
- ② **Alex Pappa**
En ansvarslös herre. Ibland är han lite frånvarande!
- ③ **Alex Mamma**
En trevlig dam. Men akta dig om hon blir arg!



Quelques personnages à connaître

① Alex Kidd

Le héros, Prince Héritier, et un bon petit bonhomme aux grandes oreilles! Il veut aller au salon de jeu High-Tech Arcade.

② Le papa d'Alex

Un seigneur sans souci, parfois un peu distrait!

③ La maman d'Alex

Une gentille dame. Mais ne vous mettez pas en travers de son chemin, ou elle deviendra furieuse!

Algunas personas que deberás conocer

① Alex Kidd

¡El héroe, Príncipe Heredero y el buen muchacho con orejas grandes! El desea ir a la arcada del Mundo de la Alta Tecnología.

② El Papá de Alex

Un rey bastante despreocupado. ¡Suele estar en la luna!

③ La Mamá de Alex

Una buena señora. ¡Pero, no le lles la contraria porque se pone muy nerviosa!

Alcune Persone Che Dovresti Conoscere

① Alex Kidd

Heroe, Principe e giovanotto dalle orecchie grandi! Lui vuole andare nel porticato del nuovo High-Tech World!

② Il Padre di Alex

Un Lord senza preoccupazioni. Lui certe volte a vuoti di memoria!

③ La Madre di Alex

Una signora dolcissima. Ma non infastidirla o lei diventerà furiosa!

- ④ **James**
He's the Castle retainer. When it's chilly, he burns things to stay warm.
- ⑤ **Barbara**
She's a court lady who likes to read...and bake!
- ⑥ **John**
The library guard. John's a likable fellow who can help you...if you know what you are looking for.

- ④ **James**
Er ist der Verwalter der Burg. Wenn es kalt ist, verbrennt er Sachen, um sich warm zu halten.
- ⑤ **Barbara**
Sie ist eine Hofdame, die gerne liest...und bäckt!
- ⑥ **John**
Der Wächter der Bibliothek. John ist ein Kumpel, den man mag und der Ihnen helfen kann...wenn Sie wissen, was Sie suchen.

- ④ **James**
Vaktmastare i slottet. Blir det kyligt, brukar han bränna saker för att hålla sig varm.
- ⑤ **Barbara**
Hovdam, som tycker om att läsa...och baka!
- ⑥ **John**
Biblioteksvakt. Det är troligt att han kan vara till hjälp...om du vet vad du söker.



- ④ **James**
Le serviteur du château. Lorsqu'il fait froid il brûle des choses pour se réchauffer.
- ⑤ **Barbara**
Une dame de la cour qui aime lire . . . et faire de la pâtisserie!
- ⑥ **John**
Le bibliothécaire. John est un aimable personnage qui peut vous aider . . . si vous savez ce que vous cherchez.

- ④ **James**
Es el jefe del castillo. Cuando tiene frío empieza a quemar cosas para calentarse.
- ⑤ **Bárbara**
Es una dama de la corte a quien le gusta leer y cocinar.
- ⑥ **John**
El jefe de la librería. John es un buen tipo que puede ayudarte . . . siempre y cuando tú sepas lo que estás buscando.

- ④ **James**
Lui è il custode del Castello. Quando è freddo, lui brucia oggetti per riscaldarsi.
- ⑤ **Barbara**
Lei è la signora di corte a cui piace leggere . . . e infornare!
- ⑥ **John**
La guardia della libreria. John è quello che ti potrà aiutare . . . se tu sai cosa stai cercando.

⑦ **Rockwell**

Alex's good friend and advisor. He often gives good advice.

⑧ **Mary**

The castle governess and school teacher. It's test time, Alex!

⑨ **Paul**

The rascal who tore up the map! He's a good friend, sometimes . . . and a real rat at others!

⑦ **Rockwell**

Der gute Freund und Berater von Alex. Er gibt oft guten Rat.

⑧ **Maria**

Die Burggouvernante und Schullehrerin. Es ist Prüfungszeit, Alex!

