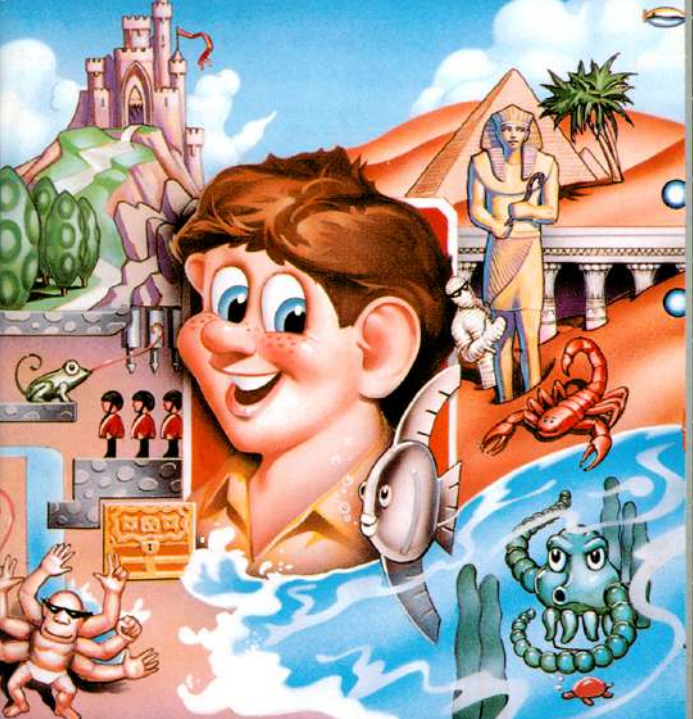


INSTRUCTION MANUAL

ALEX KIDD™
IN THE ENCHANTED CASTLE

SEGA®

Loading Instructions:

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.

2. Insert the game cartridge into the Console as described in your SEGA MEGA DRIVE/GENESIS 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.

IMPORTANT:
Always make sure that the Console is turned OFF when inserting or removing your Mega Drive/Genesis Cartridge.

For 1 Player: Press Start Button on Mega Drive/Genesis Control Pad 1.

① Insert Mega Drive/Genesis Cartridge.

② Insert Mega Drive/Genesis 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 MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM-Anleitung in das Konsolengrundgerät 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.

WICHTIG:
Achten Sie vor dem Einsetzen oder Herausnehmen Ihrer MEGA DRIVE/GENESIS CARTRIDGE stets darauf, das Konsolengrundgerät auf OFF zu stellen.

Für einen Spieler: Drücken Sie die Starttaste am Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1.

① Setzen Sie die Mega Drive/Genesis Cartridge ein.

② Schließen Sie Mega Drive/Genesis-Steuerpult 1 an.

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 d'emploi de votre "SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM".

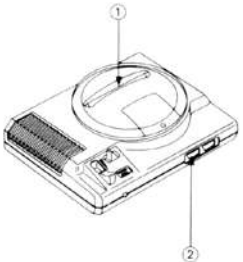
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.

IMPORTANT:
Faites toujours très attention à ce que l'alimentation de la console soit coupée avant d'introduire ou de retirer une cartouche Mega Drive/Genesis.

Pour un joueur: Appuyez sur la touche Start sur le bloc de commande Mega Drive/Genesis 1.

① Introduisez la cartouche Mega Drive/Genesis.

② Introduisez le bloc de commande Mega Drive/Genesis 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 consola como se describe en el manual SEGA MEGA DRIVE/GENESIS 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.

IMPORTANTE:
Cerciórese siempre de que la consola esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega Drive/Genesis.

Para 1 jugador: Pulse el botón de inicio del teclado de control 1 Mega Drive/Genesis.

① Inserte el cartucho Mega Drive/Genesis.

② Inserte el Teclado de Control 1 Mega Drive/Genesis.

Istruzioni di caricamento:

Inizio

1. Accertatevi che la console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella console come descritto nel manuale SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.

IMPORTANTE:
Accertatevi sempre che la console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Sega Mega Drive/Genesis.

Per 1 giocatore: Premete il tasto di avvio della pulsantiera di comando Mega Drive/Genesis 1.

① Inserite la cartuccia Mega Drive/Genesis.

② Collegate la pulsantiera di comando Mega Drive/Genesis 1.

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet

1. Se till att huvudenhetens strömbrytare är frånslagen.
2. För in spelkassetten i konsolen såsom beskrivs i bruksanvisningen för SEGA MEGA DRIVE/GENESIS SYSTEM.
3. Slå till strömbrytaren. Om ingenting händer, slå ifrån strömbrytaren och ta ur kassetten. Gör om steg 1 – 3.

OBSERVERA:
Kontrollera alltid att strömbrytaren på konsolen är frånslagen innan du sätter i en Mega Drive/Genesis kassett.

För en spelare: Tryck på startknappen på Mega Drive/Genesis styrplattan 1.

① Här sätter du in spelkassetten Mega Drive/Genesis.

② Här ansluter du Mega Drive/Genesis styrplattan 1.

Alex Kidd in the Enchanted Castle™

The whole Kidd family is upset! Alex's father, King Thor, is missing!

At home on planet Aries, Alex hears a rumor that King Thor's been kidnapped by Ashra, the mean ruler of planet Paperock. Alex speeds to Paperock and starts searching for his dad.

But he runs right into trouble. All the creatures on Paperock decide to keep Alex away from Sky Castle, Ashra's hideaway. They block his path and chase him when he tries to get away. So Alex gets tough! He knows how to jump, punch, and kick. And he finds out how much fun it is when the creatures explode!

Alex Kidd in der Verzauberten Burg™

Die gesamte Familie Kidd ist außer sich vor Sorge! Alex Vater, König Thor, wird vermißt!

Zu Hause auf dem Planeten Aries kommt Alex das Gerücht, über die Entführung seines Vaters König Thor durch Ashra, dem böswilligen Herrscher des Planeten, zu Ohren. Alex macht sich umgehend auf den Weg nach Paperock und nimmt die Suche nach seinem Vater auf.

Dort treten jedoch sofort Schwierigkeiten auf: Sämtliche Lebewesen auf Paperock stellen sich Alex in den Weg, um ihn von Ashras Versteck, dem Luftschloß, fernzuhalten. Sie versperren den Weg und verfolgen ihn, wenn er versucht zu flüchten, bis es Alex schließlich zu dumm wird. Er kann springen, Schläge und Tritte austeilen und erfährt, welch ein Spaß es ist, wenn diese Kreaturen explodieren.

Alex Kidd dans le Château enchanté™

Toute la famille Kidd est sens dessus-dessous. Le père d'Alex, le roi Thor, a disparu!

Sur sa planète natale Verseau, Alex ouït la rumeur que son père a été enlevé par Ashra, le tyran sanguinaire de la planète Papiéroche. Alex se précipite sur Papiéroche et se lance à la recherche de son père.

Mais il se jette immédiatement dans la gueule du loup. Toutes les créatures de la planète Papiéroche décident de tenir Alex loin du Château Perchehaut, le bastion d'Ashra. Elles lui font obstacle et le poursuivent quand il tente de s'échapper. Ainsi, Alex s'aguerrit! Il sait comment sauter, assèner des coups de poing et des coups de pied. Et il s'aperçoit même que c'est plus amusant à faire quand les créatures explosent!



Alex Kidd in the Enchanted Castle™

Toda la familia de Kidd está preocupada. El padre de Alex, el rey Thor, ha desaparecido.

En su hogar del planeta Aries, Alex escucha rumores de que el rey Thor ha sido secuestrado por Ashra, el malvado gobernante del planeta Paperock. Alex parte hacia Paperock en busca de su padre.

Y empiezan los problemas. Todos los bichos de Paperock deciden evitar que Alex llegue al castillo del Cielo, el escondrijo de Ashra. Le bloquean el camino y le persiguen cuando trata de escapar. Así que Alex se pone duro y salta dando puñetazos y patadas a diestro y siniestro. Y hasta encuentra interesante ver como explotan los inmundos bichos.

Alex Kidd nel castello incantato™

L'intera famiglia Kidd è sconvolta! Il padre di Alex, il Re Thor, è scomparso!

A casa, sul pianeta Aries, Alex sente dire che il Re Thor è stato rapito da Ashra, il sovrano del pianeta Paperock. Alex si precipita su Paperock e si mette alla ricerca di suo padre.

Ma si trova subito nei guai. Tutte le crature di Paperock decidono di tenere lontano Alex dal Castello del Cielo, il nascondiglio di Ashra. Gli bloccano il cammino e lo inseguono quando tenta di scappare. Così Alex comincia ad usare le maniere forti! Sa saltare, tirare pugni e calci. E trova la cosa molto divertente quando le creature esplodono!.

Alex Kidd in the Enchanted Castle™

(Alex Kidd i det förtrollade slottet)

Alla i familjen Kidd är helt upprörda! Kung Thor, Alex' pappa, har försvunnit!

Hemma på planeten Aries hör Alex ryktet att Ashra, den elaka härskaren på Pappersstens-planeten, har kidnappat Kung Thor. Alex skyndar sig till Pappersstens planeten för att försöka hitta sin pappa.

Men så fort han kommer dit råkar han bara ut för svårigheter. Alla varelser på Pappersstensplaneten har svurit att hålla Alex borta från Himmelsslottet, Ashras gömställe. De blockerar hans väg och jagar honom när han försöker fly. Men Alex är tuff! Han kan hoppa, drämma till och sparka. Och han märker hur roligt det är att spränga en figur i små smulor!

Alex uses his power wallops on anything that gets in his way. And then he grabs the gold and treasures that magically appear.

But a big surprise is waiting for this Kidd. Alex finds himself dragged into a game of Janken with the Paperock bullies. In this game, he's got to make a hand signal for paper, scissors, or rock at the same time as his opponent. If Alex's sign beats the bully's sign, Alex wins. If not, Alex gets bonked out and loses some of his gold. How embarrassing!

Will Alex make it to the Enchanted Castle and find his dad? Or will the smart-aleck Paperockers get a good laugh? It's up to you!

Alex teilt wuchtige Schläge an jeden aus, der sich ihm in den Weg stellt. Gold und Schätze, die dabei auf magische Weise auftauchen, reißt er an sich und verschwindet.

Allerdings wartet noch eine Überraschung auf Alex. Er wird von den Paperock-Angreifern überraschend in ein Knobel-Spiel verwickelt. In diesem Spiel muß sich Alex zugleich mit seinem Gegner durch ein Handzeichen für eines von drei Symbolen entscheiden: Papier, Schere oder Felsen. Alex gewinnt, wenn er seinem Gegner gegenüber die bessere Entscheidung trifft. Anderfalls wird Alex rausgeschmissen und verliert ein Teil seines Goldes. Peinlich!

Schafft es Alex bis zur Burg der Erleuchtung zur Befreiung seines Vaters? Oder wird er zum Gespött der hinterlistigen Paperock-Kreaturen? Nun, das hängt ganz von ihrer Spielgeschicklichkeit ab!

Alex administre ses fessées magistrales sur tout ce qui entrave son chemin. Ensuite, il s'empare de l'or et des trésors qui apparaissent par enchantement.

Mais une grosse surprise attend Alex. Il s'aperçoit qu'il est entraîné dans le jeu "papier-ciseaux-pierre" avec les vilains de Papiéroche. Dans ce jeu, il doit de la main former le signe du papier, des ciseaux, ou de la pierre en même temps que son rival. Si le signe d'Alex est plus fort que celui du vilain, Alex gagne, sinon, Alex reçoit une raclée et perd un peu de son or. Quelle honte!

Alex arrivera-t-il jusqu'au Château Perchehaut et trouvera-t-il son Père? Ou les méchants de Papiéroche se moqueront-ils de lui? Tout dépend de vous!





Alex utiliza sus potentes golpes contra cualquier cosa que se cruza su camino, y luego toma el oro y los tesoros que van apareciendo como por arte de magia.

Poco se imagina la sorpresa que le espera. Alex se ve forzado a jugar el juego del Janken con los matones de Paperock. En este juego, tendrá que hacer al mismo tiempo que su rival y con la mano una señal que significa papel, tijeras o roca. Si su señal vence a la del matón, Alex gana y si no, Alex sale expulsado perdiendo algo de su oro. ¡Que vergüenza si pierde!

¿Será Alex capaz de llegar al Castillo Encantado y encontrar a su padre? ¿Vencerán los Paperockers? De usted depende.

Alex usa i suoi potenti colpi su qualsiasi cosa egli incontri sul suo qammino. Ed afferra l'oro e i tesori che appaiono magicamente.

