Alex Kidd

in Miracle World



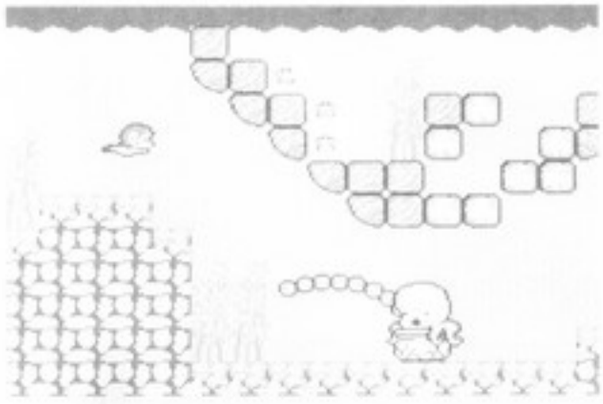
SEGA

What's Happening

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

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

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



Die Geschichte

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

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

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

Vad är det som händer?

För många hundra år sedan levde det en liten pojke som hette ALEX KIDD på planeten Aries. Under sju år bodde han på berget Eternal för att studera Shellcore, den urgamla konst som gör dig så stark att du kan krossa klippblock.

En dag, när Alex lämnade berget för att bege sig hem, mötte han en döende man som berättade för honom att den fredliga staden Radaxian var i fara. Innan mannen drog sin sista suck, gav han Alex en del av en karta och en medaljong av solsten.

Vad betyder allt detta? Det enda sättet att få reda på det är att resa genom den Magiska Världen och söka svaren.

Qu'est-ce qui se passe?

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

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

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

¿Qué ocurre?

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

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

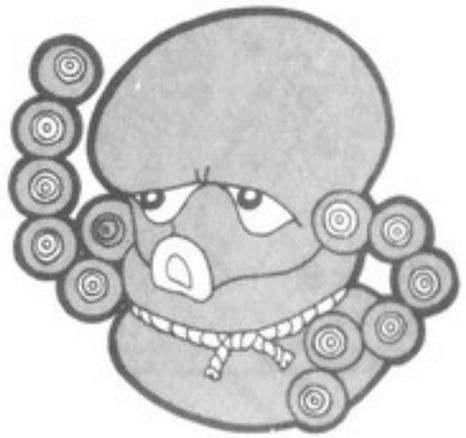
¿Qué significa todo esto?. La única forma de descubrirlo es viajando a través del Mundo Milagroso buscando las respuestas.

Descrizione

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

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

Cha accadde poi? Per scoprirlo basta semplicemente intraprendere il viaggio attraverso il Mondo dei Prodigi.



The Eleven Locations in The Miracle World

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

These are the eleven locations:

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



Die elf Orte in Miracle World

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

Dies sind die elf Orte:

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

De elva platserna i den Magiska Världen

Det finns elva platser i den Magiska Världen som du och Alex måste resa igenom. Varje plats har sin egen speciella skönhet — och sina egna speciella faror. Så var beredd. På vad som helst.

Detta är de elva platserna:

1. Berget Eternal
2. Fathom-sjön
3. St Nurari-ön
4. Byn Namui
5. Berget Kave
6. De Svarta skogarna
7. Bingoo-slätten
8. Slottet Radaxian
9. Staden Radaxian
10. Kungariket Nibana
11. Cragg-sjön

Les 11 lieux dans le monde des miracles

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

Voici les 11 lieux:

1. Le mont Eternel
2. Le lac Fathom
3. L'île de Saint Nurari
4. Le village de Namui
5. Le mont Kave
6. Les forêts noires
7. La plaine de Bingoo
8. Le chateau de Radaxian
9. La ville de Radaxian
10. Le royaume de Nibana
11. Le lac Cragg

Los once lugares en el mundo milagroso

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

Aquí están los once lugares.