⑨ **Paul**

Der Schuft, der die Karte zerriß! Er ist manchmal ein guter Freund . . . und manchmal ein richtiger Lump!

⑦ **Rockwell**

Alex vän och rådgivare. Han ger ofta bra råd.

⑧ **Mary**

Slottets guvenör och lärarinna. Dags för förhör!

⑨ **Paul**

Busen som rev sönder kartan. Ibland är han bussig . . . och ibland busig!



- ⑦ **Rockwell**
Le bon ami d'Alex, et son
conseiller. Il procure souvent de bon
avis.
- ⑧ **Mary**
La gouvernante du château et la
maîtresse d'école. C'est l'heure de
l'examen, Alex!
- ⑨ **Paul**
Le coquin qui a déchiré la carte!
C'est parfois un bon ami . . . qui
peut devenir très vicieux!

- ⑦ **Rockwell**
Es un buen amigo y consejero de
Alex. Normalmente, le da buenos
consejos.
- ⑧ **Mary**
La ama de llaves del castillo y
profesora de la escuela. ¡Llegó el
momento del examen, Alex!
- ⑨ **Paul**
El malapinta que rompió a trozos el
mapa. Es un buen amigo, . . .
¡Pero, hay veces que es un
verdadero gamberrete!

- ⑦ **Rockwell**
Il buon amico e consigliere di Alex.
Lui da spesso buoni consigli.
- ⑧ **Mary**
La governante e maestra del
castello. È tempo di esami, Alex!
- ⑨ **Paul**
Il mascalzone che ha stracciato la
mappa! Certe volte lui è un buon
amico . . . e un vero topo altre!

⑩ **Bob**
The gate guard. He's Alex's good friend, but he obeys the King's word and keeps the gates closed.

⑪ **Tom & Mark**
They only show up at break time. But where and when?

⑫ **Spot**
Alex's pet dog, of course!

⑩ **Bob**
Der Torwächter. Er ist der gute Freund von Alex, aber er gehorcht dem Wort des Königs und er hält die Tore geschlossen.

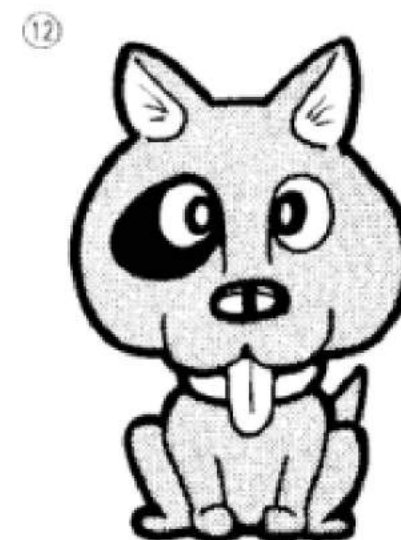
⑪ **Tom & Mark**
Sie erscheinen nur zur Pausezeit. Aber wo und wann?

⑫ **Spot**
Der Haushund von Alex, natürlich!

⑩ **Bob**
Grindvakten. Alex vän, som dock måste lyda kungen och hålla grinden stängd.

⑪ **Tom & Mark**
Dom visar sig bara i pauser. Men var och när?

⑫ **Spot**
Alex hund, förstås!



- ⑩ **Bob**
Le garde du portail. C'est un bon ami d'Alex, mais il obéit aux ordres du Roi et garde le portail fermé.
- ⑪ **Tom et Mark**
Ils n'apparaissent que pendant les pauses. Mais où et quand?
- ⑫ **Spot**
Le chien familial d'Alex, bien entendu.

- ⑩ **Bob**
El guarda de las puertas. Es un buen amigo de Alex, pero obedece las órdenes del rey y mantiene las puertas cerradas.
- ⑪ **Tom y Mark**
Sólo aparecen en los descansos, pero ¿Cuándo y dónde?
- ⑫ **Spot**
Es el perrito mascota de Alex, ¡naturalmente!