Ma una grande sorpresa lo attende. Alex si trova impegolato nel gioco della morra cinese con i bulli di Paperock. In questo gioco, egli deve fare un segno con la mano indicante la carta, le forbici o il sasso, contemporaneamente al suo avversario. Se il segno di Alex batte quello del suo avversario, Alex vince. Se capita il contario, è Alex ad essere sconfitto e perde una parte del suo oro. Che imbarazzo!

Ce la farà Alex a raggiungere il Castello Incantato e trovare suo padre? O saranno gli astuti abitanti di Paperock a ridere alle sue spalle? Tutto dipende da voi!

Alex ger en ordentlig smocka till alla som försöker hejda honom. Och sen plockar han upp guld och andra skatter, som plötsligt bara finns där — som genom ett trollslag.

Men en stor överraskning väntar på denna medlem i familjen Kidd. Alex märker plötsligt att han har blivit indragen i leken Janken mot de kaxigaste översittarna på Pappersstensplaneten. Han måste kunna göra handrörelsen för papper, sax eller sten i samma ögonblick som hans motståndare. Alex vinner när hans handrörelse segrar över hans motståndares handrörelse. Om inte, slutar det med att Alex förlorar och måste betala med en del av sitt guld. Va pinsamt!

Lyckas Alex att ta sig till Himmelslottet och hitta sin pappa? Eller får de durkdrivna fifflarna på Pappersstensplaneten det sista skrattet? Allt hänger på dig!

Take Control!

Alex Kidd in the Enchanted Castle is a 1 Player game using Control Pad 1 only. Learn how to use your Control Pad buttons before beginning play.

① Directional Button (D Button)

Before play:

- Press up or down to move the marker on the Start Game screen.
- Press in any direction to move the marker on the Game Options screen.

During play:

- Press up, down, right, or left to move Alex in that direction.
- Press down and right or left to make Alex crawl in that direction.
- Press up when Alex is in front of a doorway to make him go through it.
- Press in any direction to move the marker on the Item Selection screen.

Spielsteuerung

Alex Kidd in der Verzauberten Burg ist ein 1-Personen-Spiel, bei dem nur Steuerfeld 1 verwendet wird. Machen Sie sich vor Beginn des Spiels mit der Bedienung des Steuerfelds vertraut.

① D-Taste (Richtungstaste)

Vor Spielbeginn:

- Nach oben oder unten drücken, um den Markierungsbalken auf dem Startbildschirm zu bewegen.
- In eine beliebige Richtung drücken, um den Markierungsbalken auf dem Optionsbildschirm zu bewegen.

Während des Spiels:

- Nach oben, unten, rechts oder links drücken, um Alex in die jeweilige Richtung zu bewegen.
- Nach unten und nach rechts oder links drücken, um Alex in diese Richtung kriechen zu lassen.
- Nach oben drücken, wenn Alex vor einem Eingang steht, um ihn hindurchgehen zu lassen.
- In eine beliebige Richtung drücken, um den Markierungsbalken auf dem Postenwahlbildschirm zu bewegen.

Prenez les commandes!

Alex Kidd dans le Château enchanté est un jeu qui se joue seul qui n'utilise que la touche de contrôle 1. Apprenons à utiliser les touches de commande avant de commencer à jouer.

① Touche de direction (touche D)

Avant de jouer:

- Appuyez en haut ou en bas pour déplacer le repère sur l'écran de début du jeu.
- Appuyez dans n'importe quelle direction pour déplacer le repère sur l'écran des options du jeu.

Pendant le jeu:

- Appuyez en haut, en bas, à droite, ou à gauche pour déplacer Alex dans cette direction.
- Appuyez en bas et à droite ou à gauche pour faire ramper Alex dans cette direction.
- Appuyez sur haut quand Alex se trouve devant une porte et le faire passer au travers.
- Appuyez dans n'importe quelle direction pour déplacer le repère sur l'écran de sélection des articles.



Toma de control

El juego Alex Kidd en el Castillo Encantado es un juego para un solo jugador que controlará la acción con el teclado de control 1. Aprenda a utilizar los botones del panel de control antes de comenzar el juego.

① Botón de dirección (botón D)

Antes de juego:

- Presione este botón hacia arriba o hacia abajo para mover el marcador de la pantalla de inicio del juego.
- Presiónelo en cualquier dirección para mover el marcador de la pantalla de opciones del juego.

Durante el juego:

- Presiónelo hacia arriba, abajo, derecha e izquierda para que Alex se mueva en esa dirección.
- Presiónelo hacia abajo y hacia la derecha para que Alex se arrastre en esa dirección.
- Presiónelo hacia arriba cuando Alex se encuentre delante de una puerta para que pase a través de ella.
- Presiónelo en cualquier dirección para mover el marcador de la pantalla de selección de ítemes.



Prendete il controllo!

Alex Kidd nel Castello Incantato è un gioco ad un giocatore che usa solo la pulsantiera di comando 1. Imparate ad usare i tasti della pulsantiera di comando prima di iniziare a giocare.

① Tasto di direzione (tasto D)

Prima del gioco:

- Premetelo in alto o in basso per spostare il cursore sullo schermo di inizio gioco.
- Premetelo in qualsiasi direzione per spostare il cursore sullo schermo delle opzioni di gioco.

Durante il gioco:

- Premetelo in alto, in basso, a destra o a sinistra per far muovere Alex nella rispettiva direzione.
- Premetelo in basso e a destra o a sinistra per far strisciare Alex a terra in quella direzione.
- Premetelo in alto quando Alex si trova davanti ad una entrata per farlo entrare.
- Premetelo in qualsiasi direzione per spostare il cursore sullo schermo di selezione elementi.

Ta ledningen!

Videospelet Alex Kidd i det förtrollade slottet är ett spel med en spelare som styr spelet med styrplattan 1. Lär dig att använda reglagen och knapparna på styrplattan innan du börjar spela spelet.

① Styrkulan D (riktkula)

Innan spelet börjar:

- Vicka styrkulan uppåt eller nedåt för att flytta markören på spelets startscen.
- Vicka styrkulan åt lämpligt håll för att flytta markören till önskat alternativ på menyn för valmöjligheter.

Under spelets gång:

- Vicka styrkulan uppåt, nedåt, åt höger eller vänster för att flytta Alex åt det håll styrkulan vickas åt.
- Vicka styrkulan nedåt och åt höger eller vänster för att få Alex att krypa till höger eller vänster.
- Vicka styrkulah uppåt när Alex står i en dörröppning för att få Alex att stiga in.
- Vicka styrkulan åt lämpligt håll för att flytta markören på menyn för hjälpmedel.

② **Start Button**

- Press to start game.
- Press to continue from the Start Game screen.
- During play, press to enter the Item Selection screen.

③/⑤ **Button A or Button C**

- Before play, press to exit from the Game Options screen.
- During play, press to make Alex jump.
- Release during a jump to make Alex kick.
- On the Item Selection screen, press to pick up or put back the item that the marker points to.
- Press Button A to exit from the Item Selection screen.

④ **Button B**

- Press to make Alex punch and push blocks.
- On the Item Selection screen, press to put back an item you're carrying.

② **Starttaste**

- Zum Starten des Spiels drücken.
- Zur Fortsetzung des Spiels vom Startbildschirm aus drücken.
- Während des Spiels drücken, um den Postenwahlbildschirm abzurufen.

③/⑤ **Taste A und Taste C**

- Vor Spielbeginn drücken, um den Optionsbildschirm zu verlassen.
- Während des Spiels drücken, um Alex hochspringen zu lassen.
- Während eines Sprungs freigeben, um Alex Fußstöße austeilen zu lassen.
- Auf dem Postenwahlbildschirm drücken, um den durch den Markierungsbalken angezeigten Posten mitzunehmen oder wieder zurückzulegen.
- Taste A drücken, um den Postenwahlbildschirm zu verlassen.

④ **Taste B**

- Drücken, um Alex zuschlagen und Blöcke wälzen zu lassen.
- Auf dem Postenwahlbildschirm drücken, um einen Posten, den Sie tragen, wieder zurück zu legen.

② **Touche de départ**

- Enfoncez pour commencer à jouer.
- Appuyez pour continuer à partir de l'écran de départ du jeu.
- Pendant le jeu, enfoncez pour passer à l'écran de sélection des articles.

③/⑤ **Touche A ou C**

- Avant de commencer à jouer, enfoncez pour sortir de l'écran des options du jeu.
- Pendant le jeu, appuyez pour faire sauter Alex.
- Relâchez pendant un saut pour qu'Alex donne des coups de pieds.
- Sur l'écran de sélection des articles, appuyez pour sélectionner ou pour remettre en place le point choisi où se trouve le repère.
- Appuyez sur la touche A pour sortir l'écran de sélection des articles.

④ **Touche B**

- Appuyez pour qu'Alex donne des coups de poing et pousse les blocs.
- Sur l'écran de sélection des articles, appuyez pour remettre en place un article que vous emportez.





② **Botón de inicio**

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para continuar desde la pantalla de inicio del juego.
- Durante el juego, presiónelo para entrar en la pantalla de selección de ítemes.

③/⑤ **Botón A o botón C**

- Antes del juego, presiónelo para salir de la pantalla de opciones del juego.
- Durante el juego, presiónelo para que Alex salte.
- Deje de presionarlo durante un salto para que Alex dé una patada.
- En la pantalla de selección de ítemes, presiónelo para tomar o devolver el ítem que indica el marcador.
- Presione el botón A para salir de la pantalla de selección de ítemes.

④ **Botón B**

- Presiónelo para que Alex dé puñetazos y empuje bloques.
- En la pantalla de selección de ítemes, presiónelo para devolver un ítem que Alex tenga en su poder.

② **Tasto di avvio (START)**

- Premetelo per iniziare a giocare.
- Premetelo per continuare il gioco quando è visualizzato lo schermo di inizio gioco.
- Durante il gioco, premetelo per visualizzare lo schermo di selezione elementi.

③/⑤ **Tasto A o tasto C**

- Prima del gioco, premeteli per far scomparire lo schermo delle opzioni di gioco.
- Durante il gioco, premeteli per far saltare Alex.
- Rilasciateli mentre Alex salta per fargli tirare dei calci.
- Sullo schermo di selezione elementi, premeteli per prendere o per rimettere a posto l'elemento indicato dal cursore.
- Premete il tasto A per far scomparire lo schermo di selezione elementi.

④ **Tasto B**

- Premetelo per far tirare pugni e per far spingere i blocchi ad Alex.
- Sullo schermo di selezione elementi, premetelo per rimettere a posto l'elemento che Alex sta portando il quel momento.

② **Startknappen**

- Tryck på startknappen för att börja spelet.
- Tryck på startknappen för att välja fortsatt spel på spelets startscen.
- Tryck på startknappen under spelets gång för att välja ett hjälpmedel på menyn för hjälpmedel.

③/⑤ **Knappen A eller C**

- Före spelets början: Tryck på endera knappen för att överge menyn för valmöjligheter.
- Under spelets gång: Tryck på endera knappen för att få Alex att hoppa.
- Släpp upp knappen under ett hopp för att få Alex att sparka.
- På menyn för hjälpmedel: Tryck på endera knappen för att plocka upp eller sätta tillbaka det hjälpmedel markören pekar på.
- Tryck på knappen A för att överge menyn för hjälpmedel.

④ **Knappen B**

- Tryck på denna knapp för att få Alex att ge en smocka och knuffa mot hinder.
- På menyn för hjälpmedel: Tryck på denna knapp för att sätta tillbaka det hjälpmedel Alex bär på.

① **On the Sukopako Motorcycle**

- Press the D Button right to speed up and left to slow down.
- Pressing the D Button up or down has no effect.
- Press Button A or C to jump.

② **In the Pedicopter**

- Press the D Button left or right to fly in that direction.
- Pressing the D Button up or down has no effect.
- Press Button A or C continuously to rev up and take off.
- Press Button B to fire missiles.

① **Auf dem Sukopako-Motorrad**

- Die Richtungstaste für erhöhte Geschwindigkeit nach rechts und zur Verzögerung nach links drücken.
- Ein Drücken der Richtungstaste nach oben oder unten hat keinen Effekt.
- Zum Hochspringen die Taste A oder C drücken.

② **Im Pedicopter**

- Die Richtungstaste nach links oder rechts drücken, um in die jeweilige Richtung zu fliegen.
- Ein Drücken der Richtungstaste nach oben oder unten hat keinen Effekt.
- Die Taste A oder C gedrückt halten, um den Motor durchdrehen zu lassen und abzuheben.
- Die Taste B drücken, um Geschosse abzufeuern.

① **Sur la motocyclette Sukopako**

- Appuyez sur la touche D à droite pour accélérer ou à gauche pour ralentir.
- Appuyer sur la touche D en haut ou en bas ne déclenche rien.
- Appuyez sur la touche A ou C pour sauter.