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

Gli undici punti strategici nel mondo dei prodigi

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

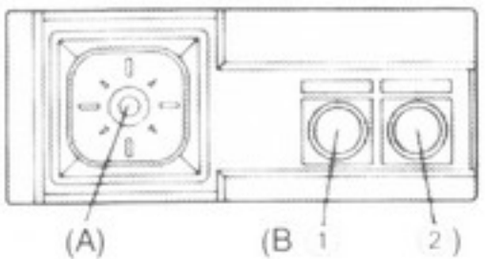
Punti strategici

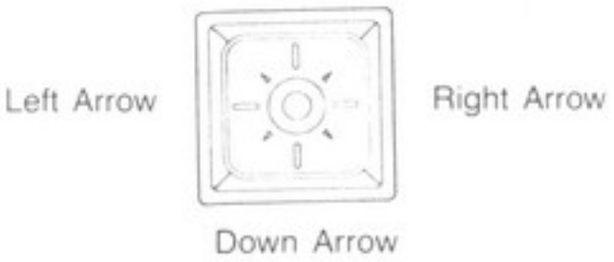
1. Monte Eterno
2. Lago Fantasma
3. L'Isola de S. Nurari
4. Il Villaggio di Namui
5. Monte Cavernoso
6. Il Bosco Nero
7. La Piana di Bingoo
8. Il Castello di Radaxian
9. La Città di Radaxian
10. Il Regno di Nibana
11. Il Lage Cragg

Taking Control

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

(A) Directional Button
(B) START Button
1 Button 1
2 Button 2

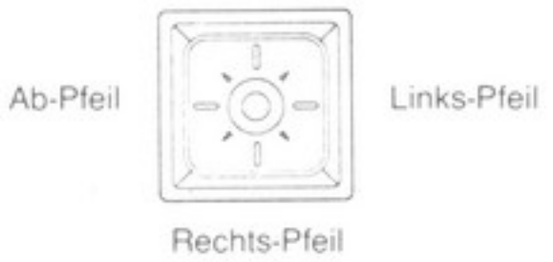




Die Bedienung

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

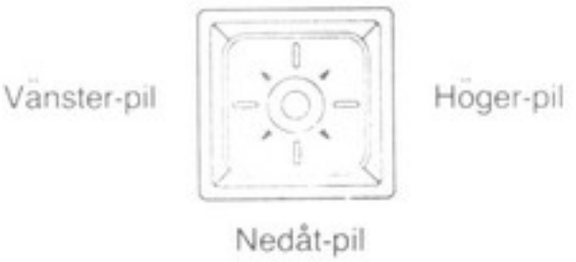
(A) Richtungs-Knopf
(B) START-Knopf
1 Knopf 1
2 Knopf 2



Ta ledningen!

Följande illustrationer visar kontrollerna på SEGA MASTER SYSTEMs styrplattan. I denna bruksanvisning hänvisar vi till dessa kontroller med de benämningar som finns i på illustrationen nedan.

(A) Riktningskontroll
(B) Knappen START
1 Knapp 1
2 Knapp 2



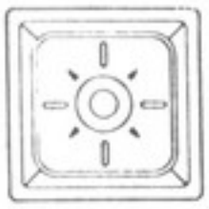
Prise des commandes

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

(A) Flèche de direction
(B) Bouton START (de départ)
① Bouton 1
② Bouton 2

Flèche haut

Flèche gauche



Flèche droite

Flèche bas

Control

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

(A) Botón direccional
(B) Bóton de inicio
① Bóton 1
② Bóton 2

Flecha hacia arriba

Flecha hacia la izquierda



Flecha hacia la dere cha

Flecha hacia abajo

Controllo movimenti

Nell'illustrazione che segue vengono evidenziati i vari punti di controllo direzionale della pulsantiera di comando del SEGA MASTER SYSTEM. Lungo le istruzioni si farà riferimento a questi comandi usando i nomi indicati in questa illustrazione.

(A) Pulsante direzionale
(B) Pulsante di inizio.
① Pulsante 1
② Pulsante 2

Freccia in alto

Freccia a sinistra



Freccia a destra

Freccia in basso

TO MOVE RIGHT OR LEFT — press the Right or Left Arrow.

