

Alex Kidd

in Shinobi World



SEGA

Loading Instructions:

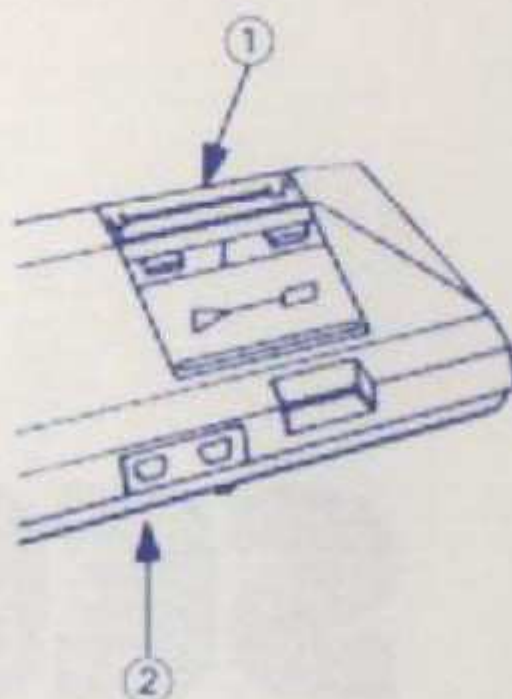
Starting Up:

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 die Power Base 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.
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 die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare står i frånslaget läge.
2. Skjut in kassetten i huvudenheten, som beskrivs i SEGA SYSTEM-manualen.
3. Slå till strömbrytaren. Om ingenting händer, slå ifrån strömbrytaren och ta ur kassetten. Gör om steg 1 - 3.
4. När spelets rubriksceen visas, tryck på knapp 1 eller 2 för att starta spelet.

ATT OBSERVERA:

Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan du sätter i eller tar ur kassetten.

- ① Här skjuter du in kassetten
- ② Här ansluter du styrplattan 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 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

Faites toujours très attention à ce 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 o el botón 2 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 o il tasto 2 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 in Shinobi World

Alex was having the time of his life, spending a lovely afternoon with his girlfriend on the planet Shinobi. Suddenly, gray clouds covered the sky. With a flash of lightning a dark figure descended, grabbed the girl and in no time disappeared into thin air.

Before Alex could figure out what had happened, there was another flash of lightning. This time a White Ninja appeared. Alex looked up as the White Ninja spoke.



Alex Kidd in Shinobi World

Alex genöß die schönste Zeit seines Lebens, als er einen Nachmittag mit seiner Freundin auf dem Planeten Shinobi verbrachte. Plötzlich verdunkelten finstere Wolken den Himmel. Mit einem grellen Blitz sank eine dunkle Figur herab, griff sich das Mädchen, und verschwand in der Luft.

Bevor Alex verstand, was geschehen war, gab es einen neuen Blitz. Dieses Mal erschien der Weiße Ninja. Alex schaute nach oben und hörte den Weißen Ninja sprechen.

Alex Kidd på planeten Shinobi

Alex Kidd har jätteroligt med sin flickvän en vacker eftermiddag på planeten Shinobi. Plötsligt täckte grå moln hela himlen. Det blixtrade och en mörk skepnad landade, grabbade tag i flickan och försvann i den tomma luften.

Innan Alex han fatta vad som hade hänt blixtrade det till ännu en gång. Denna gång uppenbarade sig en vit ninja. Alex höjde blicken när ninjan började tala.

Alex Kidd dans le Monde de Shinobi

Alex prenait du bon temps. Il était en train de passer un agréable après-midi avec sa petite amie sur la planète Shinobi, lorsque tout à coup des nuages gris ont recouvert le ciel. Dans un éclair, une figure sombre est descendue, a saisi la fille, et a disparu dans les airs.

Avant qu'Alex ait pu réaliser ce qui s'était passé, un autre éclair a barré sa vue. Cette fois, un Ninja blanc est apparu. Il a commencé à parler à Alex en ces termes.

Alex Kidd in Shinobi World

Alex está pasando uno de los mejores momentos de su vida con su novia en una hermosa tarde del planeta Shinobi. De repente, nubes grises cubren el cielo. Con el destello de un rayo, una oscura figura desciende, toma a la chica, y en un santiamén desaparece por los aires.

Antes de que Alex pueda darse cuenta de lo que ha sucedido, se produce otro rayo. Esta vez aparece White Ninja. Alex escucha el mensaje del Ninja.

Alex Kidd nel Mondo di Shinobi

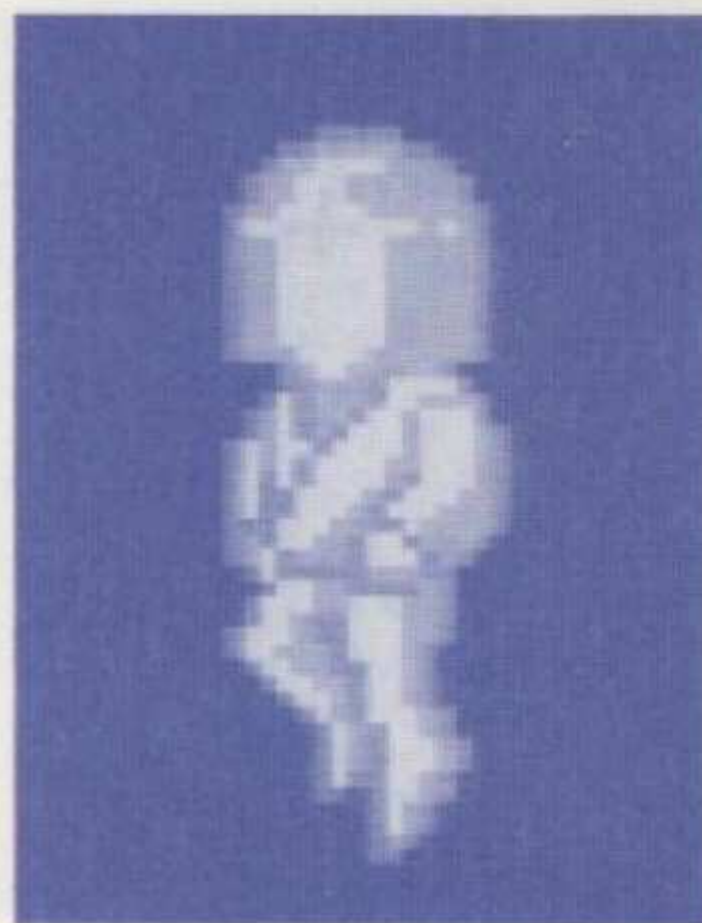
Alex si stava godendo la vita, trascorrendo un delizioso pomeriggio con la sua fidanzata sul pianeta Shinobi. Improvvisamente, nuvole grigie ricoprirono il cielo. Dal bagliore di un lampo scese una figura oscura, afferrò la ragazza e in men che non si dica scomparso nell'aria.

Prima che Alex potesse realizzare quanto era accaduto, ci fu un altro bagliore di un lampo. Questa volta apparso un Ninja bianco. Alex lo guardò mentre egli parlava.



"The wicked Dark Ninja, whom I banished ten thousand years ago, has returned. He took your girlfriend hostage in hopes of taking control of the Miracle World. I have come to give you my special Ninja Power. Use it wisely to exterminate the Dark Ninja!"

The White Ninja tossed a glowing white ball to Alex and disappeared. The ball filled Alex's tiny body with an immense amount of strength and courage. The Kidd's ready to meet any challenge — again!



"Der böse Dunkle Ninja, den ich vor zehntausend Jahren verbannte, ist zurückgekommen. Er hat sich Deine Freundin als Geisel genommen, und will die Miracle World erobern. Ich bin gekommen, um Dir meine besondere Ninja-Kraft zu geben. Setze sie weise ein, um den Dunklen Ninja zu eliminieren!"

Der Weiße Ninja warf Alex eine weiße Kugel zu und verschwand. Die Kugel füllte den kleinen Körper von Alex mit normer Kraft und Mut an. Jetzt kann Alex wieder jede Herausforderung annehmen!

"Den elaka, mörka ninja, som jag landsförvisade för tiotusen år sedan, har kommit tillbaka. Han tog din flickvän som gisslan för att försöka överta makten i den Magiska Världen. Jag har kommit för att ge dig min speciella ninja-kraft. Utnyttja den klokt för att förgöra den mörka ninjan."

Den vita ninjan slungade en vitlödande boll mot Alex och försvann. Bollen fyllde upp Alex' lilla kropp med enorm styrka och enormt mod. Denna Kidd är nu klar att anta vilken uppmaning som helst — ännu en gång!

"Le méchant Ninja noir, que j'ai banni il y a dix mille ans, est de retour. Il a pris ton amie en otage en espérant prendre le contrôle du Monde des miracles. Je suis venu te transmettre mes pouvoirs spéciaux de Ninja. Utilise-les à bon escient pour exterminer le Ninja noir!"

Le Ninja blanc a lancé une boule blanche lumineuse vers Alex avant de disparaître. La boule a rempli le petit corps d'Alex d'une énorme quantité de force et de courage. Le Kidd est prêt, encore une fois, à relever n'importe quel défi!

"El malvado Dark Ninja, que yo destruí hace diez mil años, ha vuelto. El ha raptado a su novia en espera de hacerse con el control del Mundo Milagroso. He venido a darle mi poder especial de Ninja. Empleéelo cuidadosamente para exterminar a Dark Ninja."

White Ninja lanza a Alex una bola blanca iluminada y desaparece. La bola llena el diminuto cuerpo de Alex con una inmensa cantidad de fuerza y coraje. ¡Kidd se encuentra listo para volver a enfrentarse a cualquier reto!

"Il malvagio Ninja oscuro, che cacciavi diecimila anni fa, è tornato. Ha preso in ostaggio la tua fidanzata nella speranza di prendere il controllo del Mondo dei Miracoli. Sono venuto per offrirti il mio speciale potere di Ninja. Usalo saggiamente per sterminare il Ninja oscuro!"

Il Ninja bianco lanciò ad Alex un'ardente palla bianca e scomparso. La palla riempì l'esile corpo di Alex di un'immensa quantità di forza e coraggio. Kidd è pronto per affrontare qualsiasi sfida-ancora!



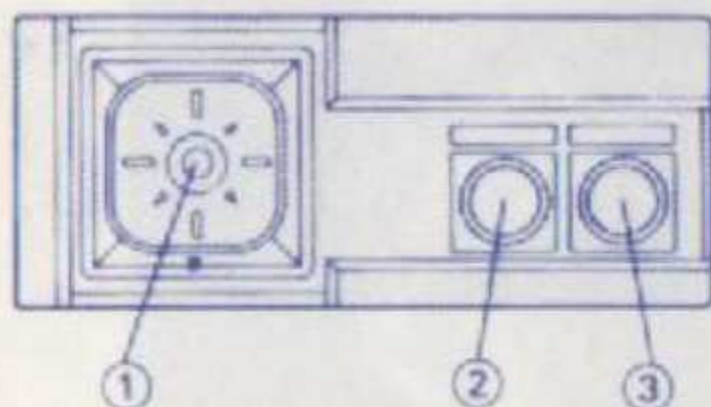
How to Use Your Control Pad

Alex Kidd in Shinobi World is a 1 Player game using Control Pad 1 only. Learn how to use your Control Pad before you start playing.

Control Pad Buttons

① D-Button

- Press to select CONTINUE or NEW GAME on the GAME OVER screen.
- Press to move Alex in different directions.
 - Press UP to climb ladders, poles and ropes.
 - Press DOWN to squat.



Wie gespielt wird

Alex Kidd in Shinobi World ist ein Spiel für 1 Spieler, bei dem nur Bedienpult 1 verwendet wird. Lernen Sie die Verwendung des Bedienpults, bevor Sie zu spielen anfangen.

Steuertasten

① Richtungstaste

- Drücken, um auf dem End-Bildschirm GAME OVER entweder Fortsetzung CONTINUE oder eine neues Spiel NEW GAME zu wählen.
- Drücken, um Alex in verschiedene Richtungen zu bewegen.
 - Nach oben drücken, um Leitern, Masten oder Seile emporzuklettern.
 - Nach unten drücken, um niederzukauern.

Hur styrplattan används

Videospelet "Alex Kidd in Shinobi World" är ett videospel med en spelare som styr spelet bara med styrplattan 1. Lär dig att använda styrplattan innan du börjar spela spelet.