② **Dans le pédicoptère**

- Appuyez sur la touche D à gauche ou à droite pout voler dans cette direction.
- Appuyer sur la touche D en haut ou en bas ne déclenche rien.
- Maintenez enclenchée la touche A ou C pour vous élever et décoller.
- Appuyez sur la touche C pour lancer les missiles.

①



②



① En la motocicleta Sukopako

- Presione hacia la derecha el botón D para aumentar la velocidad y hacia la izquierda para disminuirla.
- Al presionar el botón hacia arriba o hacia abajo no pasa nada.
- Presione el botón A o C para saltar.

② En el "pedicóptero"

- Presione el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para volar en esa dirección.
- Al presionar el botón hacia arriba o hacia abajo no pasa nada.
- Presione el botón A o C para acelerar el motor y despegar.
- Presione el botón B para disparar los misiles.

① Sulla motocicletta Sukopako

- Premete il tasto D a destra per accelerare e a sinistra per rallentare.
- La pressione del tasto D in alto o in basso non ha alcun effetto.
- Premete il tasto A o C per saltare.

② Nel Pedicottero

- Premete il tasto D a sinistra o a destra per volare in quella direzione.
- La pressione del tasto D in alto o in basso non ha alcun effetto.
- Tenete premuto il tasto A o C per mandare su di giri il motore e per decollare.
- Premete il tasto B per sparare i missili.

① Under åkturen på motorcykeln Sukopako

- Vicka styrkulan D åt höger för att få upp farten och åt vänster för att sänka farten.
- Ingenting alls händer när styrkulan D vickas uppåt eller nedåt.
- Tryck på knappen A eller C för hoppa med motorcykeln.

② Under flygturen med pedikoptern

- Vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att flyga i den riktningen.
- Ingenting alls händer när styrkulan D vickas uppåt eller nedåt.
- Håll knappen A eller C intryckt för att varva upp motorn och stiga upp i luften.
- Tryck på knappen B för att avfyra robotvapen.

③ On the Pogo Stick

- Press the D Button left or right to move in that direction.
- Press the D Button down for low jumps.
- Pressing the D Button up has no effect.
- Press Button A or C for high jumps.

④ Swimming

- Press and hold the D Button up, down, right, or left to make Alex swim in that direction.
- Release the D Button to make Alex float to the surface.
- While pressing the D Button up, press Button A or C to make Alex jump. Alex can jump only when he is on the surface of the water.
- Press Button B to punch.

③ Springen mit dem Pogo-Stock

- Die Richtungstaste nach links oder rechts drücken, um in die jeweilige Richtung zu springen.
- Für niedrige Sprünge die Richtungstaste nach unten drücken.
- Ein Drücken der Richtungstaste nach oben oder unten hat keinen Effekt.
- Für hohe Sprünge die Taste C drücken.

④ Schwimmen

- Die Richtungstaste nach oben oder unten bzw. nach rechts oder links drücken und in dieser Position halten, um Alex in die gewünschte Richtung schwimmen zu lassen.
- Die Richtungstaste freigeben, um Alex langsam auftauchen zu lassen.
- Die Richtungstaste gedrückt halten und gleichzeitig die Taste A oder C drücken, um Alex hochspringen zu lassen. Alex kann nur springen, wenn er sich an der Wasseroberfläche befindet.
- Die Taste B drücken, um Schläge auszuteilen.

③ Sur le bâton sauteur

- Appuyez sur la touche D à gauche ou à droite pour se déplacer dans cette direction.
- Appuyez sur la touche D en bas pour sauter légèrement.
- Appuyer sur la touche D n'a aucun effet.
- Appuyez sur la touche A ou C pour sauter haut.

④ En nageant

- Maintenez la touche D enfoncée en haut, en bas, à droite ou à gauche pour qu'Alex nage dans cette direction.
- Relâchez la touche D pour faire flotter Alex à la surface.
- Tout en appuyant sur le haut de la touche D, appuyez sur la touche A ou C pour faire sauter Alex. Alex ne peut sauter que quand il est à la surface de l'eau.
- Appuyez sur la touche B pour donner des coups de poing.

③



④



③ En el canguro

- Presione el botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para moverse en esa dirección.
- Presione el botón B para hacer saltos de poca altura.
- Al presionar el botón D hacia arriba no pasa nada.
- Presione el botón A o C para hacer saltos de gran altura.

④ Nadando

- Presione y mantenga el botón D hacia arriba, hacia abajo, hacia la derecha o hacia la izquierda para que Alex nade en esa dirección.
- Deje de presionar el botón para que Alex salga flotando a la superficie.
- Mientras presiona el botón D hacia arriba, presione el botón A o C para que Alex salte. Alex sólo puede saltar cuando esté en la superficie del agua.
- Presione el botón B para que Alex pegue puñetazos.

③ Sul trampolo con molla Pogo

- Premete il tasto D a sinistra o a destra per farlo spostare in quella direzione.
- Premete il tasto D in basso per fare salti bassi.
- La pressione del tasto D in alto non ha alcun effetto.
- Premete il tasto A o C per fare salti alti.

④ Nuoto

- Tenete premuto il tasto D in alto, in basso, a destra o a sinistra per far nuotare Alex nella rispettiva direzione.
- Rilasciate il tasto D per far stare a galla Alex sulla superficie dell'acqua.
- Tenendo premuto il tasto D in alto, premete il tasto A o C per far saltare Alex. Alex può saltare solo quando è a galla sulla superficie dell'acqua.
- Premete il tasto B per tirare pugni.

③ Under hoppturen på hoppbenet Pogo

- Vicka styrkulan D åt vänster eller höger för att få Alex att röra sig i den riktningen.
- Vicka styrkulan D nedåt för lägre hopp.
- Ingenting alls händer när styrkulan D vickas uppåt.
- Tryck på knappen A eller C för att hoppa högre hopp.

④ Under simturen

- Vicka styrkulan D uppåt, nedåt, åt höger eller vänster och håll i det läget för att få Alex att simma åt det hållet.
- Släpp styrkulan D fri för att få Alex att stiga upp till vattenytan.
- Vicka styrkulan D uppåt och håll i det läget och tryck på knappen A eller C för att få Alex att hoppa. Alex kan bara hoppa när han flyter på vattenytan.
- Tryck på knappen B för att få Alex att ge en smocka.

Start Game Screen

At the Title screen, press the Start Button to see the Start Game screen. Then press the D Button to move the marker to Start or Options. Select Start and press the Start Button again to begin play. Select Options and press the Start Button to see the Game Options screen.

Startbildschirm

Drücken Sie nach Erscheinen des Titelbildschirms die Starttaste, um den Startbildschirm abzurufen. Drücken Sie anschließend die Richtungstaste, um den Markierungsbalken auf "Start" oder "Options" zu führen. Wählen Sie "Start", und drücken Sie die Starttaste noch einmal, um das Spiel zu starten. Wählen Sie "Options", und drücken Sie die Starttaste, um den Optionsbildschirm abzurufen.

Ecran de début du jeu

Sur l'écran de titre, appuyez sur la touche de départ pour passer à l'écran de départ du jeu. Ensuite, appuyez sur la touche D pour déplacer le repère sur le départ ou les options. Sélectionnez "Start" (départ) et appuyez de nouveau sur la touche de départ pour commencer à jouer. Choisissez "Options" (options) et appuyez sur la touche de départ pour choisir l'écran des options du jeu.

Game Options Screen

Use this screen to review and change your game settings before playing the game.

Optionsbildschirm

Verwenden Sie diese Bildschirmanzeige, und ändern Sie die Spieleinstellungen, bevor Sie das Spiel starten.

Ecran des options du jeu

Utiliser cet écran pour revoir et changer les réglages du jeu avant de commencer à jouer.



①



Pantalla de inicio del juego

Estando en la pantalla del título, presione el botón de inicio para ver la pantalla de inicio del juego. Luego, presione el botón D para mover el marcador hasta inico u opciones. Seleccione inicio y presione de nuevo el botón de inicio para comenzar a jugar. Seleccione opciones y presione el botón de inicio para ver la pantalla de opciones del juego.

Pantalla de opciones del juego

Utilice esta pantalla para revisar y cambiar los ajustes del juego antes de empezar a jugar.

Schermo di inizio gioco

Quando è visualizzato lo schermo del titolo, premete il tasto di avvio per visualizzare lo schermo di inizio gioco. Quindi premete il tasto D per spostare il cursore su START (avvio) o OPTIONS (opzioni). Selezionate START e premete di nuovo il tasto di avvio per iniziare a giocare. Selezionate OPTIONS e premete il tasto di avvio per visualizzare lo schermo delle opzioni di gioco.

Schermo delle opzioni di gioco

Usate questo schermo per rivedere e cambiare le vostre regolazioni di gioco prima di iniziare a giocare.

Spelets startscen

Tryck på startknappen, när rubrikscenen visas, för att få fram spelets startscen på bildskärmen. Vicka sedan styrkulan D åt lämpligt håll för att flytta markören till ordet START eller OPTIONS. Välj START och tryck på startknappen för att börja spela spelet. Välj OPTIONS och tryck på startknappen för att ta fram menyn för valmöjligheter på bildskärmen.

Menyn för valmöjligheter — OPTIONS

Flytta markören på denna meny för att kunna överblicka alla alternativ och ändra på inställningarna innan spelets början.

① **Continue**

If you have 1,000 Baums of gold (or more) when the game ends, Continue lets you begin a new game at the round where the last game ended. Select Continue and press Button A to resume play. If you don't have enough gold, the words "No Credits" appear and you cannot continue.

② **Difficulty**

Select the number of lives Alex will have when the game starts. When you change the number of lives, the difficulty level also changes.

Easy: Alex has 5 lives per game, and his enemies are only moderately mean.

Normal: Alex has 3 lives per game, and he and the bullies are equally matched.

Hard: Alex has 1 life per game, and Paperockers are everywhere!

① **Fortsetzung des Spiels**

Wenn Sie am Spielende 1 000 Baum Gold (oder mehr) gesammelt haben, können Sie in der Runde, in der das vorhergehende Spiel endete, durch Wählen von "Continue" ein neues Spiel beginnen. Wählen Sie "Continue", und drücken Sie die Taste A, um weiterzuspielen. Falls Sie nicht genug Gold besitzen, erscheint die Meldung "No Credit", wonach das Spiel nicht mehr fortgesetzt werden kann.

② **Schwierigkeitsgrad**

Wählen Sie wieviele Leben Alex zu Beginn des Spiels besitzen soll. Bei Änderung der Anzahl an Leben, ändert sich der Schwierigkeitsgrad (Difficulty) ebenfalls.

Easy: Alex besitzt 5 Leben pro Spiel, und seine Feinde sind mittelmäßig angriffslustig.

Normal: Alex hat 3 Leben pro Spiel und besitzt etwa die gleiche Verteidigungskraft wie seine Feinde.

Hard: Alex besitzt nur 1 Leben, und Paperocks lauern überall!

① **CONTINUE**

Si vous avez 1 000 Baums d'or (ou plus) quand le jeu se termine, l'option "CONTINUE" vous permet d'entamer une nouvelle manche là où le jeu s'est terminé. Pour continuer à jouer, appuyez la touche A et choisissez "CONTINUE". Si vous n'avez pas assez d'or, la mention "NO CREDITS" (pas de crédit) apparaît et vous ne pouvez poursuivre le jeu.

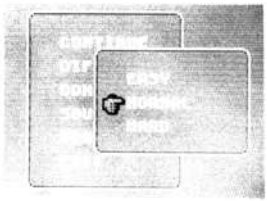
② **DIFFICULTY**

Choisissez le nombre de vie d'Alex au moment de commencer à jouer. Quand vous changez le nombre de vies, le niveau de difficulté change également.

Easy (facile): Alex a 5 vies par jeu et ses ennemis sont relativement "gentils".

Normal (normal): Alex a 3 vies par jeu lui et les vilains sont à égalité.

Hard (difficile): Alex n'a qu'une vie par jeu et les vilains de Papiéroche pullulent!

② 



① **Continuación del juego**

Si tiene 1.000 "baums" de oro (o más) cuando termina el juego, la función de continuación le permite comenzar un nuevo juego en la ronda donde terminó el último juego. Seleccione continuación y presione el botón A para reanudar el juego. Si no dispone de suficiente oro, aparecen en la pantalla las palabras "No credits" y no puede continuar el juego.

② **Dificultad**

Selecciona el número de vidas que tendrá Alex cuando comience el juego. Cuando cambia el número de vidas cambia también el nivel de dificultad.

Fácil: Alex tiene 5 vidas por juego, y sus enemigos son moderadamente malos.

Normal: Alex tiene 3 vidas por juego, y él y los matones están muy igualados.