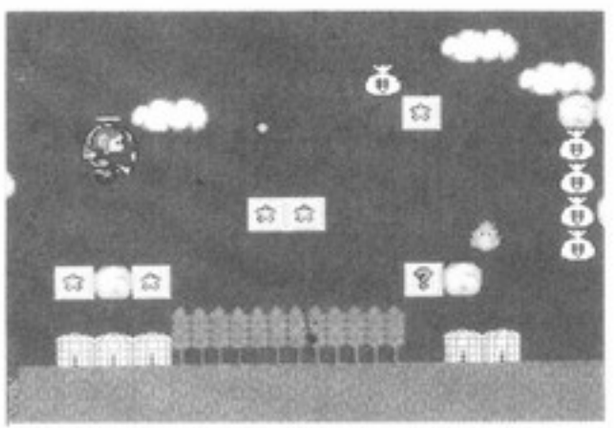
TO SQUAT — press the Down Arrow.

TO SLIP BETWEEN BLOCKS — quickly press the Down Arrow while moving Left or Right.

TO PUNCH OR THROW CAPSULES — press Button 1.

TO JUMP — press Button 2.

TO JUMP AND DESTROY BLOCKS ABOVE YOU — press Button 2 and Button 1 simultaneously.



BEWEGUNG NACH RECHTS ODER LINKS — drücken Sie den Rechts- oder Links-Pfeil.

ZUM DRÜCKEN — drücken Sie den Ab-Pfeil.

UM ZWISCHEN DEN BLÖCKEN HINDURCHZUSCHLÜPFEN — drücken Sie schnell den Ab-Pfeil, während Sie sich nach Links oder Rechts bewegen.

UM ZU SCHLAGEN ODER KAPSELN ZU WERFEN — drücken Sie Knopf 1.

ZUM SPRINGEN — drücken Sie Knopf 2.

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

FLYTTNING ÅT VÄNSTER ELLER HÖGER — Tryck på vanster- eller höger- pil.

DYKNING — Tryck på nedåt-pilen.

FÖR ATT SLINKA MELLAN KLIPPBLOCK — Tryck snabbt på ned-pilen medan du flyttar åt vänster- eller höger.

FÖR ATT SLÅ ELLER KASTA KAPSLAR — Tryck på knapp 1.

FÖR ATT HOPPA — Tryck på knapp 2.

FÖR ATT HOPPA OCH FÖRSTÖRA KLIPPBLOCK OVANFÖR DIG — Tryck samtidigt på knapp 2 och knapp 1.

POUR ALLER A DROITE OU A GAUCHE — appuyer sur la flèche droite ou gauche.

POUR S'ACCROUPIR — appuyer sur la flèche bas.

POUR VOUS GLISSER ENTRE LES BLOCS — appuyez rapidement sur la flèche bas tout en vous déplaçant à droite ou à gauche.

POUR FRAPPER OU LANCER DES CAPSULES — appuyer sur le bouton 1.

POUR SAUTER — appuyer sur le bouton 2.

POUR SAUTER ET DETRUIRE EN MEME TEMPS LES BLOCS AU DESSUS — appuyer en même temps sur les boutons 2 et 1.



PARA MOVER A LA DERECHA O A LA IZQUIERDA — presione la flecha hacia la derecha o hacia la izquierda.

PARA ESCONDERSE, AGAZAPARSE — presione la flecha hacia abajo.

PARA DESLIZARSE ENTRE OBSTÁCULOS — presione rápidamente la flecha hacia abajo mientras mueve hacia la izquierda o derecha.

PARA DAR PUÑETAZOS O TIRAR CÁPSULAS — presione el botón 1.

PARA SALTAR — presione el botón 2.

PARA SALTAR Y DESTROZAR OBSTÁCULOS DELANTE DE USTED — presione botón 2 y 1 simultáneamente.

PER SPOSTARSE A DESTRA O A SINISTRA — premere la freccia destra o sinistra.

PER ABBASSARSI — premere la freccia in basso.

PER SCIVOLARE FRA I BLOCCHI — premere velocemente la freccia in basso e spostarsi a destra o sinistra.

PER COLPIRE O LANCIARE PROIETTILI — premere il pulsante 1.

PER SALTARE — premere il pulsante 2.

PER SALTARE E DISTRUGGERE I BLOCCHI SOVRASTANTI — premere insieme il pulsante 2 e il pulsante 1.



Who's Who

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

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





Wer ist wer?

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

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





Vem är vem?