Knapparna på styrplattan

① Styrtangenten D

- Tryck på styrtangenten för att välja fortsatt spel CONTINUE eller nytt spel NEW GAME på menyn GAME OVER (spelet är slut).
- Vicka tangenten åt olika håll för att flytta Alex åt olika håll.
 - Tryck på pilen UPPÅT på styrtangenten D för att klättra uppför i stegar, stolpar och rep.
 - Tryck på pilen NEDÅT på styrtangenten för att få Alex att huka sig.

Utilisation de votre bloc de commande

"Alex Kidd in Shinobi World" se joue à 1 joueur avec le bloc de commande 1 uniquement. Apprenez à manipuler votre bloc de commande avant de commencer à jouer.

Touches du bloc de commande

① Touche D

- Appuyez pour choisir de continuer ou d'arrêter la partie (CONTINUE ou NEW GAME) sur l'écran de fin de la partie.
- Appuyez pour déplacer Alex dans différentes directions.
 - Appuyez vers le haut (UP) pour escalader des échelles, des poteaux et des cordes.
 - Appuyez vers le bas (DOWN) pour vous accroupir.

Cómo emplear su teclado de control

Alex Kidd in Shinobi World es un juego para 1 jugador en el que se emplea solamente el teclado de control 1. Aprenda cómo emplear su teclado de control antes de comenzar a jugar.

Botones del teclado de control

① Botón D (botón direccional)

- Presiónelo para seleccionar continuación (CONTINUE) o nuevo juego (NEW GAME) en la pantalla de fin de juego (GAME OVER).
- Presiónelo para hacer que Alex se mueva en diferentes sentidos.
 - Presione UP para subir por escaleras, postes, y cuerdas.
 - Presione DOWN para agazaparse.

Uso della pulsantiera di comando

Alex Kidd nel Mondo di Shinobi è un gioco per 1 giocatore che utilizza solo la pulsantiera di comando 1. Imparate come usare la pulsantiera di comando prima di cominciare a giocare.

Tasti della pulsantiera di comando

① Tasto D

- Premete per selezionare CONTINUE (continua) o NEW GAME (nuovo gioco) sullo schermo GAME OVER (fine del gioco).
- Premete per spostare Alex in diverse direzioni.
 - Premete UP (su) per arrampicarvi sulle scale, sui pali e funi.
 - Premete DOWN (giù) per accovacciarvi.

② Button 1

- Press to attack. (Swing the sword or throw darts.)
- Press to come down ladders or bars.
- Press to start the game.
- Alex changes from a ball of fire back to his original form.

③ Button 2

- Press to jump.
- Press to start the game.
- Alex changes from a ball of fire back to his original form.

④ D-Button (DOWN) + Button 1

- Swing the sword while squatting.
- Throw darts while squatting.

⑤ D-Button (UP) + Button 2

- Jump and grab a horizontal bar.

② Taste 1

- Zum Angreifen drücken (das Schwert schwingen, oder Pfeile werfen).
- Drücken, um Leitern oder Stangen herunterzuklettern.
- Zum Starten des Spiels drücken.
- Drücken, um Alex von einem Feuerball in seine ursprüngliche Form zurückzuverwandeln.

③ Taste 2

- Zum Springen drücken.
- Zum Starten des Spiels drücken.
- Drücken, um Alex von einem Feuerball in seine ursprüngliche Form zurückzuverwandeln.

④ Richtungstaste (abwärts) + Taste 1

- Beim Niederkauern das Schwert schwingen.
- Beim Niederkauern Pfeile werfen.

⑤ Richtungstaste (aufwärts) + Taste 2

- Springen und eine waagerechte Stange ergreifen.

② Knappen 1

- Tryck på denna knapp för att anfalla (hugga med svärdet eller kasta pilar).
- Tryck på denna knapp för att klättra nerför stegar och stolpar.
- Tryck på denna knapp för att börja spela spelet.
- Alex förvandlas från en eldboll tillbaka till sin egen skepnad.

③ Knappen 2

- Tryck på denna knapp för att hoppa.
- Tryck på denna knapp för att börja spela spelet.
- Alex förvandlas från en eldboll tillbaka till sin egen skepnad.

④ Styrtangenten D (pilen NEDÅT) + knappen 1

- Att få Alex att svinga svärdet i hukande ställning.
- Att få Alex att kasta pilar i hukande ställning.

⑤ Styrtangenten D (pilen UPPÅT) + knappen 2

- Att få Alex att hoppa och grabba tag i en vågrät stång.

② Touche 1

- Appuyez pour attaquer (coup d'épée ou fléchettes).
- Appuyez pour descendre des échelles ou des barres.
- Appuyez pour commencer la partie.
- D'une boule de feu, Alex revient à son apparence originale.

③ Touche 2

- Appuyez pour sauter.
- Appuyez pour commencer la partie.
- D'une boule de feu, Alex revient à son apparence originale.

④ Touche D (DOWN) + Touche 1

- Pour faire tourner l'épée pendant que vous êtes accroupi.
- Pour lancer des fléchettes pendant que vous êtes accroupi.

⑤ Touche D (UP) + Touche 2

- Pour sauter et saisir une barre horizontale.

② Botón 1

- Presiónelo para atacar. (Blandir la espada o lanzar dardos.)
- Presiónelo para bajar por escaleras o barras.
- Presiónelo para iniciar el juego.
- Alex cambiará de una bola de fuego a su forma original.

③ Botón 2

- Presiónelo para saltar.
- Presiónelo para iniciar el juego.
- Alex cambiará de una bola de fuego a su forma original.

④ Botón D (DOWN) + botón 1

- Para oscilar la espada mientras se agazape.
- Para lanzar dardos mientras se agazape.

⑤ Botón D (UP) + botón 2

- Para saltar y agarrar una barra horizontal.

② Tasto 1

- Premete per attaccare. (Brandite la spada o lanciate dardi.)
- Premete per discendere scale o cancelli.
- Premete per avviare il gioco.
- Alex cambia da una palla di fuoco alla sua forma originale.

③ Tasto 2

- Premete per saltare.
- Premete per avviare il gioco.
- Alex cambia da una palla di fuoco alla sua forma originale.

④ Tasto D (DOWN) + Tasto 1

- Per brandire la spada mentre vi accovacciate.
- Per lanciare dardi mentre vi accovacciate.

⑤ Tasto D (UP) + Tasto 2

- Per saltare e afferrare una barra orizzontale.

Lives

You have three chances to complete each round. And you get three lives in each section.

Increase the number of lives by picking up extra hearts. You can carry up to six hearts.

You can acquire additional chances to complete each round by picking up an ALEX DOLL. Whenever you have six hearts, the next life-giving item you pick up from the treasure chest will be an ALEX DOLL. Increase the number of chances by picking up as many ALEX DOLLS as possible.

Leben

Sie haben drei Chancen, jede Spielrunde fertigzuspielen. Und in jedem Spielteil haben Sie drei Leben.

Die Zahl der Leben kann gesteigert werden, indem Sie zusätzliche Herzen aufsammeln. Sie können bis zu sechs Herzen tragen.

Sie können zusätzliche Chancen erhalten, jede Runde zuende zu spielen, indem Sie eine Alex-Puppe aufheben. Wenn Sie sechs Herzen angesammelt haben, dann ist der nächste lebensspendende Artikel, den Sie aus einer Schatztruhe holen können, eine Alex-Puppe. Steigern Sie die Anzahl der Chancen zum Weiterleben, indem Sie so viele Alex-Puppen wie möglich ansammeln.

Antalet liv

Du har tre chanser att fullfölja varje spelomgång. Du har tre liv per avsnitt.

Öka antalet liv genom att plocka upp extra hjärtan. Du kan bära på upp till sex hjärtan.

Dessutom får du extra möjligheter att fullfölja varje spelomgång genom att plocka upp ALEX' DOCKA. Den nästa, livsgivande grejen du plockar upp ur skattekistan, efter att du har lyckats samla ihop sex hjärtan, är en ALEX' DOCKA. Öka antalet chanser genom att plocka upp så många ALEX' DOCKOR du bara kan.

Nombre de vies

Vous avez trois chances pour terminer chaque manche. Et vous avez trois vies dans chaque section.

Augmentez le nombre de vies en ramassant des coeurs supplémentaires. Vous pouvez en garder jusqu'à six.

Vous pouvez avoir des chances supplémentaires pour finir chaque manche en ramassant des poupées Alex. Lorsque vous aurez six coeurs, le prochain élément porteur de vie que vous ramasserez dans le coffre au trésor sera une poupée Alex. Augmentez le nombre de chances en ramassant le plus de poupées Alex possible.

Vidas

Usted tendrá tres oportunidades de completar cada etapa. Y en cada sección obtendrá tres vidas.

Aumente el número de vidas tomando corazones extra. Usted podrá llevar hasta seis corazones.

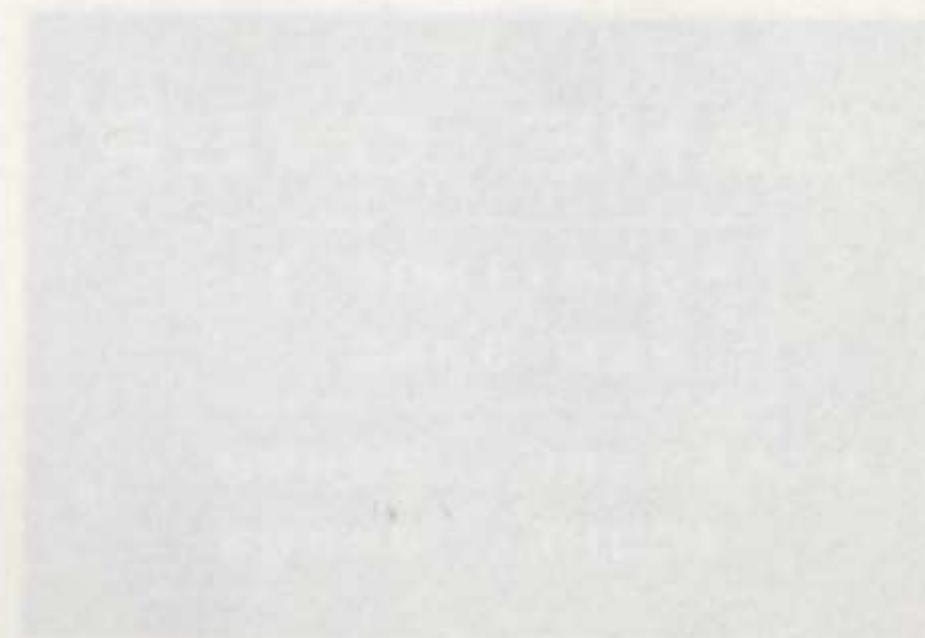
Usted podrá adquirir oportunidades adicionales para completar cada etapa tomando un muñeco Alex (ALEX DOLL). Cuando tenga seis corazones, el siguiente objeto productor de vida que tome del cofre del tesoro será un muñeco Alex. Aumente el número de oportunidades tomando cuantos muñecos Alex pueda.

Vite

Avete tre possibilità per completare ogni girone. E in ogni sezione ottenete tre vite.

Aumentate il numero di vite raccogliendo cuori supplementari. Potete conquistare sei cuori al massimo.

Potete acquisire un'ulteriore possibilità per completare ogni girone, raccogliendo un ALEX DOLL. Quando siete in possesso di sei cuori, l'elemento-vita successivo che raccoglierete dalla cassa del tesoro, sarà un ALEX DOLL. Aumentate il numero di possibilità raccogliendo quante ALEX DOLL vi è possibile.



Continue Play

If you wish to continue, select **CONTINUE** on the **GAME OVER** screen and press Button 1 or 2. You'll resume play from the first section of the round where you left off.

If you select **NEW GAME** and press either Button 1 or 2, the title screen will appear.

Spielfortsetzung

Wenn der Spielende-Bildschirm erscheint, Sie aber weiterspielen wollen, dann wählen Sie **CONTINUE** und drücken Sie Taste 1 oder 2. Sie spielen dann vom ersten Teil der Runde, in der das Spiel beendet wurde, weiter.

Wenn Sie **NEW GAME** wählen und entweder Taste 1 oder 2 drücken, dann erscheint der Titelbildschirm.