- ⑩ **Bob**
La guardia del cancello. Lui è un buon amico di Alex, ma lui obbedisce gli ordini del Re e tiene il cancello chiuso.
- ⑪ **Tom e Mark**
Loro si presentano solo negli intervalli. Ma, quando e dove?
- ⑫ **Spot**
Il cane di Alex, naturalmente!

Helpful Hints

- Always keep in mind that this is a time limit game. Keep an eye on the clock!
- There is a certain order for obtaining the map and the necessary items in town. Write down where you find things in the game for your future reference.
- You may get new information from a room by entering it later. But remember that every time you enter a room it costs you five minutes.
- Read signs you find on the walls. They often contain clues that can help you win the game.
- Not everybody in town will tell you the truth!
- Who are Mark and Tom? When and where do they appear? And what do they have to do with "45 from 30"?
- In town, being in the right place at the right time (:00) is very important!
- Make maps of where you find things in the castle and town!

Nützliche Hinweise

- Denken Sie immer daran, daß dies ein Spiel mit Zeitbeschränkung ist. Achten Sie ständig auf die Uhrzeit!
- Es gibt eine bestimmte Reihenfolge, um die Karte und die notwendigen Dinge in der Stadt zu erwerben. Schreiben Sie für spätere Spiele nieder, wo Sie die Dinge in dem Spiel finden.
- Sie können neue Informationen von einem Zimmer bekommen, wenn Sie es später betreten. Aber denken Sie daran, daß es Sie jedes Mal fünf Minuten kostet, wenn Sie ein Zimmer betreten.
- Lesen Sie die Zeichen, die Sie an den Wänden finden. Sie enthalten oft Anhaltspunkte, die Ihnen helfen, das Spiel zu gewinnen.
- Nicht jedermann in der Stadt wird Ihnen die Wahrheit erzählen!
- Wo sind Mark und Tom? Wann und wo erscheinen sie? Und was haben sie mit "45 von 30" zu tun?
- Es ist sehr wichtig, in der Stadt am richtigen Platz zur richtigen Zeit (:00) zu sein!
- Zeichnen Sie eine Karte darüber, wo Sie Sachen in der Burg und in der Stadt finden!

Speltips

- Glöm inte att detta är ett tidsbegränsat spel! Titta på klockan!
- Det finns ett visst system i att hitta kartan och dom olika sakerna i staden. Skriv ner var du hittar sakerna i spelet.
- Du kan få ny information i ett rum, om du återkommer senare. Glöm inte att spelet förkortas med 5 minuter varje gång du går in!
- Läs skyltar och tecken som du hittar på väggar. Dom kan innehålla viktig information, som kan hjälpa dig att vinna spelet.
- I staden finns det en del som tycker om att ljuga . . . vilka?
- Vilka är Mark & Tom? När och var dyker dom upp? Vad betyder 45 från 30?
- Att du befinner dig på rätt ställe och på rätt tid (:00) i staden är väldigt viktigt!
- Gör en karta över var du hittar saker i slottet och i staden!

Conseils utiles

- Souvenez-vous toujours qu'il s'agit d'un jeu à limite de temps. Gardez un œil sur l'horloge!
- Il y a un certain ordre à suivre pour obtenir la carte et les articles nécessaires dans le village. Notez les endroits où vous trouvez les choses au cours du jeu, pour une référence ultérieure.
- Vous pouvez obtenir de nouvelles informations sur une salle en y pénétrant plus tard. Mais souvenez-vous que chaque fois que vous pénétrez dans une salle cela vous coûte cinq minutes.
- Lisez les panneaux sur les murs. Ils contiennent souvent des indices qui peuvent vous aider à gagner.
- Dans le village, tout le monde ne dit pas la vérité!
- Qui sont Mark et Tom? Quand et où apparaissent-ils? Et qu'ont-ils à faire avec "45 de 30"?
- Dans le village, être au bon endroit au bon moment (:00) est d'une importance primordiale!
- Faites un plan des endroits où vous trouvez les choses dans le château et dans le village!