Difícil: Alex tiene 1 vida por juego, y los Peperockers se encuentran en todas las partes.

① **CONTINUE (continuazione)**

Se quando il gioco finisce siete in possesso di 1.000 baum d'oro (o più), l'opzione CONTINUE vi consente di iniziare un nuovo gioco nella fase in cui il gioco è terminato. Selezionate CONTINUE e premete il tasto A per riprendere il gioco. Se non avete abbastanza oro, appare la scritta "No Credits" e non è possibile continuare.

② **DIFFICULTY (difficoltà)**

Selezionate il numero di vite che Alex avrà a disposizione all'inizio del gioco. Se cambiate il numero delle vite, cambia anche il livello di difficoltà.

Facile: Alex ha 5 vite per gioco e i suoi nemici non sono eccessivamente cattivi.

Normale: Alex ha 3 vite per gioco e lui e i suoi avversari sono esattamente alla pari.

Difficile: Alex ha 1 vita per gioco e gli abitanti di Paperock sono dappertutto!

① **Fortsatt spel — CONTINUE**

Alternativet CONTINUE — fortsatt spel — visas efter spelets slut om du har kvar gulmynt som är värda minst 1 000 baumer när spelet slutar. Du kan då fortsätta spelet från och med den spelrunda, där spelet slutade. Välj CONTINUE och tryck på knappen A för att fortsätta med spelet. Om du inte råkar ha tillräckligt med guldmynt visas orden NO CREDIT, vilket betyder att du inte kan fortsätta spelet.

② **Spelets svårighetsgrad — DIFFICULTY**

Välj det antal liv Alex har när spelet börjar. När du ändrar antalet liv ändras också spelets svårighetsgrad.

Lätt spel — EASY:
Nu har Alex fem liv per spel och hans fiender är sådär lagom nedriga.

Normalt spel — NORMAL:
Alex har nu tre liv per spel och han och hans motståndare är ungefär jämställda.

Svårt spel — HARD:
Alex har bara ett liv per spel och hans motståndare på Pappersstensplaneten finns överallt!

③ **Control**

You can change the functions of Buttons A, B, and C:

	Normal	Reverse
Buttons A & C	Jump	Punch
Button B	Punch	Jump

③ **Steuerung**

Die Funktionen der Tasten A, B und C können wie folgt geändert werden:

	Normal	Reverse
Tasten A und C	Sprung	Schlag
Taste B	Schlag	Sprung

③ **"CONTROL"**

Vous pouvez changer les fonctions des touches A, B, ou C:

	Normal	Inverse
Touches A et C	Saut	Coup de poing
Touche B	Coup de poing	Saut

④ **Sound Test**

Use this option to choose a game sound. Press Button A or C to preview the sound.

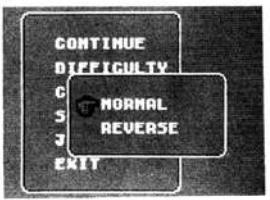
④ **Klangtest**

Wählen unter den zur Verfügung stehenden Klangoptionen. Drücken Sie die Taste A oder C um eine Spielklangbegleitung probeweise abzuhören.

④ **"SOUND TEST"**

Utilisez cette option pour choisir une manche du jeu. Appuyez sur la touche A ou C pour écouter le son.

③



④



③ Control

Las funciones de los botones A, B y C pueden cambiarse:

	Normal	Cambio
Botones A y C	Salto	Puñetazo
Botón B	Puñetazo	Salto

③ CONTROL (controllo)

Potete cambiare le funzioni dei tasti A, B e C:

	Normale	Inverso
Tasti A & C	Salto	Pugno
Tasto B	Pugno	Salto

③ Spelets styrning — CONTROL

Funktionerna hos knapparna A, B och C kan ändras enligt följande:

	Inormala fall	Omkastade-funktioner
Knapparna A och C	Hoppknappar	Smockknappar
Knappen B	Smockknapp	Hoppknapp

④ Prueba de sonido

Utilice esta opción para elegir un sonido para el juego. Presione el botón A o el C para comprobar el sonido.

④ SOUND TEST (prova del suono)

Usate questa opzione per scegliere un suono per il gioco. Premete il tasto A o C per passare in rassegna i suoni a disposizione.

④ Ljudtest — SOUND TEST

Välj detta alternativ för att lyssna på ljudet. Tryck på knappen A eller C för att lyssna på ljudet.

⑤ **Janken**

Select this option to practice playing Janken. Press the D Button to select your opponent. Then press Button A or C to step onto the Janken stage.

In Janken, you and your opponent both make a hand sign at the same time. There are 3 signs: paper, scissors, and rock. The player who makes the most powerful sign wins. The rules are:

Paper vs. Rock:
Paper covers rock so paper wins.

Rock vs. Scissors:
Rock breaks scissors so rock wins.

Scissors vs. Paper:
Scissors cut paper so scissors win.

⑤ **Knobeln**

Wählen Sie diese Option, um das Knobel-Spiel zu üben. Drücken Sie zur Wahl Ihres Gegners die Richtungstaste und anschließend die Taste A oder C, um auf die Knobel-Bühne zu steigen.

Bei knobeln müssen Sie und Ihr Gegner gleichzeitig ein Handzeichen abgeben. Drei Zeichensymbole stehen zur Auswahl: Papier, Schere und Felsen. Der Spieler, der das Zeichen für das stärkste Symbol abgibt, gewinnt. Dabei gelten folgende Regeln:

Papier gegen Felsen:
Papier verdeckt Felsen, also gewinnt Papier.

Felsen gegen Schere:
Felsen bricht Schere, also gewinnt Felsen.

Schere gegen Papier:
Schere zerschneidet Papier, also gewinnt Schere.

⑤ **"JANKEN"**

Sélectionnez cette option pour vous exercer au jeu "papier-ciseaux-pierre". Appuyez sur la touche D pour choisir votre rival. Ensuite, appuyez sur la touche A ou C pour monter sur l'estrade du jeu.

Dans ce jeu, vous et votre rival faites un signe de la main en même temps. Vous disposez de trois symboles: le papier, les ciseaux et la pierre. Le joueur qui produit le signe le plus fort gagne. Les règles sont:

Papier contre Pierre:
Le papier emballe la pierre, donc le papier gagne.

Pierre contre Ciseaux:
La pierre casse les ciseaux, donc la pierre gagne.

Ciseaux contre Papier:
Les ciseaux coupent le papier, donc les ciseaux gagnent.

⑤





⑤ **Janken**

Seleccione esta opción para jugar al Janken. Presione el botón D para seleccionar el oponente. Luego, presione el botón A o el C para pasar a jugar al Janken.

En el juego Janken, usted y su oponente hacen al mismo tiempo una señal con la mano. Hay 3 señales: papel,tijera y roca. El jugador que hace el signo más fuerte es el que gana. Las reglas son las siguientes:

Papel contra roca:
El papel cubre a la roca y, por lo tanto, gana el papel.

Roca contra tijera:
La roca rompe la tijera y, por lo tanto, gana la roca.

Tijera contra papel:
Las tijeras cortan el papel y, por lo tanto, ganan las tijeras.

⑤ **JANKEN (morra cinese)**

Selezionate questa opzione per esercitarvi a giocare alla morra cinese. Premete il tasto D per scegliere il vostro avversario. Quindi premete il tasto A o C per passare alla fase del gioco della morra cinese.

Nella morra cinese, voi e il vostro avversario fate un segno con la mano contemporaneamente. Ci sono 3 segni: il segno della carta, delle forbici e del sasso. Il giocatore che fa il segno più potente vince. Le regole sono:

Carta contro sasso:
La carta avvolge il sasso e quindi vince la carta.

Sasso contro forbici:
Il sasso spunta le forbici e quindi vince il sasso.

Forbici contro carta:
Le forbici tagliano la carta e quindi vincono le forbici.

⑤ **Gissningsleken om papper, sax och sten — JANKEN**

Välj detta alternativ för att träna gissningsleken Janken. Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att välja din motståndare. Tryck sedan på knappen A eller C för att stiga upp på Janken-scenen.

I gissningsleken Janken gör du och din motståndare samtidigt en handrörelse som symboliserar en viss sak. Gissningsleken har tre rörelser, nämligen en för papper, en för sax och en för sten. Spelaren, som gör en rörelse som segrar över motståndarens rörelse, vinner spelet. Spelreglerna:

Papper gentemot sten:
Papperet kan täcka stenen, så papperet vinner.

Sten gentemot sax:
Stenen får saxen att gå sönder, så stenen vinner.

Sax gentemot papper:
Saxen klipper i papperet, så saxen vinner.

Press the D Button to select a sign, then press Button A to start playing. The judges will count, and then you and your opponent will show your signs. When the Janken game is over, you can choose another opponent. Or you can press Button B to return to the Game Options screen.

⑥ **Exit**

Select this option to return to the Start Game screen.

Drücken Sie zur Wahl eines dieser Zeichensymbole die Richtungstaste und anschließend die Taste A, um das Spiel zu starten. Die Ausscheidungsrichter beginnen zu zählen, und Sie und Ihr Gegner geben ihr Handzeichen ab. Am Schluß des Knobel-Spiels können Sie einen anderen Gegner wählen, oder durch Drücken der Taste C wieder den Optionsbildschirm abrufen.

⑥ **Exit**

Wählen Sie diese Spieloption, um wieder den Startbildschirm abzurufen.

Appuyez sur la touche D pour choisir un signe, puis appuyez sur la touche A pour commencer à jouer. Les juges vont compter puis vous et votre concurrent allez montrer vos signes. Quand le jeu "Papier-Ciseaux-Pierre" est terminé, vous pouvez choisir un autre concurrent, ou vous pouvez appuyez sur la touche B pour repasser à l'écran des options du jeu.

⑥ **"EXIT"**

Choisissez cette option pour revenir à l'écran du début du jeu.

Presione el botón D para seleccionar un signo y luego presione el botón A para comenzar el juego. Los jueces contarán y entonces, usted y su oponente tendrán que mostrar sus signos. Cuando termine el juego Janken podrá elegir otros oponentes. O podrá presionar el botón B para volver a la pantalla de opciones del juego.

⑥ **Abandono**

Seleccione esta opción para volver a la pantalla de inicio del juego.

Premete il tasto D per selezionare un segno, quindi premete il tasto A per iniziare a giocare. Il giudice esegue il conteggio e quindi voi e il vostro avversario mostrate i segni. Quando il gioco della morra cinese finisce, potete scegliere un altro avversario. Oppure potete premere il tasto B per tornare allo schermo delle opzioni di gioco.

⑥ **EXIT (uscita)**

Selezionate questa opzione per tornare allo schermo di inizio gioco.

Vicka först styrkulan D åt lämpligt håll för att välja en handrörelse och tryck sedan på knappen A för att börja med gissningsleken. Domarna räknar och ger tecknet för att du och din motståndare skall göra var sin handrörelse. Du kan välja en ny motståndare så fort gissningsleken Janken är över. Eller så kan du trycka på knappen B för att återgå till menyn för valmöjligheter.

⑥ **Utgång — EXIT**

Välj detta alternativ för att återgå till spelets startscen.

Alex in Janken Land

On Paperock planet, Alex must punch, kick, and leap to get past his enemies and other obstacles. He also finds treasure chests, which he can break open for gold and other goodies. Sometimes he's got to smash rocks before he can get to the treasure.

① Gold Baum

Press Button B to punch. Hold down Button A or C to jump. While jumping, release the button to kick. When you defeat an enemy or open a chest, gold coins and bags of gold fall out. Run over the gold to grab it. Gold pieces are called Baums. You need lots of Baums to win!

Alex im Knobel-Land

Auf dem Planeten Paperock muß sich Alex mit Schlägen und Fußtritten verteidigen, an seinen Feinden vorbeispringen und andere Wegblockierungen überspringen. Auf seinem Weg findet Alex mit Gold und anderen Wertgegenständen gefüllte Schatztruhen, die er aufbrechen kann. In manchen Fällen müssen die Truhen mit Felsbrocken aufgebrochen werden, um an den Schatz zu gelangen.

① Gold-Baum

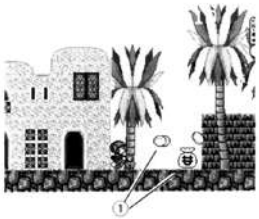
Drücken Sie die Taste B zum Austeilen von Schlägen. Halten Sie zum Hochspringen die Taste A oder C gedrückt. Geben Sie während des Hochspringens die Taste frei, um einen Fußtritt auszuführen. Wenn Sie einen Gegner besiegen oder eine Schatztruhe öffnen, fallen Goldmünzen und mit Gold gefüllte Beutel heraus. Rennen Sie über das Gold, um es aufzuheben. Ein Goldstück nennt sich in diesem Spiel "Baum". Um das Spiel zu gewinnen, brauchen Sie jede Menge dieser Baum-Goldstücke.