Fortsatt spel — CONTINUE

Välj **CONTINUE** på menyn **GAME OVER** (spelet är slut) när du vill fortsätta med spelet. Tryck på knappen 1 eller 2. Spelet fortsätter nu från och med det första avsnittet i den spelomgång, där spelet avbröts.

Rubrikscenen visas på bildskärmen när du väljer **NEW GAME** (nytt spel) och trycker på knappen 1 eller 2.



Pour continuer la partie

Si vous voulez continuer, sélectionnez CONTINUE sur l'écran de fin de partie (GAME OVER) et appuyez sur la touche 1 ou 2. La partie reprend à partir de la première section de la manche que vous n'avez pas pu finir.

Si vous sélectionnez un nouveau jeu (NEW GAME), appuyez sur la touche 1 ou 2. L'écran de titre apparaît.

Continuación del juego

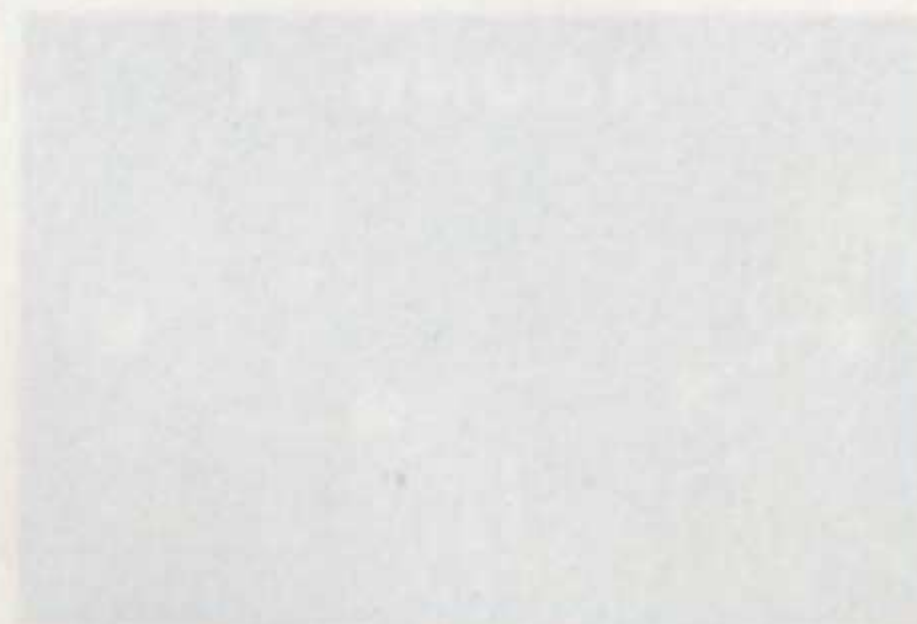
Si desea continuar, seleccione CONTINUE en la pantalla de GAME OVER, y presione el botón 1 o 2. El juego se reanudará desde la primera sección de la etapa

Si selecciona NEW GAME y presiona el botón 1 o 2, aparecerá la pantalla del título.

Continuazione del gioco

Se desiderate continuare, selezionate CONTINUE sullo schermo GAME OVER e premete il tasto 1 o 2. Riprenderete a giocare dalla prima sezione del girone in cui vi trovavate prima di interrompere il gioco.

Selezionando NEW GAME e premendo il tasto 1 o 2, apparirà lo schermo dei titoli.



How to Start

If you press either Button 1 or Button 2 on the introduction screen, you'll see the overall map and then the ROUND INFO screen. The ROUND INFO screen displays the picture of the Boss you have to defeat, the hi-score, your score, how many chances you have left and where you are in the round. Then you will automatically get to section one of round one.

The flashing square is where you are in the round.

① Overall Map

①



Spielbeginn

Wenn Sie entweder Taste 1 oder 2 beim Einleitungsbildschirm drücken, sehen Sie eine Karte der Spiellandschaft und dann den Bildschirm ROUND INFO. In diesem Bildschirm wird das Bild des Hauptbösewichtes beschrieben, den Sie besiegen müssen, die vorherige Punktehöchststand, Ihr Punktestand, wie viele Chancen Sie gehabt haben, und die momentane Position in der Runde. Dann gehen Sie automatisch zum Teil 1 der ersten Spielrunde.

Das blinkende Rechteck stellt dar, wo in der Runde Sie sich befinden.

① Karte der Spiellandschaft

Spelstart

Om du trycker på knappen 1 eller 2, när presentationen visas på bildskärmen, visas den generella kartan först och därefter menyn ROUND INFO, som visar bilden på den boss du måste besegra, högsta poäng HI-SCORE, dina poäng SCORE, hur många chanser du har kvar och det avsnitt i den spelomgång du för närvarande håller på med. Därefter visas automatiskt det första avsnittet i den första spelomgången.

Den blixtrande fyrkanten anger var du befinner dig i den pågående spelomgången.

① Generell karta

Pour commencer

Si vous actionnez la touche 1 ou 2 au niveau de l'écran de présentation, vous voyez apparaître la carte générale, puis l'écran d'information des manches (ROUND INFO). L'écran d'information des manches affiche l'image du Boss que vous devrez vaincre, le score record, votre score, le nombre de chance qui vous reste et le point où vous êtes dans la manche. Vous allez ensuite automatiquement à la section 1 de la première manche.

Le rectangle clignotant indique où vous en êtes dans la manche.

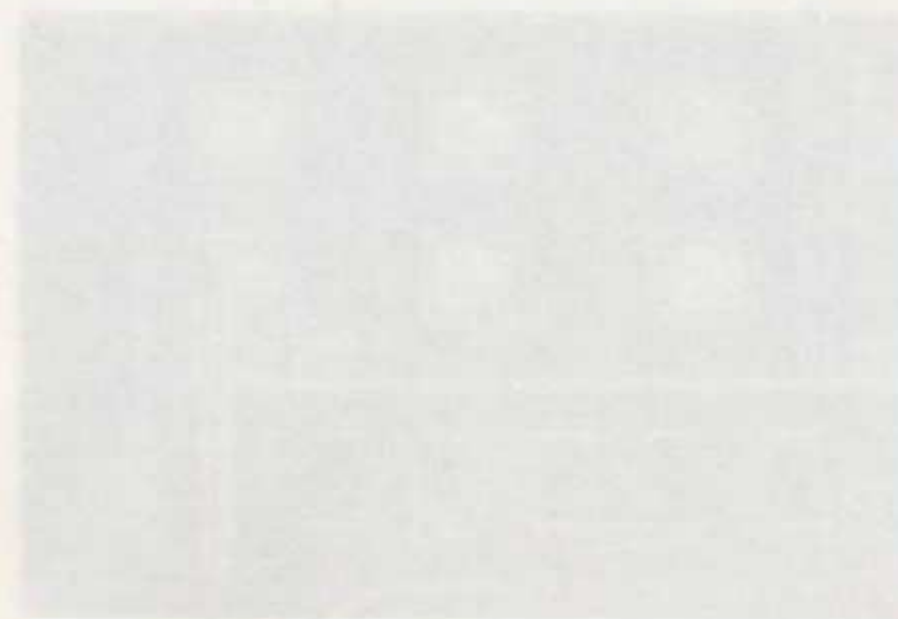
① Carte globale

Cómo comenzar

Si presiona el botón 1 o el 2 en la pantalla de introducción, verá el mapa general, y después la pantalla de ROUND INFO (información sobre la etapa). Esta pantalla mostrará la imagen del jefe que tendrá que derrotar, la puntuación más alta, su puntuación, cuántas oportunidades le quedan, en punto en el que se encuentra dentro de la etapa. Después entrará automáticamente en la primera sección de la etapa uno.

El cuadrado parpadeante será su ubicación en la etapa.

① Mapa general

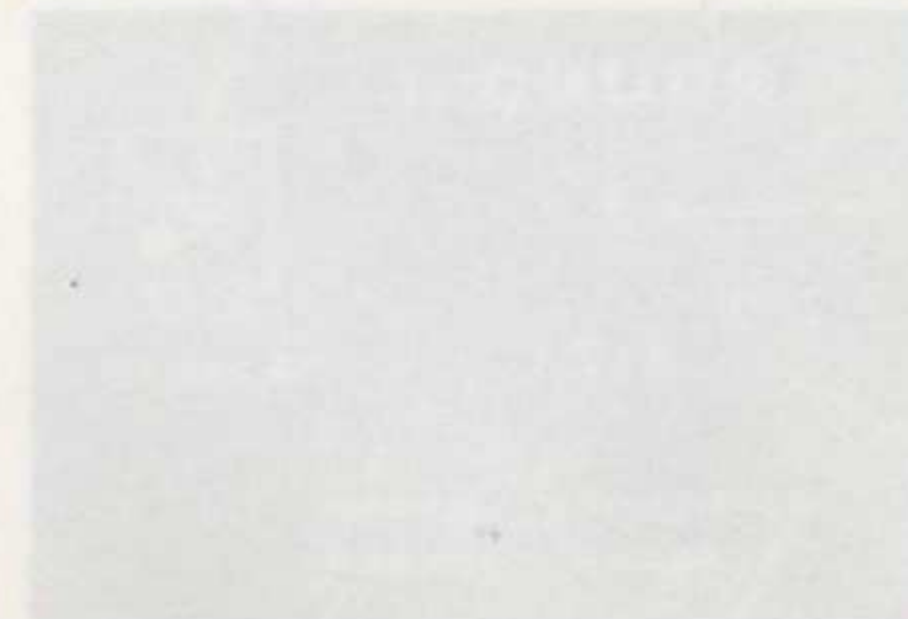


Come iniziare

Premendo il tasto 1 o 2 sullo schermo dell'introduzione, vedrete la pianta globale e quindi lo schermo ROUND INFO (informazioni del girone). Lo schermo ROUND INFO visualizza l'immagine del Boss che dovete sconfiggere, il punteggio massimo, il vostro punteggio, quante possibilità vi sono rimaste e a che punto del girone vi trovate. Quindi passerete automaticamente alla sezione uno del girone uno.

Il riquadro lampeggiante indica il punto in cui vi trovate nel girone.

① Pianta globale

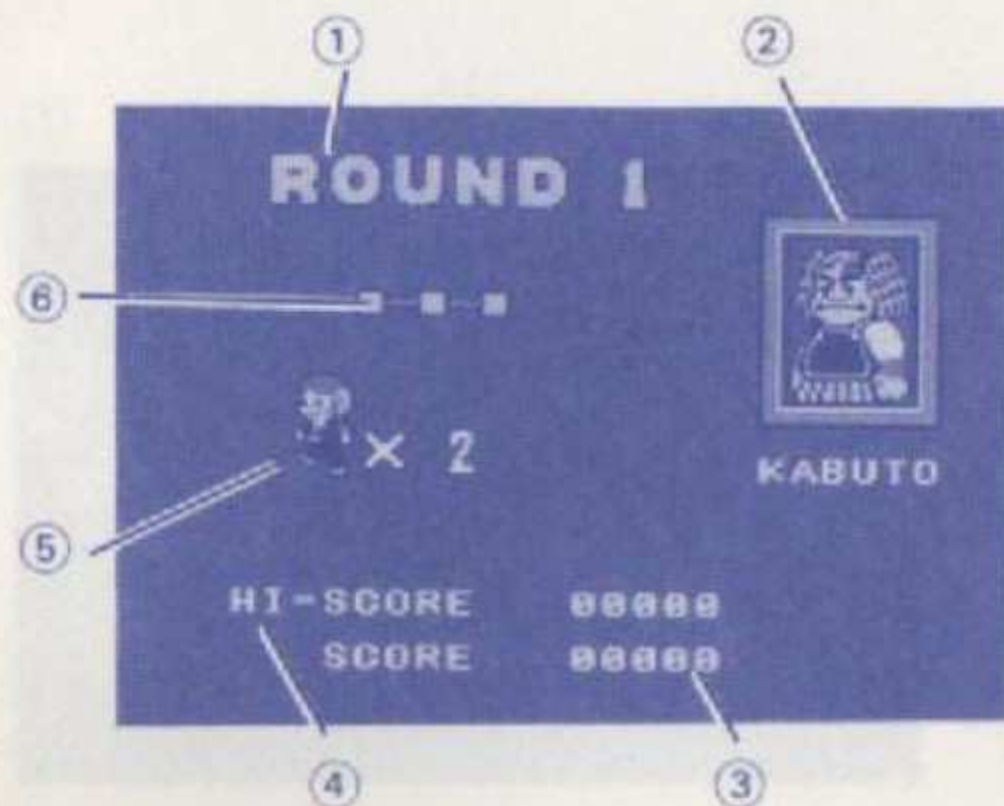


Round Info Screen

- ① Round Number
- ② Round Enemy Boss
- ③ Your Score
- ④ Hi-Score
- ⑤ Number of times you can challenge the round.
- ⑥ Scene Chart