Consejos útiles

- Recuerda siempre que es un juego en el que el tiempo está limitado. ¡No apartes el ojo del reloj!
- Existe cierto orden para obtener el mapa y los artículos necesarios en el pueblo. Apunta el lugar donde encuentras las cosas en el juego porque luego las anotaciones te pueden servir.
- Podrás obtener nueva información de una habitación entrando después otra vez. Pero, recuerda que cada vez que entras en una habitación perderás cinco minutos.
- Lee las señales que hay por las paredes. A veces tienen pistas que pueden ayudarte a ganar el juego.
- ¡No todo el mundo del pueblo te dira la verdad!
- ¿Quiénes son Mark y Tom? ¿Cuándo y dónde aparecen? ¿Y qué es lo que relación tienen con "45 de 30"?
- ¡En el pueblo es muy importante estar en el lugar correcto a la hora exacta (:00)!
- ¡Hazte mapas de los lugares en los que encuentras cosas en el castillo y en el pueblo!

Consigli Utili

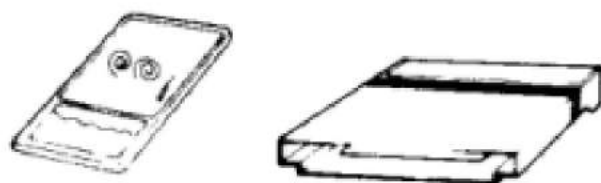
- Tenere sempre presente che questo è un gioco a tempo limite. Tieni un occhio sull'orologio.
- Per ottenere la mappa è necessario seguire un certo ordine ed alcuni oggetti che puoi trovare nel villaggio. Prendi appunti dove trovi oggetti nel gioco per usarli in seguito come riferimento.
- Tu puoi ottenere nuove informazioni di una stanza dopo esserci entrato. Ma ricorda che ogni volta che entri una camera ti costa cinque minuti.
- Leggi le indicazioni che trovi nei muri. Queste contengono spesso indizi che ti aiutano a vincere il gioco.
- Non tutti nel villaggio ti diranno la verità.
- Chi sono Mark e Tom? Quando appaiono? E che cosa devono fare con "45 da 30"?
- Nel villaggio, essere sul posto giusto ed all'ora giusta (:00) è molto importante!
- Scrivi le mappe di dove trovi oggetti nel castello e nel villaggio!

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

- ① Do not get wet!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- * 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

- ① Vor Nässe schützen!
 - ② Nicht knicken!
 - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - ④ Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - ⑥ Vor Hitze schützen!
 - ⑦ Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- * Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben!
 - Bei Nässe vor Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle stecken.



HUR DU SKÖTER SEGA CARD OCH CARTRIDGES

SEGA Card och Cartridges är endast avsedda till att användas tillsammans med Sega Master System.

Försiktighetsåtgärder

- ① Aktas för fukt och vatten!
 - ② Får ej vikas!
 - ③ Får ej utsättas för stötar!
 - ④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - ⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
 - ⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- * Var speciellt försiktig med att inte göra åverkan på SEGA Card!
 - Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om spelet blir smutsigt—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka spelet i fodralet.

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

- ① Ne pas mouiller!
 - ② Ne pas plier!
 - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
 - ④ Ne pas mettre au soleil!
 - ⑤ Ne pas abîmer!
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- * 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

- ① ¡No mojarlo!
 - ② ¡No doblarlo!
 - ③ ¡No darle golpes violentos!
 - ④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
 - ⑤ ¡No dañarlo o rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡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 en agua con jabón.
 - Después de usarlo, colóquelo en su funda.

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE sono disegnate esclusivamente per il "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

- ① Non bagnarla!
 - ② Non piegarla!
 - ③ Evitare colpi violenti!
 - ④ Non esporla alla luce diretta del sole!
 - ⑤ Non danneggiarla o colpirla!
 - ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
 - ⑦ Non bagnarla con benzina o altro!
- * In particolare non attaccare niente alla SEGA CARD!
 - Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
 - Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
 - Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

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