Alex au pays du jeu "Papier-Ciseaux-Pierre"

Sur la planète Papiéroche, Alex doit donner des coups de poing, de pied, sauter pour éviter ses ennemis et autres obstacles. Il découvre aussi des coffres à trésor qu'il peut ouvrir pour y puiser de l'or et autres richesses.

① Baum d'or

Appuyez sur la touche B pour asséner un coup de poing. Maintenez la touche A ou C enfoncée pour sauter. Pendant que vous bondissez, relâchez la touche pour donner un coup de pied. Quand vous éliminez un ennemi, ou ouvrez un coffre à trésor, des pièces d'or et des sacs remplis d'or vont en tomber. Courez sur l'or pour vous en emparer. Les pièces d'or s'appellent Baums. Vous en aurez besoin de beaucoup pour gagner!



Alex en la tierra del Janken

En el planeta Paperock, Alex debe dar puñetazos y patadas, y también saltar para evitar a sus enemigos y otros obstáculos. Encontrará cofres con tesoros y a veces, tendrá que romper rocas para poder tomar los tesoros.

① "Baum" de oro

Presione el botón B para dar puñetazos. Mantenga presionado el botón A o el C para saltar. Mientras salta, deje de presionar el botón para dar patadas. Cuando derrote a uno de sus enemigos o abra un cofre empezarán a aparecer monedas y bolsas de oro. Corra y tome todo el oro posible. A las piezas de oro se les llama "Baum". Necesita muchos "Baum" para ganar.





Alex nel Paese della Morra Cinese

Sul pianeta di Paperock, Alex deve tirare pugni, calci e lanciarsi contro i nemici per sconfiggerli e per superare altri ostacoli. Egli trova sul suo cammino anche degli scrigni pieni di tesori, che può aprire per impossessarsi dell'oro e di altri beni. A volte però gli capita di dover rompere delle pietre prima di poter arrivare al tesoro.

① Baum d'oro

Premete il tasto B per tirare pugni. Tenete premuto il tasto A o C per saltare. Durante il salto, rilasciate il tasto per tirare calci. Quando sconfiggete un nemico o aprite uno scrigno, fuoriescono monete d'oro e sacchi pieni d'oro. Correte verso l'oro per afferrarlo. I pezzi d'oro sono chiamati "baum". Per vincere avete bisogno di molti baum!

Alex i Jankenlandet

Alex måste drämma till sina motståndare, sparka och hoppa över sina fiender och andra hinder för att komma framåt på Pappersstensplaneten. Han hittar också skattekistor, som han måste bryta sönder för att plocka upp guld och andra skatter. Ibland måste han krossa sten för att få tag i en viss skatt.

① Guldmynt, som räknas i baumer

Tryck på knappen B för att smocka till din fiende. Håll knappen A eller C intryckt för att hoppa. Släpp upp knappen mitt i hoppet för att sparka. När du lyckas besegra en fiende eller när du öppnar en skattekista rullar mynt och guldpåsar ut över marken. Spring över guldet för att grabba tag i det. Gulmynten kallas för baumer. Du måste ha en massa baumer för att vinna!

Rocks

Punch and kick rocks to break them. Butt your head against ceiling rocks to punch through.

① Punch through breakable rocks.

② You can't break indestructible rocks.

③ Jump and bounce off rubber rocks for greater distance.

Felsen

Brechen Sie Felsen mit Schlägen und Tritten auf. Hämmern Sie mit dem Kopf gegen die Felsen einer Felswand, um diese zu durchbrechen.

① Schlagen Sie sich durch zerbrechliche Felsen hindurch.

② Unzerstörbare Felsen können nicht durchbrochen werden.

③ Springen Sie auf Gummifelsen und lassen Sie sich hochschnellen, um einen weiteren Abstand zu gewinnen.

Pierres

Brisez les pierres à coups de poing et de pied. Donnez des coup de tête contre les roches du plafond pour passer au travers.

① Donnez des coup de poing aux pierres cassables.

② Vous ne pouvez détruire les pierres incassables.

③ Sautez et bondissez sur les pierres en caoutchouc pour prendre de la distance.

①



②





Piedras

Dé puñetazos y patadas contra las rocas para romperlas. Golpee con la cabeza contra las rocas del techo para poder pasar a través de ellas dando puñetazos.

① Dé puñetazos para pasar por las rocas.

② Usted podrá romper rocas indestructibles.

③ Salte y dé botes sobre bloques de goma para saltar a mayores distancias.

Pietre

Rompete le pietre a pugni e calci. Cozzate con la testa contro le pietre del soffitto per romperle a pugni.

① Tirate pugni contro le pietre che si rompono.

② Non potete rompere le pietre indistruttibili.

③ Saltate e fate rimbalzare le pietre di gomma per una maggiore distanza.

Stenarna

Slå eller sparka stenarna för att krossa dem. Slå ditt huvud mot stenarna i taket för att komma genom taket.

① Slå hål i sten som kan krossas.

② Du kan inte krossa okrossbara stenar!

③ Hoppa och studsa i luften från gummistenar för att hoppa ett längre hopp.

③



Lives and Rounds

Alex must get through all 11 rounds of the game to find his dad. He starts his search with 1, 3, or 5 lives (depending on your difficulty level). If Alex gets hit by an enemy or falls on an obstacle, he loses a life. But he can revive as long as he has lives left.

At the end of each round Alex finds a rice ball. Grab the rice ball to finish the round.

If Alex loses all his lives, the game ends. If you have 1,000 Baums of gold or more, you can continue by pressing Start, then move the D Button to option, press Start and then press A.

Leben und Runden

Um seinen Vater zu finden, muß Alex alle 11 Runden durchlaufen. Je nach dem eingestellten Schwierigkeitsgrad beginnt er seine Suche mit 1, 3 und 5 Leben. Wird Alex von einem Gegner getroffen oder stürzt er über eine Wegbehinderung, verliert er eines seiner Leben, kann jedoch wiederbelebt werden, solange er noch zusätzliche Leben übrig hat.

Am Ende jeder Runde findet Alex einen Reiskuchen. Greifen Sie diesen Reiskuchen, um die Runde zu beenden.

Spiel endet, wenn Alex alle seiner Leben Das verliert. Wenn Sie 1 000 Baum Gold oder mehr erbeutet haben, können Sie das Spiel fortsetzen indem Sie Start drücken, die Richtungstaste auf OPTION bewegeu, und dann Start und danach die Taste A drücken.

Vies et Baums

Alex doit remporter les onze manches du jeu pour trouver son père. Il commence ses recherches avec 1, 3, ou 5 vies (selon le niveau de difficulté). Si Alex est frappé par un ennemi ou tombe sur un obstacle, il perd une vie. Mais il peut "revivre" aussi longtemps qu'il dispose de vies supplémentaires.

A la fin de chaque manche, Alex trouve une boulette de riz. Prenez-la pour terminer la manche.

Si Alex perd toutes ses vies, le jeu s'arrête. Si vous possédez 1 000 Baums d'or ou plus, vous pouvez continuer en appuyant sur la touche de départ, puis déplacer la touche D sur option. Ensuite, appuyer sur la touche de départ puis appuyer sur la touche A.



Vidas y rondas

Alex debe pasar las 11 rondas del juego para encontrar a su padre. Empieza su búsqueda con 1, 3 o 5 vidas (según el nivel de dificultad). Alex pierde una vida si le golpea un enemigo o cae debido a un obstáculo. Pero siempre que le queden vidas, puede revivir.

Al final de cada ronda Alex encuentra un pastel de arroz. Tome el pastel de arroz para terminar la ronda.

El juego se acaba si Alex pierde todas las vidas. Si usted tiene 1.000 "Baums" de oro o más, podrá seguir jugando presionando para ello START, después el botón D en la opción deseada, y por último A.

Vite e fasi di gioco

Alex deve terminare tutte le 11 fasi del gioco per trovare suo padre. Egli inizia la ricerca con 1, 3 o 5 vite (a seconda del livello di difficoltà) a disposizione. Se Alex viene colpito da un nemico o cade su di un ostacolo, perde una vita. Ma può rivivere tante volte quante sono le vite rimastegli.

Alla fine di ciascuna fase Alex trova un dolce di riso. Afferrate il dolce di riso per completare la fase.

Se Alex perde tutte le vite a disposizione, il gioco finisce. Se siete in possesso di 1.000 o più baum d'oro, potete continuare premendo il tasto di avvio, quindi spostate il tasto D in corrispondenza dell'opzione, premete il tasto di avvio e poi premete A.

Antalet liv och spelrundorna

Alex måste överleva genom alla elva spelrundor för att hitta sin pappa. Han börjar sitt sökande med ett, tre eller fem liv (beroende på den svårighetsgrad du valde). Alex förlorar ett liv så fort han blir slagen av en fiende eller inte lyckas ta sig över ett hinder. Men han överlever så länge han har några liv kvar.

Mot slutet på varje spelrunda hittar Alex en riskaka. Grabba tag i riskakan för att slutföra den spelrundan.

Spelet slutar i samma ögonblick Alex förlorar sitt sista, kvarvarande liv. Men om du råkar ha kvar minst 1 000 baumer i guld kan du fortsätta spelet genom att först trycka på startknappen och sedan vicka på styrkulan D för att välja OPTION. Tryck därefter på startknappen och till sist på knappen A.

Treasure

When Alex breaks open a red or black treasure chest, he finds gold and other goodies:

① Gold coin, worth 10 Baums.

② Bag of gold, worth 100 Baums.

③ Tokens let Alex figure out what his opponent is thinking when playing Janken.

④ Extra life.

⑤ Bombs will destroy Alex if he gets caught in their explosion.

Schätze

Wenn Alex eine rote oder schwarze Schatztruhe aufbricht, findet er Gold und andere Wertgegenstände:

① Goldmünze im Wert von 10 Baum

② Goldbeutel im Wert von 100 Baum

③ Glücksbringer hilft Alex herauszufinden, was sein Gegner bei Janken-Spiel denkt.

④ Zusätzliches Leben

⑤ Bombe, die Alex tötet, wenn er sich in der Nähe befindet.

Trésor

Quand Alex ouvre un coffre à trésor rouge ou noir, il trouve de l'or et autres richesses.

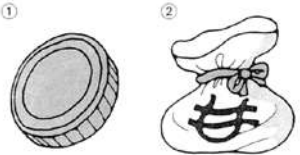
① Pièces d'or, d'une valeur de 10 Baums

② Sac d'or, d'une valeur de 100 Baums

③ Les gri-gris permettent à Alex de connaître les pensées de son rival pendant le jeu "Papier-Ciseaux-Pierre".

④ Vie supplémentaire

⑤ Les bombes détruisent Alex s'il est pris dans leur explosion.







Tesoro

Cuando Alex abre un cofre de color rojo o negro con tesoros encuentra oro y otros artículos valiosos:

① Moneda de oro que vale 10 Baums.

② Bolsa de oro que vale 100 Baums.

③ Prendas que le permiten a Alex figurarse lo que piensa su contrario cuando juega al Janken.

④ Vida extra.

⑤ Bombas que destruirán a Alex si le alcanza la explosión.

Tesori

Quando Alex rompe uno scrigno del tesoro rosso o nero, all'interno trova dell'oro e altri beni.

① Monete d'oro: valgono 10 baum.

② Sacco d'oro: vale 100 baum.

③ Il pendente consente ad Alex di capire che cosa sta pensando il suo avversario durante il gioco della morra cinese.

④ Vita supplementare

⑤ Le bombe distruggono Alex se egli resta intrappolato nel raggio dell'esplosione.

Skattekistorna

Alex hittar guld och andra skatter när han bryter upp en röd eller svart skattekista:

① Ett guldmynt, värt tio baumer

② En guldpåse, värd 100 baumer

③ Amuletten hjälper Alex att gissa den handrörelse hans motståndare tänker på, när de två spelar gissningsleken Janken.

④ Ett extra liv

⑤ Bomberna dödar Alex också, om han råkar finna sig i närheten när bomben exploderar.

Item Selection Screen

Press the Start Button during play to see the Item Selection screen. Use this screen to pick up items that help you win!

Press the D Button to move the marker to the item you want. Then press Button A or C. The letter "E" appears next to the item, showing that you've chosen it. Move the marker to Exit and press Button A to resume play.

To put back an item, go to the Item Selection screen. Move the marker to the item you're using and press Button A, B, or C. Then press Start Button to resume play.

You can use more than one item at the same time. And you can carry more than one of the same item. The numbers by the items show how many you're carrying.