Play Screen

- ⑦ Alex's Life
- ⑧ Treasure Chest
- ⑨ Enemies

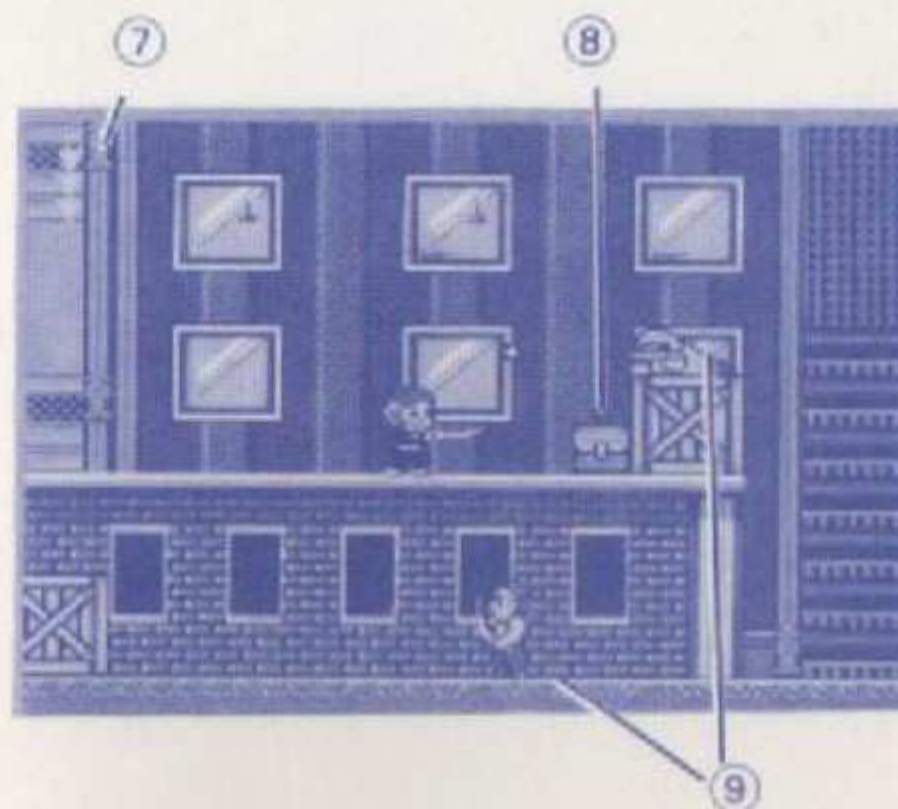


Spielinformationsbildschirm

- ① Nummer der Spielrunde
- ② Hauptbösewicht der Runde
- ③ Ihr Punktestand
- ④ Höchste Punktezahl
- ⑤ Anzahl der Versuche für die Runde
- ⑥ Karte der Szene

Spielbildschirm

- ⑦ Leben von Alex
- ⑧ Schatzkiste
- ⑨ Feinde



Menyn ROUND INFO

- ① Ordningsnumret på pågående spelomgång
- ② Fiendebossen under pågående spelomgång
- ③ Dina poäng
- ④ Högsta poäng
- ⑤ Antalet gånger du kan försöka med den pågående spelomgången
- ⑥ Scendiagram

Det, som visas under spelets gång

- ⑦ Antalet liv Alex har kvar
- ⑧ Skattekistan
- ⑨ Fiender

Ecran d'information des manches

- ① Numéro de la manche
- ② Boss ennemi de la manche
- ③ Votre score
- ④ Score record
- ⑤ Nombre d'essais pour cette manche
- ⑥ Tableau de la scène

Ecran de jeu

- ⑦ Vie d'Alex
- ⑧ Coffre au trésor
- ⑨ Ennemis

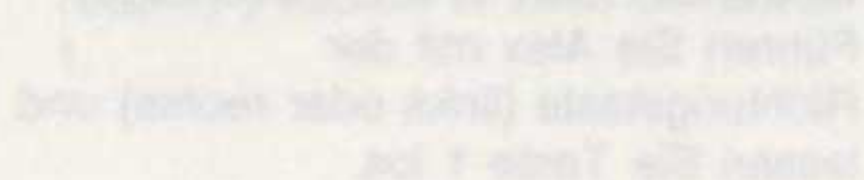


Pantalla de información sobre la etapa

- ① Número de etapa
- ② Jefe enemigo de la etapa
- ③ Su puntuación
- ④ Puntuación más alta
- ⑤ Número de oportunidades de la etapa
- ⑥ Gráfico de la escena

Pantalla del juego

- ⑦ Vida de Alex
- ⑧ Cofre del tesoro
- ⑨ Enemigos

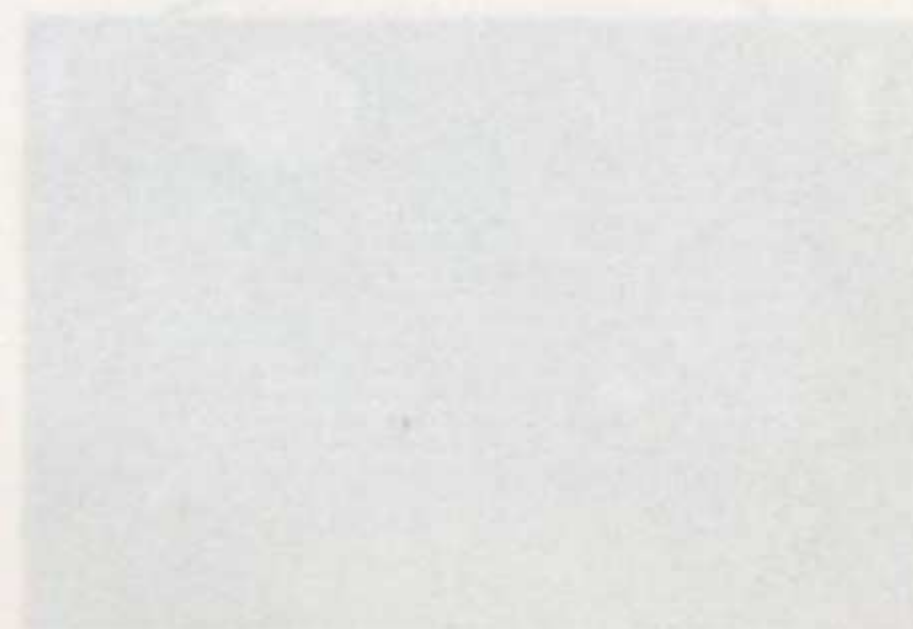


Schermo delle informazioni di girone

- ① Numero di girone
- ② Boss nemico del girone
- ③ Il vostro punteggio
- ④ Il punteggio massimo
- ⑤ Numero di volte che potete sfidare il girone
- ⑥ Quadro della scena

Schermo di gioco

- ⑦ Vita di Alex
- ⑧ Cassa del tesoro
- ⑨ Nemici



Encounter the Boss

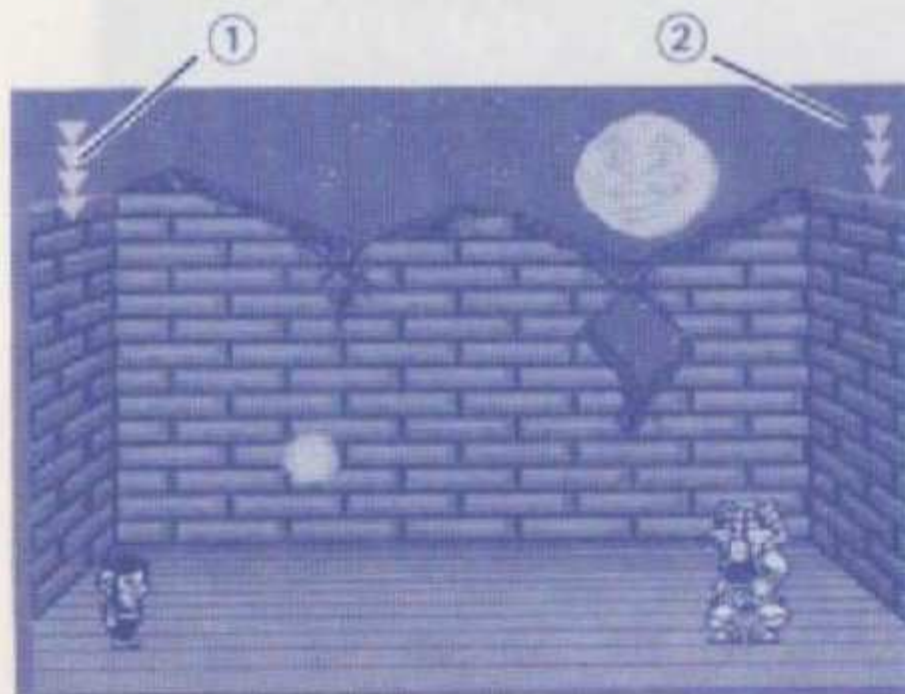
- ① Alex's Life
- ② Boss's Life

Magic

You'll definitely need to use magic to knock down your enemies and elude traps.

③ Fireball

When you run into a hanging rope or a pole, stand in front of it. Press the D-Button (UP) to start climbing. Stop at an appropriate spot and press Button 1 for a few seconds. Alex will turn into a ball of fire. Direct Alex with the D-Button (LEFT or RIGHT) and lift your finger off Button 1.



Begegnung mit dem Hauptbösewicht

- ① Leben von Alex
- ② Leben des Hauptbösewichtes

Zauberkraft

Ohne Zauberkraft kommen Sie nicht aus, wenn Sie Ihre Feinde besiegen und alle Fallen vermeiden wollen.

③ Feuerkugel

Wenn Sie auf in hängendes Seil oder einen Mast treffen, dann stellen Sie sich davor hin. Drücken Sie die Richtungstaste (aufwärts), um heraufzuklettern. Stoppen Sie an der richtigen Stelle und drücken Sie Taste 1 einige Sekunden lang. Alex verwandelt sich in eine Feuerkugel. Führen Sie Alex mit der Richtungstaste (links oder rechts) und lassen Sie Taste 1 los.

Möt bossen

- ① Antalet liv Alex har kvar
- ② Antalet liv bossen har kvar

De magiska krafterna

Du måste absolut utnyttja de magiska krafterna för att kunna slå ned dina fiender och undvika fällor.

③ Eldbollen

När du kolliderar med ett hängande rep eller en stege skall du stå framför det du sprang emot. Tryck på pilen UPPÅT på styrtangenten D för att börja klättra. Stanna vid lämpligt läge och håll knappen 1 intryckt i några sekunder. Alex förvandlas till en eldboll. Styr Alex genom att vicka styrtangenten D åt VÄNSTER eller HÖGER och lyft upp fingret från knappen 1.

Rencontre avec le Boss

- ① Vie d'Alex
- ② Vie du Boss

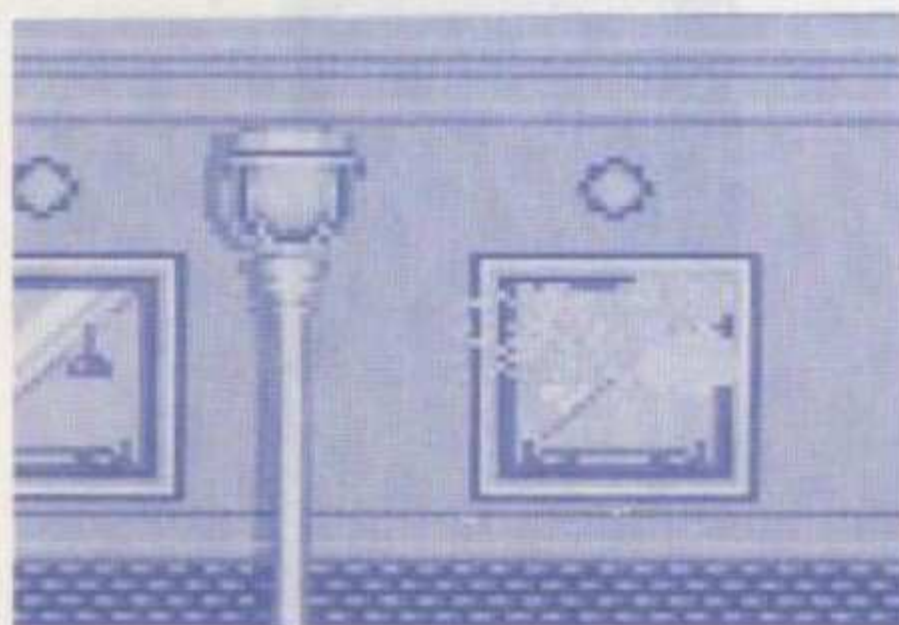
Magie

Vous allez devoir utiliser votre magie pour défaire vos ennemis et éviter les pièges.