Postenwahl-Bildschirm

Drücken Sie zum Abrufen des Startbildschirms die Starttaste während des Spiels. Suchen Sie sich auf diesem Bildschirm Posten heraus, die Ihnen helfen das Spiel zu gewinnen.

Drücken Sie die Richtungstaste, um den Markierungsbalken auf den gewünschten Posten zu führen. Drücken Sie die dann die Taste A oder C. Der Buchstabe "E" erscheint neben dem gewählten Posten als Bestätigung Ihrer Wahl. Führen Sie den Markierungsbalken auf "Exit", und drücken Sie die Taste A, um das Spiel fortzusetzen.

Falls Sie einen Posten wieder zurücklegen möchten, müssen Sie zuerst die Startbildschirm abrufen. Führen Sie dann den Markierungsbalken auf den entsprechenden Posten, und drücken Sie die Taste A, B oder C. Drücken Sie die anschließend die Starttaste, um das Spiel fortzusetzen.

Sie können auch mehrere Posten gleichzeitig zurücklegen und auch mehr als einen Posten davontragen. Die neben den Posten stehenden Nummern zeigen, wieviele Gegenstände Sie zur jeweiligen Zeit tragen.

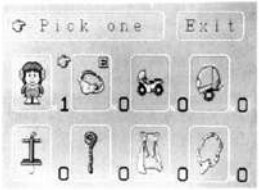
Ecran de sélection des articles

Appuyez sur la touche de départ pendant le jeu pour passer à l'écran de sélection des articles. Utilisez cet écran pour choisir les articles qui vont vous aidez à gagner.

Appuyez sur la touche D pour déplacer le repère sur le point souhaité. Ensuite, appuyez sur la touche A ou C. La lettre "E" apparaît à côté du point, pour vous indiquez que vous l'avez sélectionné. Déplacez le repère sur "EXIT" et appuyez sur la touche A pour reprendre le jeu.

Pour remettre un point enlevé en place, passez à l'écran de sélection des articles. Déplacez le repère sur le point que vous utilisez et appuyez sur la touche A, B, ou C. Ensuite, appuyez sur la touche de départ pour continuer à jouer.

Vous pouvez utiliser plusieurs articles simultanément et vous pouvez aussi emporter plusieurs articles identiques. Le nombre qui accompagne les articles vous indiquent combien vous en avez emporté.



Pantalla de selección de ítemes

Presione el botón de inicio durante el juego para ver la pantalla de selección de ítemes. Utilice esta pantalla para tomar ítemes que le ayudarán a ganar.

Presione el botón D para mover el marcador hasta el ítem que usted desea tomar. Luego, presione el botón A o el C. La letra "E" aparece a continuación del ítem, mostrándole que lo ha elegido. Mueva el marcador hacia la salida y presione el botón A para reanudar el juego.

Para devolver un ítem, pase a la pantalla de selección de ítemes. Mueva el marcador hasta el ítem que está utilizando y presione el botón A, B o C. Luego presione el botón de inicio para reanudar el juego.

Podrá utilizar más de un ítem al mismo tiempo. Y también podrá llevar más de un ítem de la misma clase. Los números de ítemes muestran cuántos ítemes está usted llevando.

Schermo di selezione elementi

Premete il tasto di avvio durante il gioco per visualizzare lo schermo di selezione elementi. Usate questo schermo per prendere gli elementi che vi aiuteranno a vincere.

Premete il tasto D per spostare il cursore sull'elemento desiderato. Quindi premete il tasto A o C. La lettera "E" appare accanto all'elemento, indicando quello da voi scelto. Spostate il cursore su EXIT e premete il tasto A per riprendere il gioco.

Per rimettere a posto un elemento, visualizzate lo schermo di selezione elementi. Spostate il cursore sull'elemento che state usando in quel momento e premete il tasto A, B o C. Quindi premete il tasto di avvio per riprendere il gioco.

Potete usare più di un elemento contemporaneamente. Inoltre, potete portare con voi più di un elemento dello stesso tipo. I numeri vicino agli elementi indicano quanti elementi state portando in quel momento.

Menyn för hjälpmedel — ITEM SELECT

Tryck under spelets gång på startknappen för att ta fram menyn för hjälpmedel på bildskärmen. Flytta markören till önskat hjälpmedel som hjälper dig att vinna!

Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att flytta markören till det hjälpmedel du vill ha. Tryck sedan på knappen A eller C. Bokstaven E visas intill hjälpmedlet för att ange det hjälpmedel du valde. Flytta markören till ordet EXIT och tryck på knappen A för att fortsätta med spelet.

Ta fram menyn för hjälpmedel på bildskärmen för att sätta tillbaka ett hjälpmedel. Flytta markören till det hjälpmedel du använder och tryck på knappen A, B eller C. Tryck sedan på startknappen för att fortsätta med spelet.

Du kan använda fler hjälpmedel på en och samma gång. Du kan också bära flera stycken av samma hjälpmedel med dig. Siffrorna vid hjälpmedlen visar hur många du bär med dig.

① **Power Bracelet**

When you punch or jump, this throws a crescent weapon. Use this to knock out enemies from a distance. You can't use the Power Bracelet when riding a vehicle or using the Wizard's Cane.

② **Sukopako Motorcycle**

Bash into your enemies on this to send them flying. You'll lose the motorcycle if you crash into an indestructible rock.

③ **Pedicopter**

Jump into this to fly! Hold down Button A or C to take off. While flying, press Button B to fire missiles.

④ **Pogo Stick**

Hop high on your Pogo Stick. Use this to get to enemies, obstacles, and treasure chests high above you.

① **Kraftarmreif**

Beim Zuschlagen oder Hochspringen dient dieser Armreif als eine halbmondförmige Waffe, die Sie aus der Entfernung auf Ihren Gegner schleudern können. Der Armreif kann jedoch nicht benutzt werden, während Sie ein Fahrzeug fahren oder den Zauberstock verwenden.

② **Sukopako-Motorrad**

Rasen Sie auf diesem Motorrad in die Angreifermenge hinein, so daß Ihre Gegner nur so durch die Gegend fliegen. Sie verlieren das Motorrad, falls Sie damit gegen einen unzerstörbaren Felsbrocken prallen.

③ **Pedicopter**

Springen Sie in diesen Einsitzerhubschrauber, und fliegen Sie Ihren Feinden davon. Halten Sie zum Abheben die Taste A oder C gedrückt. Während des Fluges können Sie durch Drücken der Taste B Geschosse abfeuern.

④ **Pogo-Stock**

Hüpfen Sie auf diesem Pogo-Stock, um an Feinde, Wegblockieren und Schatztruhen, die über Ihnen liegen heranzukommen.

① **Bracelet magique**

Quand vous assénez un coup de poing ou que vous sautez, il lance une arme en croissant. Utilisez-le pour éliminer les ennemis à distance. Vous ne pouvez utiliser ce bracelet magique quand vous conduisez ou lorsque vous employez le Bâton du Sorcier.

② **Motocyclette Sukopako**

Foncez dans vos ennemis vous les envoyer voler dans le décor. Vous perdez votre motocyclette si vous rentrez dans un rocher indestructible.

③ **Pédicoptère**

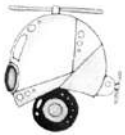
Sautez dedans pour vous envoler! Maintenez la touche A ou C enfoncée pour décoller. Pendant le vol, appuyez sur la touche B pour lancer des missiles.

④ **Bâton sauteur**

Sautez haut sur votre bâton sauteur. Utilisez-le pour confronter les ennemis, les obstacles et les coffres à trésor situés loin au dessus de vous.

① 

② 

③ 

④ 

① Brazalete del poder

Cuando da un puñetazo o salta, este brazalete expulsa un arma creciente. Utilícelo para golpear a sus enemigos a distancia. No podrá utilizar el brazalete del poder cuando conduzca un vehículo o utilice el bastón del brujo.

② Motocicleta Sukopako

Golpee a sus enemigos con esta motocicleta para que salgan volando. Perderá la motocicleta si choca contra una roca indestructible.

③ Pedicoptero

Móntese en el pedicoptero para volar. Presione el botón A o el C para despegar. Mientras vuela, presione el botón B para disparar misiles.

④ Canguro

Salte con su canguro. Utilícelo para poder llegar hasta sus enemigos, obstáculos y cofres de tesores que se encuentren en posiciones elevadas.

① Bracciale di potenza

Quando tirate pugni o saltate, questo bracciale lancia un'arma crescente. Usatelo per abbattere i nemici a distanza. Non potete usare il bracciale di potenza quando Alex è su un veicolo o quando usa il bastone del Mago.

② Motocicletta Sukopako

Lanciatevi contro i nemici a bordo di questa motocicletta per farli volar via. Se urtate contro una pietra indistruttibile perdete la motocicletta.

③ Pedicottero

Saltateci su per volare! Tenete premuto il tasto A o C per decollare. Mentre volate, premete il tasto B per sparare i missili.

④ Trampolo con molla Pogo

Saltate in alto sul trampolo con molla Pogo. Usatelo per raggiungere nemici, ostacoli e scrigni del tesoro che si trovano più in alto rispetto a voi.

① Styrkearmbandet

Detta armband kastar halvmånsvapnet när du drämmer till eller hoppar. Använd styrkearmbandet för att besegra dina motståndare på längre avstånd. Du kan inte använda styrkearmbandet när du åker på motorcykeln eller flyger i pedikoptern, inte heller när du rider på trollkarlns promenadkäpp.

② Motorcykeln Sukopako

Åk rakt mot dina fiender på denna motorcykel för att få fienderna att flyga åt alla håll. Kom bara ihåg att du förlorar din motorcykel om du råkar köra mot en okrossbar sten.

③ Pedikoptern

Hoppa i pedikoptern för att flyga! Håll knappen A eller C intryckt för att starta. Tryck på knappen B under flygturen för att avfyra robotvapen.

④ Hoppbenet Pogo

Hoppa högt på ditt hoppben Pogo. Använd hoppbenet för ta dig över fiender och hinder och också för att komma åt skattekistor högt ovanför dig.

⑤ **Wizard's Cane**

Use this to walk through the air for a short time. You can use the Cane one time only.

⑥ **Cape**

Makes you indestructible against everything except lava lakes and suspended ceilings. You can use the Cape only once.

⑦ **Token**

Helps you figure out what your opponent is thinking when playing Janken.

⑧ **Lives**

Shows how many lives Alex has left in the game.

⑤ **Zauberstock**

Verwenden Sie diesen Stock, um vorübergehend durch die Luft zu laufen. Der Zauberstock kann nur einmal verwendet werden.

⑥ **Kappe**

Diese Kappe macht Sie unverletzlich gegen alles außer Lavapfützen und Fallbrücken. Die Kappe kann nur einmal verwendet werden.

⑦ **Glücksbringer**

Der Glücksbringer hilft Ihnen herauszufinden, was Ihr Gegner während des Knobel-Spiels denkt.

⑧ **Leben**

Zeigt, wieviele Leben Alex für das jeweilige Spiel noch übrig hat.

⑤ **Bâton du Sorcier**

Utilisez-le pour marcher dans les airs pendant un court moment. Vous ne pouvez utilisez ce bâton qu'une seule fois.

⑥ **Cape**

Elles vous rend invincible, sauf contre les lacs de lave et les plafonds suspendus. Vous ne pouvez utilisez cette cape qu'une seule fois.

⑦ **Gri-gri**

Il vous aide à percer les pensées de votre adversaire pendant le jeu "papier-ciseaux-pierre".

⑧ **Vies**

Indiquent combien de vies dispose encore Alex.

⑤



⑥



⑦



⑧



⑤ **Bastón del brujo**

Utilice este bastón para caminar por el aire durante poco tiempo. Sólo puede utilizarlo una vez.

⑥ **Capa**

Le hace indestructible, excepto contra los lagos de lava y los techos suspendidos. Sólo puede utilizarla una vez.

⑦ **Prenda**

Le ayuda a figrarse lo que está pensando su enemigo en el juego del Janken.

⑧ **Vidas**

Muestra cuántas vidas le quedan a Alex en el juego.

⑤ **Bastone del Mago**

Usatelo per camminare in aria per un breve periodo di tempo. Potete usare il bastone solo una volta.

⑥ **Mantello**

Vi rende indistruttibili contro ogni cosa, tranne che contro i laghi di lava e i soffitti sospesi. Potete usare il mantello solo una volta.

⑦ **Pendente**

Vi aiuta a capire la mossa a cui sta pensando il vostro avversario quando giocate alla morra cinese.

⑧ **Vite**

Questa immagine indica quante vite sono rimaste a disposizione di Alex nel gioco.

⑤ **Trollkarlns promenadkäpp**

Ta denna käpp till hjälp för att i kort stund kunna gå i luften. Du kan bara använda promenadkäppen en enda gång.

⑥ **Keipen**

Gör dig osårbar mot allting, utom lavasjöarna och fällbara tak. Du kan bara använda keipen en enda gång.

⑦ **Amuletten**

Hjälper dig att gissa på vilken handrörelse din motståndare tänker i gissningsleken Janken.

⑧ **Antalet liv**

Visar hur många liv Alex har kvar.

Janken House

The Janken House is where you play Janken, the game of rock, scissors, and paper. To get there, stand in front of a doorway and press the D Button up.

You'll find yourself on stage with your opponent. Read the message at the top of the screen. Then press Button A or C to see the next message.

Press the D Button to choose your sign (paper, scissors, or rock). Then press Button A or C to start playing. If you win, you get the item in the center of the stage. If your opponent wins, you get bonked out and lose gold.

A Big Bully at the end of a round may challenge you to an automatic game of Janken. You must defeat the Bully or Alex won't be able to find his dad.

Knobel-Haus

Das Knobel-Haus ist der Schauplatz, an dem Janken gespielt wird — das Spiel, bei dem es um Felsen, Papier und Schere geht. Stellen Sie sich, um dorthin zu gelangen, vor einen Türeingang und drücken Sie die Richtungstaste.

Hiernach befinden Sie sich zusammen mit Ihrem Gegner auf der Spielbühne. Lesen Sie die Meldung am oberen Bildschirmrand, und drücken Sie dann die Taste A oder C, um die nächste Meldung abzurufen.

Drücken Sie die Richtungstaste zur Wahl Ihres Zeichensymbols (Papier, Schere oder Felsen), und drücken Sie anschließend die Taste A oder C, um das Spiel zu starten. Wenn Sie gewinnen, bekommen Sie den in der Mitte der Bühne stehenden Posten. Falls Ihr Gegner gewinnt, werden Sie rausgeschmissen und verlieren Gold.

Ein großer Schlägertyp wird Sie am Ende der Runde eventuell zu einem automatischen Knobel-Spiel herausfordern. Sie müssen diesen Gegner besiegen, damit Alex seinen Vater findet.

Maison de Jeu

La maison du Jeu est là où vous jouez à "papier-ciseaux-pierre". Pour y arriver, mettez-vous face à la porte et enfoncez la touche D vers le haut.

Vous voici sur l'estrade avec votre adversaire. Lisez le message au-dessus de l'écran, ensuite, appuyez sur la touche A ou C pour lire le message suivant.

Appuyez sur la touche D pour choisir votre signe (papier, ciseaux ou pierre). Appuyez sur la touche A ou C pour commencer à jouer. Si vous gagnez, vous obtenez l'article au centre de l'estrade. Si votre rival gagne, vous ramassez une raclée et vous perdez de l'or.

Un gros vilain peut parfois vous défier à la fin d'une manche au jeu automatique. Vous devez vaincre ce vilain si vous voulez qu'Alex retrouve son père.





La casa del Janken

La casa del Janken es el lugar donde usted juega al Janken, el juego de roca, tijeras y papel. Para llegar hasta esta casa, usted se para delante de ella y presiona hacia arriba el botón D.

Usted se encontrará sobre el escenario frente a su oponente. Lea el mensaje de la parte superior de la pantalla y luego presione el botón A o el C para ver el siguiente mensaje.

Presione el botón D para elegir su signo (papel, tijeras o roca). Luego, presione el botón A o C para empezar a jugar. Si gana, obtiene el ítem del centro del escenario. Si pierde, sale expulsado y pierde el oro.

Un gran matón al final de una ronda puede retarle a un juego de Janken. Usted debe vencer al matón porque de lo contrario, Alex no podrá encontrar a su padre.

Teatro della Morra Cinese

Il Teatro della Morra Cinese è il luogo in cui si gioca alla morra cinese, il gioco del sasso, delle forbici e della carta. Per giungervi, sostate davanti ad un'entrata e premete il tasto D in alto.

Vi troverete su di un palco con il vostro avversario. Leggete il messaggio sulla parte superiore dello schermo. Quindi premete il tasto A o C per visualizzare il messaggio successivo.

Premete il tasto D per scegliere il segno (carta, forbici o sasso). Quindi premete il tasto A o C per cominciare a giocare. Se vincete, ottenete l'elemento al centro del palco. Se vince il vostro avversario, siete battuti e perdete l'oro.

Un grosso bullo alla fine di una fase può sfidarvi ad un gioco della morra cinese automatico. Dovete sconfiggerlo altrimenti Alex non potrà ritrovare suo padre.

Spelhuset Janken

Spelhuset Janken är det ställe, där du spelar gissningsleken Janken, gissningsleken om sten, sax och papper. Stå i en dörröppning och vicka styrkulan D uppåt för att komma in i spelhuset.

Du och din motståndare står på en scen. Läs meddelandet, som visas högst uppe. Tryck sedan på knappen A eller C för se det nästa meddelandet.

Vicka styrkulan D åt lämpligt håll för att välja handrörelsen (för papper, sax eller sten). Tryck sedan på knappen A eller C för att börja med gissningsleken. Om du vinner får du det som finns mitt på scenen. Du sparkas ut och måste betala med guld när din motståndare vinner.

Kanhända att en kaxig översittare utmanar dig vid spelets slut att spela en automatisk gissningslek Janken. Du måste vinna för att Alex skall kunna hitta sin pappa!

Paperock Rounds

① **Round 1: Rookietown**

Demolish planes and cars with punches and kicks. Grab lots of gold so you can buy winning items. Look for the underground passage.

② **Round 2: The Prairie**

Watch out for Prairie Dogs, Dirt Beetles, and Crazy Condors. When Hedgehogs curl into balls they're indestructible.

③ **Round 3: The Splashy Sea**

Pufferfish are full of hot air. The Sunfish can take a lot of wallops before giving up. Demolish the Octopus a tentacle at a time, but don't get inked!

Paperock-Runden

① **Runde 1: Rookietown**

Zerstören Sie Flugzeuge und Autos mit Schlägen und Fußtritten. Greifen Sie sich soviel Gold wie möglich, um Posten zu kaufen, die Ihnen helfen das Spiel zu gewinnen. Suchen Sie nach dem unterirdischen Fluchtweg.

② **Runde 2: Die Prärie**

Halten Sie nach Präriehunden, Schmutzkäfern und verrückten Kondoren Ausschau. Stachelschweine sind unzerstörbar, wenn sie sich zusammenkugeln.

③ **Runde 3: Die spritzende See**

Pufferfische sind mit heißer Luft gefüllt. Der Sonnenfisch kann eine Menge wuchtige Schläge einstecken, bevor er aufgibt. Machen Sie dem Tintenfisch den Garaus, indem Sie Arm für Arm einzeln zerstören, und achten Sie auf Tintenausstöße.

Manches sur la planète Papiéroche

① **Première manche: Rocheville**

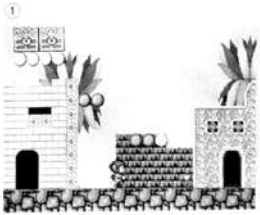
Annihilez les avions et les voitures à coups de poing et de pieds. Emportez beaucoup d'or avec vous pour vous achetez des articles. Essayez de trouver le passage souterrain.

② **Deuxième manche: La Prairie**

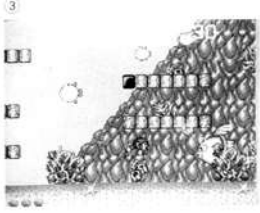
Prenez garde aux chiens de prairie, aux scarabées-éboueurs et aux condors fous. Quand les hérissons se roulent en boule, ils deviennent indestructibles.

③ **Troisième manche: La Mer écumeuse**

Les poissons-globes sont remplis d'air chaud. Le poisson-soleil peut encaisser de solides raclées avant d'abandonner la lutte. Détruisez les tentacules de la pieuvre une à une, mais ne vous faites pas asperger d'encre!







Rondas de Paperock

① **Ronda 1: La ciudad Rookietown**

Destruya aviones y automóviles con puñetazos y patadas. Tome todo el oro que pueda para poder comprar ítemes de vistoria. Busque los pasajes subterráneos.

② **Ronda 2: La pradera**

Cuidado con los perros de la pradera, sucios escarabajos y pajarracos locos. Cuando los erizos se hacen una bola son indestructibles.

③ **Ronda 3: El mar**

Los peces globo están llenos de aire caliente. Las percas aguantan muchos golpes antes de rendirse. Destruya el pulpo, un tentáculo cada vez, ¡pero no se manche con la tinta!

Fasi di Paperock

① **Fase 1: Rookietown**

Abbattete aerei e automobili a pugni e calci. Afferrate una gran quantità di oro in modo da poter comprare gli elementi necessari per vincere. Cercate il passaggio sotterraneo.

② **Fase 2: La prateria**

State attenti ai cani della prateria, agli scarabei di fango e ai condor pazzi. Quando i ricci si avvolgono a palla diventano indistruttibili.

③ **Fase 3: Il mare di melma**

I pesci palla sono pieni di aria calda. Il pesce mola può prendere molte bastonate prima di arrendersi. Sconfiggete il polipo un tentacolo alla volta, ma attenti a non farvi macchiare di inchiostro!

Spelrundorna på Papperstensplaneten

① **Första spelrundan: Stenstaden**

Krossa planen och bilarna med smällar och sparkar. Grabba tag i så mycket guld du kan för att köpa hjälpmedel. Sök efter den underjordiska gången.

② **Andra spelrundan: Prärien**

Akta dig för präriehundar, smutsbaggar och galna kondorer. När igelkottarna rullar sig i bollar blir de helt okrossbara.

③ **Tredje spelrundan: Den skalpande sjön**

Puffiskarna är fyllda med varm luft. Solfisken tål många smällar innan den ger upp. Krossa bläckfiskens armar, en åt gången, med akta dig så att du inte blir översprutad med bläck!

④ **Round 4: Scorpion Desert**

The Scorpion's sting is deadly! Ant Lions try to snag you from their traps.

⑤ **Round 5: Pyramid**

Mummies and Scorpions will give you the creeps!

⑥ **Round 6: Hiho Forest**

Blaze a path through the trees. Duck or destroy the Bee Brutes and Manic Monkeys. The Woodcutter chops up everything he sees, including you!

⑦ **Round 7: Tropics Town**

A sister city to Rookietown.

④ **Runde 4: Skorpionwüste**

Der Stich des Skorpions ist tötlich! Ameisenlöwen versuchen Alex von ihren Fallen aus zu schnappen.

⑤ **Runde 5: Pyramide**

Hier werden Ihnen Mumien und Skorpione Angst einjagen.

⑥ **Runde 6: Hiho-Wald**

Schlagen Sie sich durch diesen Wald. Ducken Sie sich unter Killer-Bienen und magischen Affen hindurch oder zerstören Sie sie. Der Holzschneider zerhackt alles, was ihm in die Quere kommt — auch Sie!

⑦ **Runde 7: Tropenstadt**

Eine Schwesterstadt von Rookietown.

④ **Quatrième manche: Le Désert des Scorpions**

La piqûre du scorpion est mortelle! Les fourmis-lions essayent de vous attirer dans leur fourmillière souterraine.

⑤ **Cinquième manche: La Pyramide**

Les momies et les scorpions vont vous donner la chair de poule!

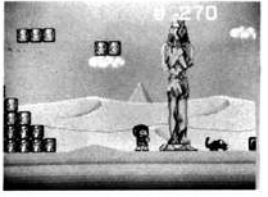
⑥ **Sixième manche: La Forêt Noire**

Frayez-vous un chemin dans les arbres. Neutralisez ou éliminez les Grosses Brutes et les Singes Hurleurs. Le pivert tranche tout ce qu'il trouve, y compris vous!

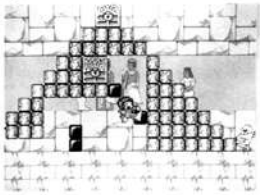
⑦ **Septième manche: La ville tropicale**

La cité jumelle de Rocheville.

④



⑤



⑥



⑦



④ **Ronda 4: Desierto de escorpiones**

La picadura del escorpión es mortal. Las hormigas león tratarán de que caiga en sus trampas.

⑤ **Ronda 5: Pirámides**

Las momias y los escorpiones le horrorizarán.

⑥ **Ronda 6: La selva Hiho**

Abra camino a través de los árboles. Agache la cabeza o destruya a las abejas asesinas o a los monos locos. El leñador corta todo lo que ve, ¡incluso a usted!

⑦ **Ronda 7: Ciudad del trópico**

Ciudad hermana de la ciudad Rookietown.