③ Boule de feu

Lorsque vous arrivez à une corde ou un poteau, restez debout devant. Appuyez sur la touche D (UP) pour commencer à grimper. Arrêtez-vous à un endroit approprié et appuyez sur la touche 1 pendant quelques secondes. Alex se transforme en boule de feu. Dirigez-le à l'aide de la touche D (LEFT ou RIGHT) et levez votre doigt de la touche 1.

③



Encuentro con el jefe

- ① Vida de Alex
- ② Vida del jefe

Poderees mágicos

Usted necesitará a toda costa emplear poderees mágicos para derrotar a sus enemitos y eludir las trampas.

③ Bola de fuego

Para deslizarse por una cuerda colgante o un poste, póngase frente a ellos y pesione el botón D (UP) para comenzar a subir. Pare en el punto apropiado y presione el botón 1 durante algunos segundos. Alex se convertirá en una bola de fuego. Dirija a Alex con el botón D (LEFT o RIGHT) y separe el dedo del botón 1.



Incontro con il Boss

- ① Vita di Alex
- ② Vita del Boss

Magia

Avrete sicuramente bisogno di usare della magia per abbattere i vostri nemici e schivare le trappole.

③ Palla infuocata

Quando vi imbattete in una fune pendente o un palo, fermatevi di fronte. Premete il tasto D (UP) per cominciare ad arrampicarvi. Fermatevi in un punto ideale e premete il tasto 1 per pochi secondi. Alex si trasformerà in una palla di fuoco. Guidate Alex con il tasto D (LEFT o RIGHT) (sinistra o destra) e rilasciate il tasto 1.



Alex will fly to wherever you direct him. If Alex hits weak enemies they'll be wiped out instantly. The stronger enemies will only sustain damage.

When you run into a horizontal bar, press Button 2 and the D-Button (UP). Alex will jump and grab the bar. Press Button 1 for a few seconds. Alex will turn into a ball of fire. Direct Alex with the D-Button and lift your finger off Button 1. Alex will break through thick walls.



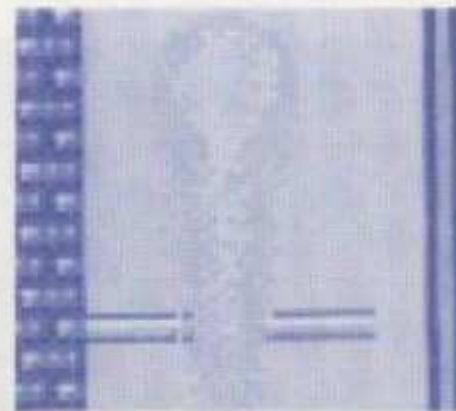
Alex fliegt jetzt dorthin, wo Sie ihn hinlenken. Wenn Alex als Feuerkugel schwache Feinde trifft, werden diese sofort vernichtet. Die stärkeren Feinde werden nicht vernichtet, leiden aber Schaden.

Wenn Sie gegen eine horizontale Stange laufen, drücken Sie Taste 2 und die Richtungstaste (aufwärts). Alex springt und ergreift die Stange. Alex verwandelt sich in eine Feuerkugel. Führen Sie Alex mit der Richtungstaste und lassen Sie Taste 1 los. Alex durchbricht jetzt auch dicke Mauern.



Alex flyger nu i den riktning du styr honom. Fienden utplånas helt och hållet när Alex stöter mot en svag fiende. De starkare fienderna blir bara sårade.

Tryck in knappen 2 och tryck på pilen UPPÅT på styrtangenten D när du rusar emot en vågrät stång. Nu hoppar Alex upp och grabbar tag i stången. Håll knappen 1 intryckt i några sekunder. Alex förvandlas till en eldboll. Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att styra Alex och lyft upp fingret från knappen 1. Alex bryter sig fram igenom tjocka väggar.



Alex se met alors à voler dans la direction que vous lui avez donnée. S'il heurte des ennemis faibles, ils sont éliminés instantanément. Les plus forts ne subissent que quelques dommages.

Lorsque vous rencontrez une barre horizontale, appuyez sur la touche 1 et sur la touche D (UP). Alex saute et attrape la barre. Appuyez sur la touche 1 pendant quelques secondes. Alex se transforme en boule de feu. Dirigez Alex à l'aide de la touche D et levez votre doigt de la touche 1. Il est alors capable de traverser des murs épais.

Alex volará en el sentido en el que usted lo dirija. Si Alex golpea enemigos débiles, los barrerá instantáneamente. Si los enemigos son fuertes solamente sufrirán daños.

Para correr por una barra horizontal, presione el botón 2 y el botón D (UP). Alex saltará y agarrará una barra. Presione el botón 1 durante algunos segundos. Alex se convertirá en una bola de fuego. Dirija a Alex con el botón S y separe el dedo del botón 1. Alex atravesará paredes gruesas.

Alex volerà in qualsiasi direzione voi lo guidiate. Se Alex colpisce nemici deboli, essi verranno annientati all'istante. I nemici più forti subiranno soltanto dei danni.

Quando vi imbattete in una barra orizzontale, premete il tasto 2 e il tasto D (UP). Alex salterà e prenderà la barra. Premete il tasto 1 per alcuni secondi. Alex tornerà ad essere una palla di fuoco. Guidate Alex con il tasto D e rilasciate il tasto 1. Alex sfonderà spesse pareti.

① Wall Jump

You can use this technique only to climb walls that are facing each other. Press Button 2 and the D-Button (LEFT or RIGHT) simultaneously to make Alex jump toward a wall. As soon as Alex touches the wall, press Button 2. Continue to press Button 2 until Alex gets to the top of the wall.

② Skip on Water

Continue to press Button 2 as Alex crosses a body of water. This prevents him from sinking.

① Mauern überspringen

Diese Technik können Sie dazu einsetzen, eng nebeneinander stehende Mauern zu erklimmen. Drücken Sie Taste 2 und die Richtungstaste (links oder rechts) gleichzeitig, um Alex gegen die Mauer springen zu lassen. Sobald Alex die Mauer berührt, drücken Sie Taste 2. Halten Sie Taste 2 gedrückt, bis Alex oben auf der Mauer ankommt.

② Auf dem Wasser gleiten

Halten Sie Taste 2 gedrückt, wenn Alex eine Wasserfläche überqueren soll. Dadurch sinkt er nicht in das Wasser ein.

① Vägglättring

Du kan bara använda detta sätt att klättra uppför väggar som är mittemot varandra. Tryck samtidigt in knappen 2 och styrtangenten D (vicka den åt VÄNSTER eller HÖGER) för att få Alex att hoppa mot en vägg. Tryck in knappen 2 i samma ögonblick Alex vidrör väggen. Håll knappen 2 intryckt tills Alex har lyckats komma högst upp.

② Att få Alex att gå över vatten

Håll knappen 2 intryckt tills Alex har kommit över vattendraget. Detta gör att Alex inte drunknar.

①



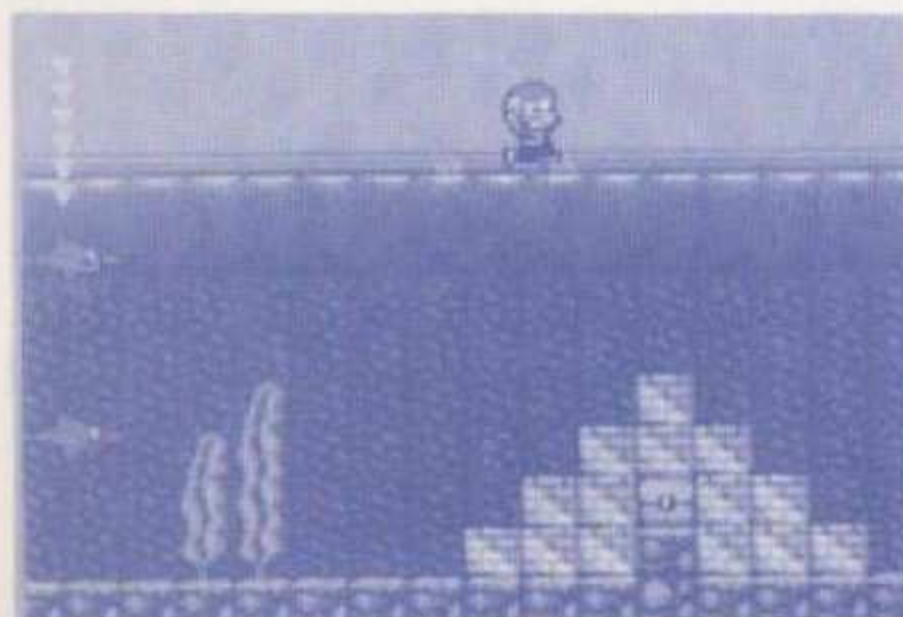
① Saut de mur

Vous ne pouvez utiliser cette technique que pour escalader des murs qui se font face. Appuyez en même temps sur la touche 2 et sur la touche D (LEFT ou RIGHT) pour faire sauter Alex vers un mur. Dès qu'il touche le mur, appuyez sur la touche 2. Tenez cette touche enfoncée jusqu'à ce qu'il arrive au sommet.

② Traversée d'une étendue d'eau

Continuez d'appuyer sur la touche 2 pendant qu'Alex traverse une étendue d'eau. Cela lui permet de ne pas couler.

②



① Salto por paredes

Usted podrá emplear esta técnica solamente para escalar paredes encaradas entre sí. Presione simultáneamente el botón 2 y el botón D (LEFT o RIGHT) par hacer que Alex salte hacia una pared. Tan pronto como Alex toque la pared, presione el botón 2. Continúe presionando el botón 2 hasta que Alex llegue a la parte superior de la pared.

② Salto por el agua

Mantenga presionado el botón 2 a medida que Alex cruce un obstáculo de agua. Esto evitará que se hunda.

① Salto di pareti

Potete usare questa tecnica soltanto per arrampicarvi su pareti che si affrontano. Premete simultaneamente il tasto 2 e il tasto D (LEFT o RIGHT) per fare saltare Alex oltre una parete. Come Alex tocca la parete, premete il tasto 2. Continuate a premere il tasto 2 finché Alex raggiunge la cima della parete.

② Salto sull'acqua

Continuate a premere il tasto 2 quando Alex attraversa una superficie d'acqua. Questo eviterà di farlo affondare.

Items

When you find a treasure chest, break it open to pick up useful items.

① Heart

Gives you life.

② Darts

If you pick these up you'll be able to use darts instead of your sword. If you get attacked or proceed to the next section you will no longer be able to use them.

③ Power

Your weapon becomes more powerful.

①



②



③



Spielartikel

Wenn Sie eine Schatzkiste finden, dann brechen Sie sie auf, um nützliche Artikel daraus zu entnehmen.

① Herzen

Spenden Leben.

② Pfeile

Wenn Sie diese aufsammeln, dann können Sie Pfeile anstelle des Schwertes verwenden. Wenn Sie angegriffen werden oder zum nächsten Spielabschnitt weitergehen, können Sie sie nicht mehr verwenden.

③ Kraft

Ihre Waffen werden wirkungsvoller.

Lyckobringare

Bryt upp skattkistan, så fort du hittar en, och plocka sedan upp lyckobringare.

① Hjärtat

Ökar antalet liv du har kvar.

② Pilarna

Du kan använda pilar, istället för ditt svärd, så fort du lyckas plocka upp pilar. Men du kan inte längre använda pilarna, om du blir anfallen eller fortsätter till nästa avsnitt.

③ Styrka

Dina vapen får allt större skadegörande verkan.

Articles utiles

Lorsque vous trouvez un coffre au trésor, brisez-le pour l'ouvrir et prendre des articles utiles.

① Le cœur

Il vous donne la vie.

② Les fléchettes

Si vous les ramassez, vous pouvez les utiliser à la place de votre épée. Si vous êtes attaqué, ou si vous allez à une autre section, vous ne pouvez plus les utiliser.

③ La puissance

Votre arme devient plus puissante.

Objetos

Cuando encuentre un cofre de tesoro, rómpalo para tomar objetos útiles.

① Corazón

Le dará vida.

② Dardos

Si toma estos dardos, podrá emplearlos en vez de su espada. Si sufre un ataque, o pasa a la sección siguiente, ya no podrá emplear los dardos.

③ Potencia

Su arma se volverá más poderosa.

Elementi

Quando trovate una cassa del tesoro, rompetela per aprirla e raccogliere gli utili elementi.

① Cuore

Vi concede una vita.

② Dardi

Se riuscite a raccogliarli, sarete in grado di usarli al posto della vostra spada. Se verrete attaccati o se procedete alla sezione successiva non sarete più in grado di usarli.

③ Potenza

La vostra arma diventa più potente.

④ Ninja's Crystal Ball

Alex turns into a tornado. Use the D-Button to direct the tornado. (When Alex turns into a tornado, smaller twisters also appear. These twisters cannot be controlled.)

⑤ Alex Doll

You gain an extra chance to complete a round.

④ Ninja-Kristallkugel

Alex verwandelt sich in einen Tornado. Mit der Richtungstaste können Sie den Tornado lenken. (Wenn sich Alex in einen Tornado verwandelt, dann erscheinen auch kleinere Sturmwirbel. Diese können nicht kontrolliert werden.)

⑤ Alex-Puppe

Sie gewinnen eine zusätzliche Chance, eine Runde zuende zu spielen.

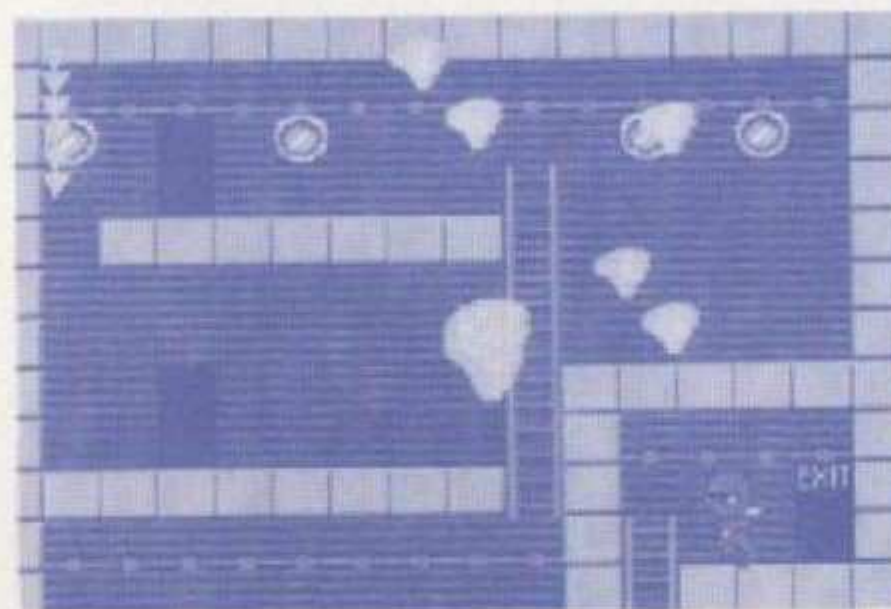
④ Ninjas kristallkula

Förvandlar Alex till en orkan. Vicka styrtangenten D åt lämpligt håll för att styra orkanen. (Mindre virvelvindar uppstår också när Alex förvandlas till en orkan, men du kan inte styra dessa virvelvindar.)

⑤ Alex' docka

Du får en extra chans att fullfölja den spelomgången.

④



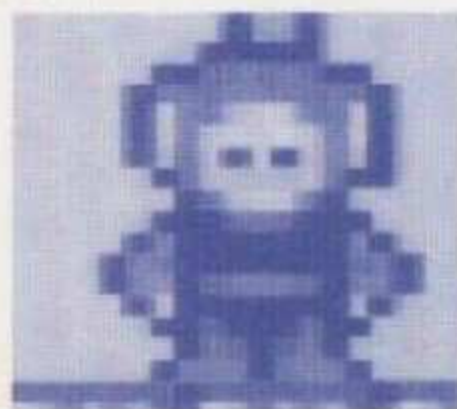
④ **La boule de cristal du Ninja**

Alex se transforme en tornade.
Utilisez la touche D pour la diriger.
(Lorsqu'Alex se transforme en
tornado, d'autres tornades plus
petites apparaissent également.
Vous ne pouvez pas les contrôler.)

⑤ **La poupée Alex**

Vous obtenez une chance
supplémentaire pour terminer la
manche.

⑤



④ **Bola de cristal de Ninja**

Alex se volverá un tornado. Emplee
el botón D para dirigir el tornado.
(Cuando Alex se convierta en
tornado, también aparecerán
ciclones más pequeños. Estos
ciclones no podrán controlarse.)

⑤ **Muñeco Alex**

Usted obtendrá una oportunidad
extra para completar la etapa.

④ **La sfera di cristallo del Ninja**

Alex si trasforma in un tornado.
Usate il tasto D per guidare il
tornado. (Quando Alex si trasforma
in un tornado, appaiono anche
piccoli vortici. Questi vortici non
possono essere controllati.)

⑤ **Alex Doll**

Guadagnate una possibilità
supplementare per completare un
girone.



Rounds

You must go through four rounds to complete this game. Each round is divided into three sections.

① Round 1: Kabuto

Kabuto, the Boss, attacks by throwing balls of fire. You can kill him by hitting him several times with your weapon. But it's not going to be as easy as it sounds. First you have to get rid of the enemies in the city.

Runden

Sie müssen vier Runden fertigspielen, um dieses Spiel zu beenden. Jede Runde ist in drei Teile unterteilt.

① Runde 1: Kabuto

Kabuto, der Hauptbösewicht, greift an, indem er Feuerkugeln wirft. Sie können ihn töten, indem Sie ihn mehrmals mit Ihrer Waffe schlagen. Aber das leichter gesagt als getan. Zuerst müssen Sie die Feinde in der Stadt beseitigen.

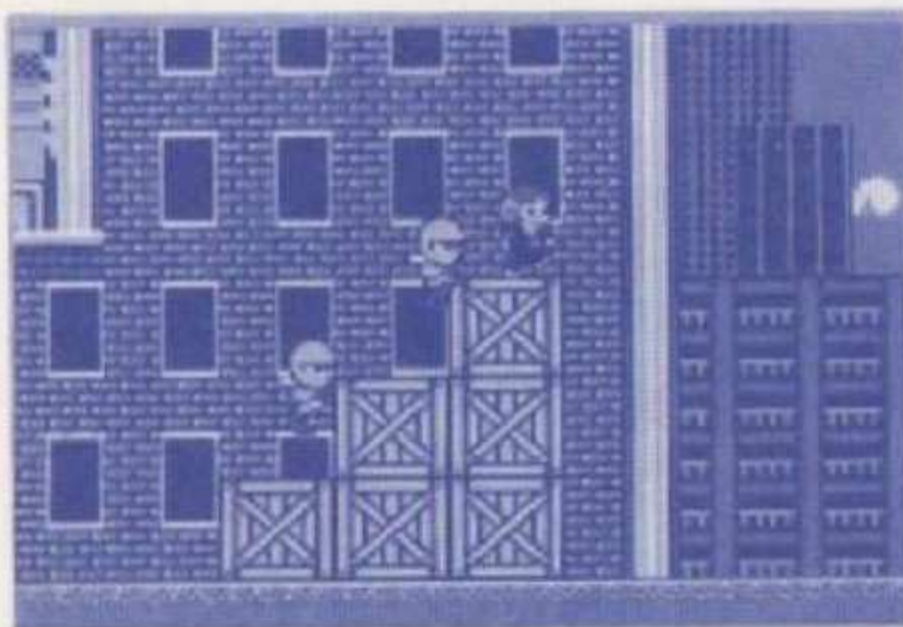
De olika spelomgångarna

Du måste fullfölja fyra spelomgångar för att slutföra spelet. Varje spelomgång indelas i tre avsnitt.

① Första spelomgången: Kabuto

Kabuto, bossen, anfaller och kastar eldbollar. Du kan döda honom genom att träffa honom fler gånger med ditt vapen. Men det blir inte alls så lätt som det låter. Först måste du rensa staden från alla fiender.

①



Les manches

Il y a quatre manches dans une partie. Chaque manche se compose de trois sections.

① Première manche: Kabuto

Kabuto, le Boss, attaque en lançant des boules de feu. Vous pouvez le tuer en le frappant plusieurs fois avec votre arme. Mais ce n'est pas aussi facile que ça y paraît. Vous devez d'abord éliminer les ennemis dans la ville.

Etapas

Usted tendrá que recorrer cuatro etapas para completar este juego. Cada etapa está dividida en tres secciones.

① Etapa 1: Kabuto

Kabuto, el Jefe, atacará lanzando bolas de fuego. Usted podrá matarlo golpeándole varias veces con su arma. Pero esto no es tan fácil como suena. Primero tendrá que haber eliminado a los enemigos de la ciudad.

Gironi

Per completare questo gioco dovete passare attraverso quattro gironi. Ogni girone è diviso in tre sezioni.

① Girone 1: Kabuto

Kabuto, il Boss, attacca lanciando palle di fuoco. Potete ucciderlo colpendolo diverse volte con la vostra arma. Ma non sarà facile come sembra. Prima dovete sbarazzarvi dei nemici in città.

② Round 2: Raid of the Helicopters

In order to rescue the hostage, you must go through the harbor. It's not going to be easy because the entire area will be crawling with enemies. In order to clear this round, you must destroy the helicopters that come flying at you. The total number of helicopters will be indicated on the screen.

③ Round 3: The Jungle

The jungle is full of surprises. See if you can elude all the traps. Attack the Boss four times and see what happens!

② Runde 2: Hubschrauberangriff

Um die Geisel zu retten, müssen sie durch den Hafen gelangen. Das ist nicht einfach, denn das ganze Gebiet wimmelt von Feinden. Um diese Runde zu überstehen, müssen sie die Hubschrauber zerstören, die auf Sie zufliegen. Die Gesamtzahl der Hubschrauber wird im Bildschirm angezeigt.

③ Runde 3: Der Dschungel

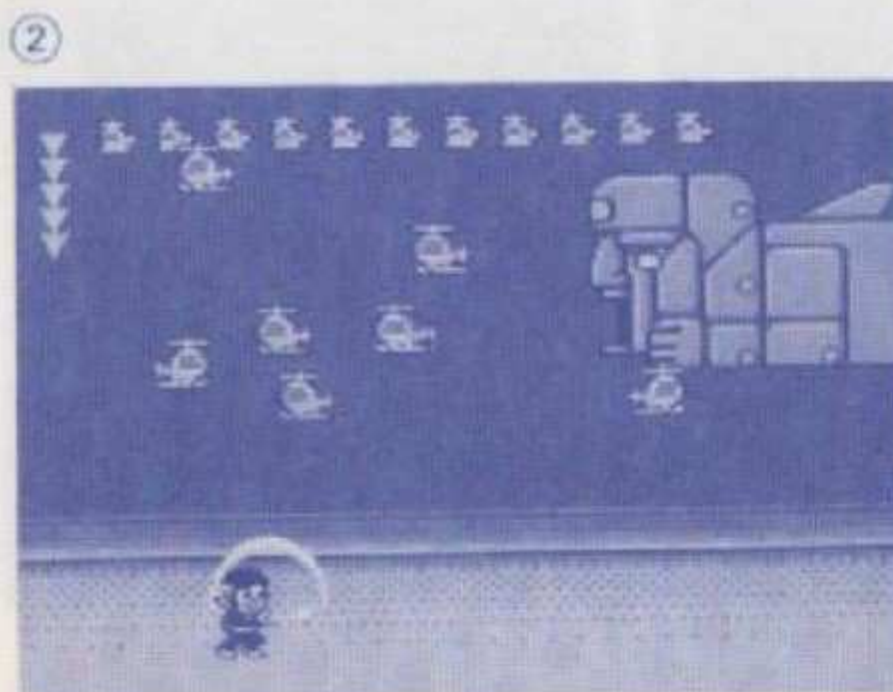
Der Dschungel steckt voller Überraschungen. Sie müssen versuchen, alle Fallen zu vermeiden. Greifen Sie den Hauptbösewicht viermal an, und sehen Sie was passiert!