④ **Fase 4: Il deserto degli scorpioni**

L'aculeo degli scorpioni è micidiale! I formicaleoni cercano di ostacolarvi dalle loro trappole.

⑤ **Fase 5: La piramide**

Mummie e scorpioni vi fanno venire la pelle d'oca!

⑥ **Fase 6: La foresta Hiho**

Appiccate il fuoco per aprirvi un percorso attraverso gli alberi. Schivate o distruggete i bruti api e le scimmie maniache. Il taglialegna abbatte a colpi d'ascia tutto ciò che vede, compresi voi!

⑦ **Fase 7: La città dei Tropici**

Una città gemella di Rookietown.

④ **Fjärde spelrundan: Skorpionslätten**

Ett stick av en skorpion och du dör! Myrlejon försöker fånga dig från sina gömställen.

⑤ **Femte spelrundan: Pyramiden**

Mumier och skorpioner för dig att rysa!

⑥ **Sjätte spelrundan: Ekoskogen**

Bana en gång mellan träden i skogen. Fly undan eller krossa bigetingarna och de galna aporna. Hackspetten hackar sönder allt den ser, också dig!

⑦ **Sjunde spelrundan: Den tropiska staden**

En systerstad till Stenstaden.

⑧ **Round 8: Rocky Mountain #1**

Don't lose your footing or you're a goner! Take a ride on the suspension bridges!

⑨ **Round 9: Rocky Mountain #2**

Climb, climb, climb! The Old Wizard and rolling stones test your mountain assault skills.

⑩ **Round 10: In the Sky**

Use the Pedicopter for this airy race. Blast the Blimp!

⑪ **Round 11: Sky Castle**

Punch the levers to control the suspended ceilings. Don't fall on the spears. Keep a lookout for mice, robots, and chameleons — they're all mean. The Fire Ghost is indestructible. Alex may find his dad, King Thor, in Sky Castle. He may also get a surprise!

⑧ **Runde 8: Rocky Moutain Nr. 1**

Rutschen Sie nicht aus, sonst ist es aus mit Ihnen! Eilen Sie über die Hängebrücken.

⑨ **Runde 9: Rocky Mountain Nr. 2**

Klettern, klettern, klettern! Der alte Hexenmeister und rollende Felsbrocken stellen Ihre Berggewandtheit auf die Probe.

⑩ **Runde 10: Auf Höhenflug**

Verwenden Sie den Pedicopter für dieses Rennen durch die Luft. Schießen Sie die Luftschiffe ab!

⑪ **Runde 11: Luftschloß**

Schlagen Sie auf die Hebel, um die Fallbrücken unter Kontrolle zu bringen, und fallen Sie auf keinen Fall auf die Speere. Halten Sie nach Mäusen, Roboter und Chamäleons Ausschau, die allesamt böswillig sind. Der Feuergeist ist unverletzlich. Alex mag seinen Vater im Luftschloß finden . . ., aber möglicherweise hält dieses auch noch eine andere Überraschung für ihn bereit!

⑧ **Huitième manche: Les Montagne Rocheuses n°1**

Ne faites pas un faux pas ou vous êtes perdu! Balancez-vous sur les ponts suspendus.

⑨ **Neuvième manche: Les Montagne Rocheuses n°2**

Montez, montez, montez! Le vieux sorcier et les pierres qui dévalent mettent vos aptitudes à l'épreuve.

⑩ **Dixième manche: Dans les airs**

Utilisez votre pédicoptère pour vous lancer dans cette poursuite endiablée. Pulvérisez les dirigeables!

⑪ **Onzième manche: Le Château Perchehaut**

Frappez les leviers pour contrôler les plafonds suspendus. Ne vous empalez pas sur les lances. Gardez un œil sur les robots, les rats et les caméléons, car ils sont tous vilains. Le Fantôme de Feu est indestructible. Alex va peut-être trouver son père, le roi Thor dans le château Perchehaut, mais il pourrait tout aussi bien avoir une autre surprise. . .

⑧



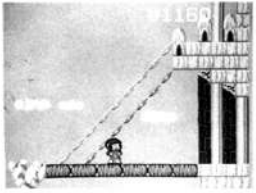
9



10



11



⑧ Ronda 8: Montaña rocosa n.° 1

No tropiece porque caerá al vacío. Atrévase a pasar por los puentes colgantes.

⑨ Ronda 9: Montaña rocosa n.° 2

Suba, suba y no deje de subir. El viejo brujo y los cantos rodantes pondrán a prueba su pericia.

⑩ Ronda 10: El cielo

Utilice el pedicóptero. Destruya el globo.

⑪ Ronda 11: Castillo en el cielo

Golpee las palancas para controlar los techos suspendidos. No vaya a caerse sobre las lanzas. Tenga cuidado con los ratones, robots y camaleones. El fantasma de fuego es indestructible. Quizá encuentre Alex a su padre, el rey Thor, en el castillo del cielo. Pero quizá encuentre también una desagradable sorpresa.

⑧ Fase 8: Montagne Rocciose numero 1

Fate attenzione a non perdere l'appiglio o siete spacciati! Fate un giretto sui ponti sospesi!

⑨ Fase 9: Montagne Rocciose numero 2

Scalate, scalate, scalate! Il Vecchio Mago e le pietre rotolanti mettono alla prova la vostra abilità di resistere agli attacchi della montagna.

⑩ Fase 10: In cielo

Usate il pedicottero per questa corsa nei cieli. Fate saltare in aria il dirigibile!

⑪ Fase 11: Castello del Cielo

Spingete le leve per controllare i soffitti pendenti. State attenti a non cadere sulle lance. Tenete d'occhio i topi, i robot e i camaleonti—sono tutti cattivi. Il Fantasma di Fuoco è invincibile. Nel Castello del Cielo, Alex può trovare suo padre, il Re Thor. Ma può anche trovare una grossa sorpresa!

⑧ Åttonde spelrundan: Det första stenberget

Förlora inte ditt fotfäste, då är du förlorad! Åk över hängbroarna!

⑨ Nionde spelrundan: Det andra stenberget

Klättra, klättra och klättra. Den gamla trollkarln och de rullande stenarna prövar din skicklighet i bergsklättring.

⑩ Tionde spelrundan: I luften

Flyg i pedikoptern i denna flygtävling. Spräng luftballongen i små smulor!

⑪ Elfte spelrundan: Himmelsslottet

Slå på spakarna för att styra de fällbara luckorna. Akta dig så du inte faller ned på spjutspetsarna. Var vaksam så du inte blir anfallen av möss, robotar och kameleonter — de vill dig bara ont! Eldspöket är osårbart. Kanhända Alex hittar Kungen Thor, sin pappa, i Himmelsslottet. Kan hända det finns en överraskning på lut!

Paperock Hints

- Collect as much gold as you can.
- Be sure to use the items in the Item Selection screen. Choose the most useful item for your situation. If you're not using an item, put it back. Sometimes you can carry more than one of the same item.
- Timing your punches and kicks just right is very important. Watch your enemies and learn how to press the button to punch at just the right moment.
- There are no impossible places — you just have to figure out how to get to them.
- Get a long running start for high jumps.
- Figure out how to use suspended ceilings to help you win!

Paperock-Spieltips

- Sammeln Sie soviel Gold wie möglich.
- Setzen Sie die auf dem Postenwahlbildschirm zur Auswahl stehenden "Waffen" auf jeden Fall ein. Wählen Sie den jeweils nützlichsten Gegenstand für die entsprechende Situation. Legen Sie einen Posten wieder zurück, wenn Sie ihn nicht benutzen. In einigen Fällen können Sie auch mehrere Posten der gleichen Sorte tragen.
- Genau zum richtigen Zeitpunkt zuzuschlagen oder Fußtritte auszuteilen, ist äußerst wichtig. Beobachten Sie ihre Feinde, und lernen Sie, wie die Tasten zu bedienen sind, um im richtigen Moment zuzuschlagen.
- Es gibt keine unzugänglichen Plätze — Sie müssen herausfinden wie Sie dorthin gelangen können.
- Nehmen Sie für hohe Sprünge reichlich Anlauf.
- Finden Sie heraus, wie Fallbrücken am besten zu Ihrem eigenen Vorteil einsetzen können.

Des conseils sur Papiéroche

- Ramassez autant d'or que vous pouvez.
- Veillez à utiliser les articles de l'écran de sélection des articles. Choisissez les plus adéquats à la situation. Si vous n'employez pas un article, remettez-le à sa place. Parfois, vous pouvez porter plusieurs articles identiques.
- Une bonne synchronisation de vos coups de poing et de pied est primordiale. Observez vos ennemis et apprenez à enfoncer la touche pour leur asséner un coup au bon moment.
- Il n'y a pas d'endroit inacessible — vous devez simplement découvrir comment vous y introduire.
- Courrez longtemps avant de sauter haut.
- Trouvez comment tirer avantage des plafonds suspendus pour vous aider à gagner!



Sugerencias útiles

- Tome tanto oro como sea posible.
- No se olvide de utilizar los ítemes de la pantalla de selección de ítemes. Elija el ítem más apropiado a su situación. Devuelva los ítemes que no utilice. Algunas veces podrá utilizar más de un ítem que sea igual.
- Procure dar los puñetazos y las patadas en el momento apropiado porque es muy importante. Observe a sus enemigos y aprenda a presionar el botón para golpear en el momento oportuno.
- No existen lugares a los que no pueda llegar — piense simplemente en la mejor de forma de llegar a ellos.
- Coja carrera para los saltos grandes.
- Piense en cómo utilizar los techos suspendidos para que le ayuden en su lucha.

Suggerimenti per Paperock

- Raccogliete quanto più oro potete.
- Usate gli elementi dello schermo di selezione elementi. Scegliete quello più utile per la vostra situazione. Se non state usando nessun elemento, rimettetelo a posto. A volte potete portare con voi più di un elemento dello stesso tipo.
- La tempestività nel tirare pugni e calci è molto importante. Osservate i vostri nemici e imparate a premere il tasto per tirare pugni esattamente al momento giusto.
- Non ci sono posti impossibili — dovete solo capire come fare per arrivarci.
- Avvantaggiatevi con una lunga corsa per fare salti alti.
- Cercate di capire come usare i soffitti sospesi perché questo possa esservi di aiuto per vincere!

Bra råd att komma ihåg på Pappersstensplaneten

- Samla så mycket guld du kan få tag i.
- Kom ihåg att använda de hjälpmedel du kan plocka upp på menyn för hjälpmedel. Välj det allra nyttigaste hjälpmedel som passar bäst just i det ögonblicket. Sätt tillbaka hjälpmedlet som du inte längre använder. Ibland kan du ha med dig flera stycken av samma hjälpmedel.
- Det är jätteviktigt att ge en smocka och sparka just i det rätta ögonblicket! Håll ett öga på dina fiender för att lära när du skall trycka på knappen för att klippa till i rätt ögonblick.
- Finns inget ställe dit du inte kan ta dig — du måste bara lista ut hur du tar dig dit.
- Spring fort för att hoppa högt.
- Lista ut hur du skall styra de fällbara luckorna för att kunna vinna!

HANDLING THE MEGA DRIVE/ GENESIS CARTRIDGE

The Mega Drive/Genesis Cartridge is intended exclusively for the SEGA MEGA DRIVE/ GENESIS 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.!

- 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.

HANDHABUNG DER MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE

Die MEGA DRIVE/GENESIS KASSETTE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MEGA DRIVE/GENESIS 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 Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

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

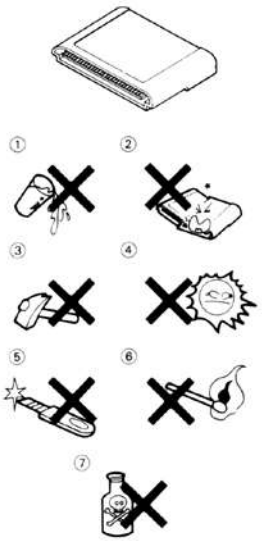
MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA DRIVE/GENESIS

La cartouche Mega Drive/Genesis est conçue exclusivement pour le SEGA MEGA DRIVE/GENESIS 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.

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



MANEJO DEL CARTUCHO MEGA DRIVE/GENESIS

El cartucho Mega Drive/Genesis está diseñado únicamente para el MEGA DRIVE/GENESIS 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.!

- 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 CARTUCCIA MEGA DRIVE/GENESIS

La cartuccia Mega Drive/Genesis è destinata esclusivamente al "MEGA DRIVE/GENESIS 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!

- 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.

HUR DU SKÖTER MEGA DRIVE/GENESIS-KASSETTERNA

Kassetten Mega Drive/Genesis är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MEGA DRIVE/GENESIS 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!

- 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 tvålvatten.
- Efter användandet: Sätt i kassetten i kassettasken.

©SEGA