② Andra spelomgången: Anfallet mot helikoptrarna

Du måste gå genom hamnen för att befria gisslan. Det blir inte lätt. Hamnen kryllar av fiender. Du måste förstöra helikoptrarna, som anfaller dig från luften, för att klara av denna spelomgång. Helikoptrarnas totala antal visas på bildskärmen.

③ Tredje spelomgången: Djungeln

Djungeln vimlar av överraskningar. Gör ett försök och vi får se om du lyckas undvika alla fällor. Anfäll bossen fyra gånger, så får du se vad som händer!



② **Seconde manche: Le raid des hélicoptères**

Pour secourir l'otage, vous devez traverser le port. Ce n'est pas facile car il y a des ennemis dans tous les coins. Pour terminer cette manche, vous devez détruire les hélicoptères qui volent vers vous. Le nombre total d'hélicoptères est affiché à l'écran.

③ **Troisième manche: La jungle**

La jungle vous réserve de nombreuses surprises. Essayez de déjouer tous les pièges. Attaquez le Boss quatre fois et regardez ce qui se passe!

② **Etapas 2: Asalto de helicópteros**

A fin de rescatar a la cautiva, tendrá que atravesar el puerto. No va a ser nada fácil, porque toda la zona está plagada de enemigos. Para completar esta etapa, tendrá que destrozar los helicópteros que se le acercarán volando. El número total de helicópteros se indicará en la pantalla.

③ **Etapas 3: La jungla**

La jungla está llena de sorpresas. Vea si puede eludir todas las trampas. Ataque al Jefe cuatro veces y ¡vea lo que pasa!

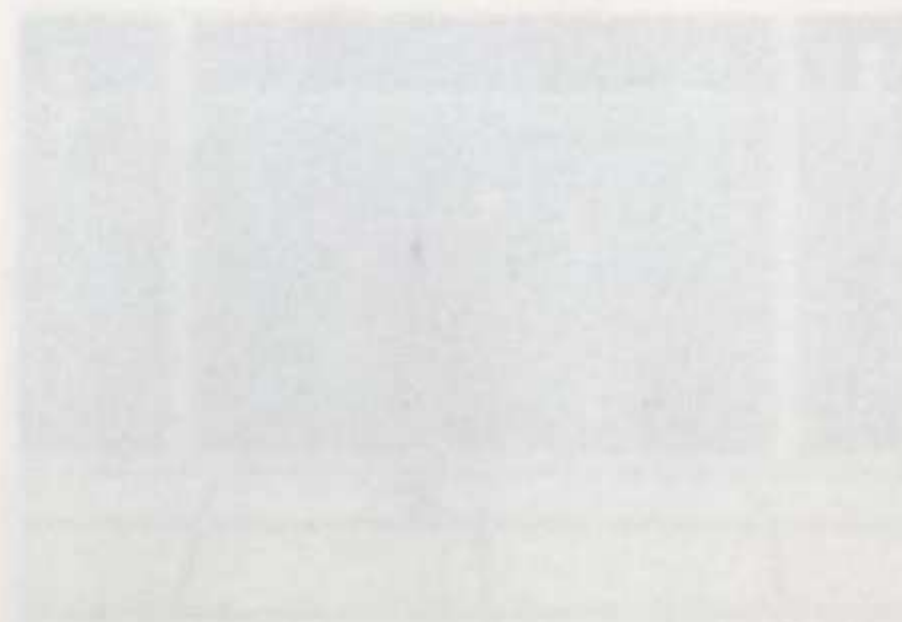
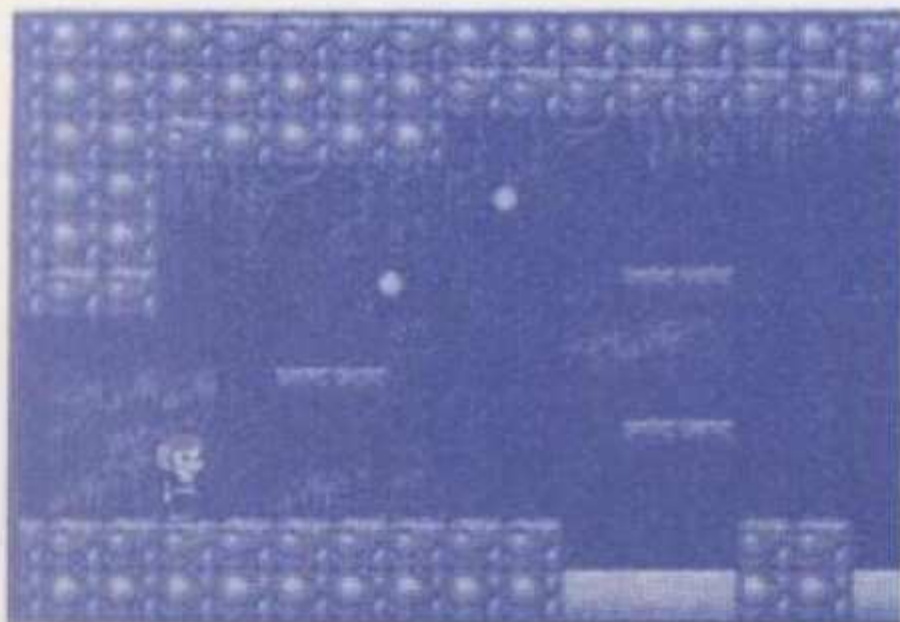
② **Girone 2: Incursione di elicotteri**

Allo scopo di liberare l'ostaggio, dovete passare per il porto. Non sarà facile poiché l'intera area brulica di nemici. Per portare a termine questo girone, dovete distruggere gli elicotteri che stanno volando verso voi. Il numero totale di elicotteri sarà indicato sullo schermo.

③ **Girone 3: La giungla**

La giungla è piena di sorprese. Vedete se siete in grado di eludere tutte le trappole. Attaccate il Boss quattro volte e vedete cosa succede!

③



④ Round 4: The Battle with the Dark Ninja

You must first destroy several enemies whom you have fought in the previous rounds before you confront the Dark Ninja. Exterminate the Dark Ninja and rescue your girl!

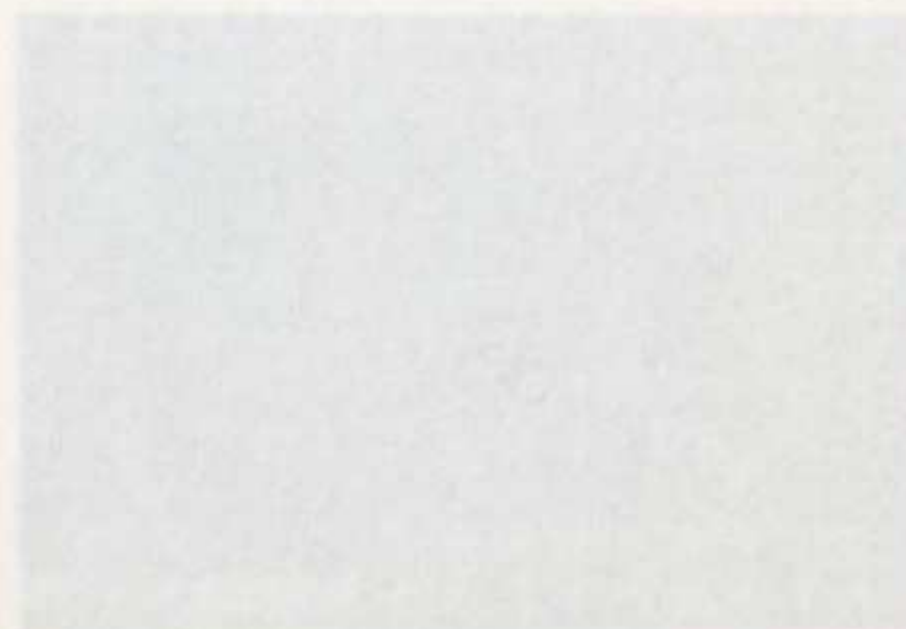
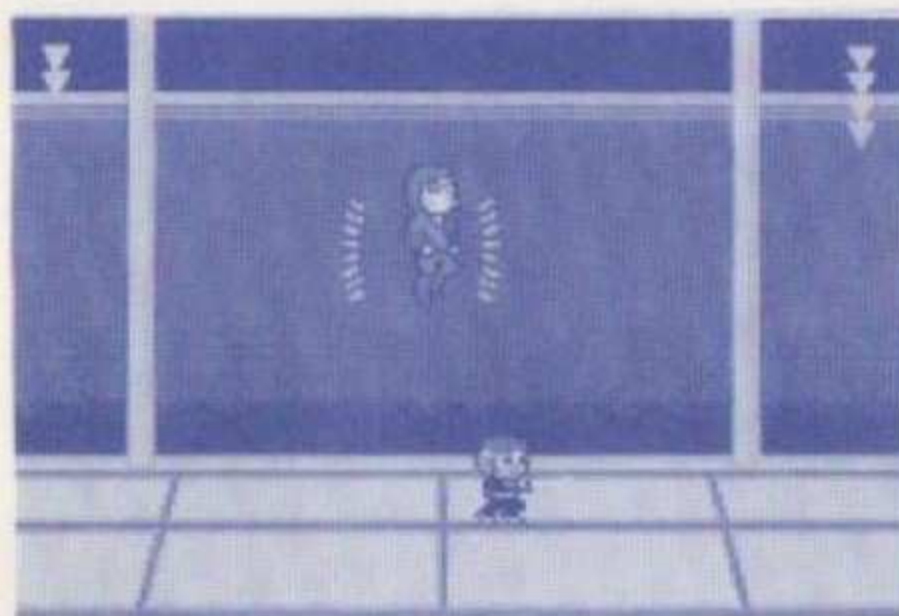
④ Runde 4: Der Kampf mit dem Dunklen Ninja

Sie müssen mehrere Feinde zerstören, mit denen Sie in den vorherigen Runden bereits gekämpft haben, bevor Sie dem Dunklen Ninja gegenüber treten. Vernichten Sie den Dunklen Ninja und retten Sie Ihre Freundin!

④ Fjärde spelomgången: Kampen mot den mörka ninjan

Du måste först röja ur vägen flero fiender, mot vilka du kämpade under de tidigare spelomgångarna, innan du får möta den mörka ninjan. Förgör den mörka ninjan och rädda din flickvän!

④



④ **Quatrième manche: La bataille avec le Ninja noir**

Vous devez d'abord détruire plusieurs ennemis que vous avez rencontrés dans les autres manches avant de vous trouver face à face avec le Ninja noir.

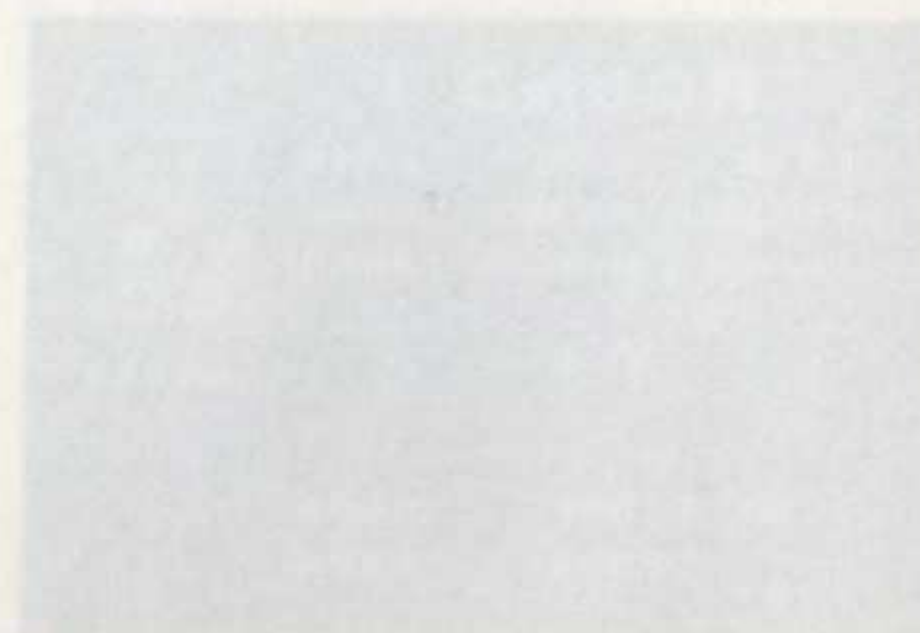
Il ne vous reste plus qu'à le vaincre et à secourir votre amie!

④ **Etapas 4: Batalla con el Dark Ninja**

Usted tendrá que haber destrozado primero varios enemigos con los que ya había luchado en etapas anteriores antes de enfrentarse a Dark Ninja. ¡Extermine a Dark Ninja y rescate a su novia!

④ **Girone 4: La battaglia con il Ninja oscuro**

Prima di affrontare il Ninja oscuro, dovete innanzitutto distruggere diversi nemici con cui avete combattuto nei gironi precedenti. Fate fuori il Ninja oscuro e liberate la vostra ragazza!



Scoring

- You'll gain 100 points for killing each enemy and 1,000 points for killing each Boss Ninja. The score appears at the beginning of the following round.
- **CLEAR BONUS**
If you clear a round, you'll get 2,000 points for every life you have left.
- **PERFECT BONUS**
If you clear a round with six lives left, you'll get 10,000 points.

Punktewertung

- Sie bekommen 100 Punkte für jeden getöteten Feind und 1 000 Punkte für jeden getöteten Ninja-Hauptbösewicht. Die Punktezahl erscheint am Anfang der folgenden Runde.
- **Rundenbonus**
Wenn Sie eine Runde geschafft haben, dann bekommen Sie 2 000 Punkte für jedes Leben, das Sie noch übrig haben.
- **Leistungsbonus**
Wenn Sie eine Runde geschafft und noch sechs Leben übrig haben, dann bekommen sie 10 000 Punkte.

Poängräkning

- Du får 100 poäng för varje fiende du lyckas döda och 1 000 poäng för varje ninja-boss du dödar. Poängställningen visas vid början av varje spelomgång.
- **Extra poäng för varje återstående liv efter varje slutförd spelomgång — CLEAR BONUS**
Du får 2 000 poäng för varje återstående liv du har kvar efter varje spelomgång du lyckas slutföra.
- **Extra poäng för en perfekt spelomgång — PERFECT BONUS**
Du får 10 000 poäng när du lyckas slutföra en spelomgång med sex liv kvar.



Comptage des points

- Vous gagnez 100 points pour chaque ennemi tué et 1 000 points lorsque vous tuez un Boss Ninja. Le score apparaît au début de la manche suivante.
- **Bonus de fin de manche (CLEAR BONUS)**
Lorsque vous finissez une manche, vous obtenez 2 000 points pour chaque vie restante.
- **Bonus de perfection (PERFECT BONUS)**
Si vous finissez une manche avec encore six vies, vous gagnez 10 000 points.

Puntuación

- Usted obtendrá 100 puntos por cada enemigo que mate, y 1.000 por cada Jefe Ninja. La puntuación aparecerá al comienzo de la etapa siguiente.
- **Gratificación por paso de etapa**
Si pasa una etapa, obtendrá 2.000 puntos por cada vida que le quede.
- **Gratificación por juego perfecto**
Si pasa una etapa con seis vidas restantes, obtendrá 10.000 puntos.

Punteggio

- Guadagnate 100 punti per l'uccisione di ogni nemico e 1.000 punti per l'uccisione di ogni Boss Ninja. Il punteggio appare all'inizio del girone seguente.
- **PREMI PER LA CONCLUSIONE**
Se portate a termine un girone, guadagnate 2.000 punti per ogni vita rimasta.
- **PREMIO PER LA PERFEZIONE**
Se portate a termine un girone e vi rimangono sei vite, guadagnerete 10.000 punti.

• SECRET BONUS

If you clear a round without sustaining any damage, you'll get 10,000 points.

Note:

You won't gain any extra points for clearing Round 4 without damage.

• Geheimbonus

Wenn Sie eine Runde überstehen, ohne jeglichen Schaden zu leiden, dann bekommen Sie weitere 10 000 Punkte.

Hinweis:

Sie bekommen keine zusätzlichen Punkte, wenn Sie Runde 4 ohne Schaden überstehen.

• Hemlig extra poäng — SECRET BONUS

Du får 10 000 extra poäng när du lyckas slutföra en spelomgång utan att bli sårad.

OBS!:

Du får inga extra poäng när du klarar av den fjärde spelomgången utan att bli sårad.

• **Bonus secret (SECRET BONUS)**

Si vous terminez une manche sans subir aucun dommage, vous obtenez 10 000 points.

Remarque:

Vous n'obtenez pas de points supplémentaires si vous terminez la quatrième manche sans dommage.

• **Gratificación secreta**

Si pasa una etapa sin haber recibido ningún daño, obtendrá 10.000 puntos.

Nota:

Usted no obtendrá ningún punto extra por pasar la etapa 4 sin haber sufrido daños.

• **PREMIO SEGRETO**

Se portate a termine un girone senza aver subito alcun danno, guadagnate 10.000 punti.

Nota:

Non guadagnerete punti supplementari per aver portato a termine il girone 4 senza alcun danno.

Helpful Hints

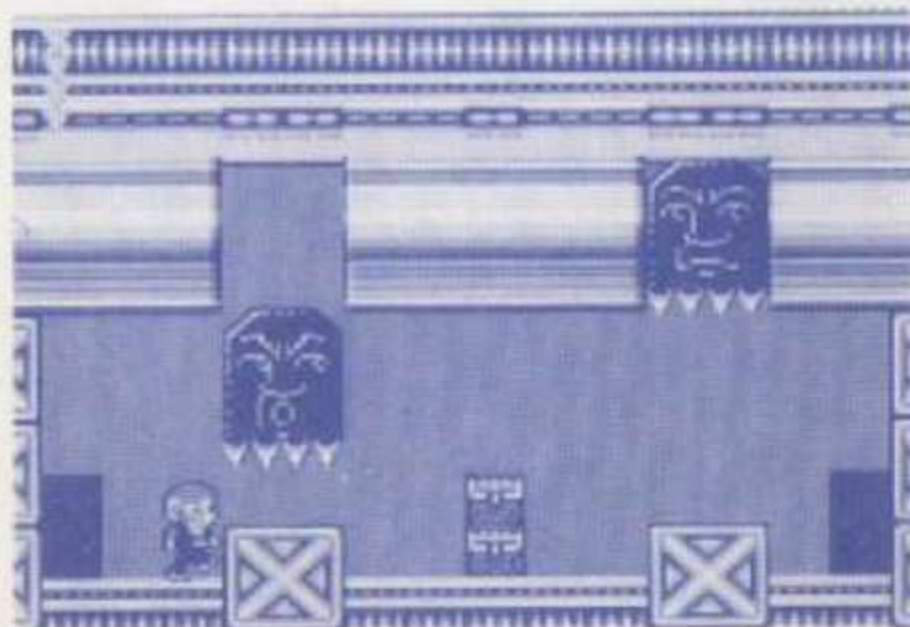
- Good timing is the key to success.
- Look for secret routes to get to the treasure chests in hard-to-get places.
- Learn your enemies' movement patterns.
- Use your weapon to break through flashing blocks. Squat and break blocks under your feet.

Nützliche Hinweise

- Gutes Timing ist ein Geheimnis für Erfolg.
- Achten Sie auf geheime Wege, um die Schatzkisten an schwer zugänglichen Stellen zu erreichen.
- Machen Sie sich mit den Bewegungsgewohnheiten Ihrer Feinde vertraut.
- Verwenden Sie Ihre Waffen, um blinkende Blöcke zu durchbrechen. Kauern Sie sich hin, und brechen Sie Blöcke unter Ihren Füßen.

Råd, som hjälper dig att klara av spelet

- Val av exakt rätt tidpunkt är nyckeln till framgång.
- Ha ögonen öppna för att hitta de hemliga vägarna till skattkistorna på svåråtkomliga platser.
- Lär dig dina fienders rörelsemönster.
- Använd dina vapen för att bryta igenom blixtrande block. Huka dig och bryt sönder blocken under dina fötter.



Conseils pratiques

- Une bonne synchronisation est la clé de la réussite.
- Cherchez les itinéraires secrets vers les coffres au trésor bien cachés.
- Apprenez les mouvements de chaque ennemi.
- Utilisez votre arme pour traverser des blocs clignotants. Accroupissez-vous et cassez les blocs sous vos pieds.

Consejos útiles

- La clave del éxito es la sincronización.
- Busque rutas secretas para llegar a los cofres de tesoros en lugares difíciles de alcanzar.
- Aprenda los patrones de movimiento de sus enemigos.
- Emplee su arma para pasar a través de los bloques parpadeantes. Agazátese y rompa los bloques bajo sus pies.

Consigli utili

- La chiave del successo è un buon tempismo.
- Cercate sentieri segreti per arrivare alle casse del tesoro collocate in luoghi difficili da raggiungere.
- Studiate i movimenti dei vostri nemici.
- Usate la vostra arma per penetrare attraverso i blocchi lampeggianti. Accovacciatevi e rompete i blocchi sotto i vostri piedi.

- In order to kill the Boss enemies you must attack them several times. Find their weak spots.
- You won't be able to open treasure chests by throwing darts from a distance. You must stand in front of them to break them open.

- Um die Hauptbösewichter zu töten, müssen Sie sie mehrmals angreifen. Finden Sie ihre schwachen Stellen heraus.
- Sie können Schatztruhen nicht öffnen, indem Sie Pfeile aus der Entfernung werfen. Um sie öffnen zu können, müssen Sie direkt davorstehen.

- Du måste anfälla fiendebossarna gång efter annan för att döda dem. Försök att lista ut deras svaga punkter.
- Du kan inte öppna skattkistorna genom att kasta pilar från längre avstånd. Du måste stå framför dem för att kunna bryta upp dem.



- Pour tuer les Boss, vous devez les attaquer plusieurs fois. Trouvez leur point faible.
- Vous ne pouvez pas ouvrir les coffres au trésor en lançant des fléchettes à distance. Vous devez vous tenir debout devant eux pour les briser et les ouvrir.

- Para matar a los Jefes enemigos, tendrá que atacarlos varias veces. Descubra sus puntos débiles.
- Usted no podrá abrir los cofres de tesoros lanzándoles dardos a distancia. Tendrá que ponerse delante de ellos y romperlos.

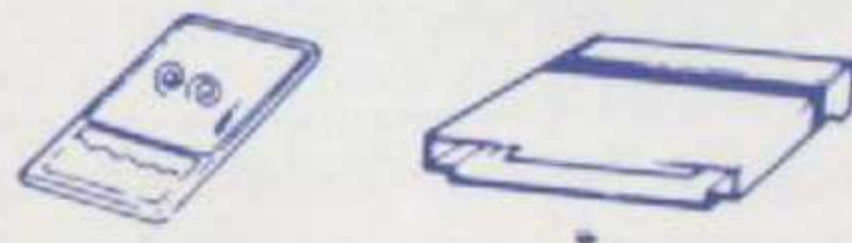
- Per uccidere i Boss nemici, dovete attaccarli diverse volte. Trovate i loro punti deboli.
- Non potete aprire le casse del tesoro lanciando dardi da lontano. Dovete stare di fronte ad essi per romperle ed aprirle.

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 immerse in water!
 - ② Do not bend!
 - ③ Do not subject to any violent impact!
 - ④ Do not expose to direct sunlight!
 - ⑤ Do not damage or disfigure!
 - ⑥ Do not place near any high temperature source!
 - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
 - When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.



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 dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.



HUR DU SKÖTER SEGAs KORT OCH KASSETT

SEGAs kort och kassett är endast avsedda 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 Får inte utsättas för värme!
 - ⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- * Var speciellt försiktig med att inte klistra någonting på SEGA-kortet!
 - Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka kassetten i kassettasken.

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 exposer au soleil.
 - ⑤ Ne pas abîmer.
 - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
 - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- * 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 ni rayarlo!
 - ⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
 - ⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- * ¡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 destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

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

303A
Printed in Japan

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