Du är ALEX, Shellcore-mästaren, i den röda overallen. Till din familj och dina vänner hör: King Thunder, Alex verklige far; High Stone — Kungen av Nibana och Prinsessan Lora, Egles brud. Vid bestämda tidpunkter kan du samla dessa personer för att få deras hjälp.

1. Alex
2. King Thunder
3. Saint Nurari
4. Patricia
5. Egle
6. High Stone
7. Prinsessan Lora
8. Janken den Store
9. Parplin
10. Chokkinna
11. Gooseka





Qui est Qui?

Vous êtes Alex, l'expert en Shellcore, habillé d'un kimono rouge.
Votre famille et vos amis sont: le roi Tonnerre, le vrai père d'Alex. Saint Nurari, le père spirituel d'Alex, Patricia, sa mère, Egle, son jumeau, High Stone, le roi de Nibana, et la princesse Lora, la fiancée d'Egle. A certains moments, vous pourrez leur demander de vous aider.

① Alex
② Roi Tonnerre
③ Saint Nurari
④ Patricia
⑤ Egle
⑥ High Stone
⑦ Princesse Lora
⑧ Janken le Grand
⑨ Parplin
⑩ Chokkinna
⑪ Gooseka

¿Quien es quién?

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

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

Personaggi

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

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



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

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

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

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

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

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

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

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

Du kommer snart att upptäcka att Janken den Store, planeten Janbariks kejsare, är din fiende. Hans plan är att erövra den vackra staden Radaxian och härska där för evigt.

Janken den Store har fått sitt namn från sitt mästerskap när det gäller Janken — det spel som vi kallar "Sten, sax och påse".

Liksom alla onda ledare har Janken den Store en armé av efterföljare. Bland dem märks Parplin den påstridige, Chokkinna den listiga och Gooseka den slingrande. Dessutom får Janken hjälp av djur — somt t.ex. en monsterfågel, en sjöhäst, en fladdermus, en apa, en groda och många andra.

För att hindra Janken den Store från att erövra Radaxian måste du resa genom den Magiska Världen och besegra Janken och hans efterföljare på vägen.

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

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

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

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

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

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

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

Para que usted impida que Janken el Grande se apodere de Radaxian, debe viajar a través del Mundo Milagroso, venciendo a Janken y su seguidores a medida que los encuentre.

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

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

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

Per poter impedire a Janken il Garnde di impossessarsi di Radaxian, occorre che Alex compia un viaggio nel Mondo dei Prodigi sconfiggende Janken ed i suoi seguaci.

What's What

The Stone Blocks

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

You must use Alex's Shellcore skills to destroy the blocks and move through them, but be warned: not all blocks are breakable.

NOTE: In each location the blocks that can't be destroyed are different colors. To find out which ones can't be destroyed, press Button 1.

The Treasures

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

Was ist was?

Die Steinblöcke

Miracle World besteht aus Millionen von Steinblöcken. Das erklärt auch die Wichtigkeit der Shellcore-Kunst.

Sie müssen Alex's Shellcore-Talent benutzen, um Blöcke zu zerstören und dann zwischen ihnen hindurchgehen. Aber seien Sie vorsichtig — nicht alle Blöcke können zerstört werden.

HINWEIS: An jedem Ort haben die unzerstörbaren Blöcke andere Farben. Um diese herauszufinden, drücken Sie Knopf 1.

Die Schätze

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

Vad är vad?

Klippblocken

Den Magiska Världen är uppbyggd av miljoner klippblock. Det är detta som gör Shellcore-konsten så viktig.

Du måste använda Alex kunskaper om Shellcore för att förstöra klippblocken och flytta igenom dem, men sue upp: Inte alla klippblock går att förstöra.

OBS! De klippblock som inte kan förstöras har olika färg på olika platser. För att ta reda på vilka de är, tryck på knappen 1.

Skatterna

Det finns fem skatter som du kommer att hitta på olika platser utefter vägen. Dessa skatter kommer att hjälpa dig att skapa fred åt staden Radaxian och deras betydelse uppenbaras under spelets gång.

Quoi est Quoi?

Les blocs de pierre

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

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

NOTE: dans chaque lieu, les blocs indestructibles sont d'une couleur différente. Laquelle? Vous le découvrirez en appuyant sur le bouton 1.

Les trésors

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

¿Qué es cada cosa?

Los bloques de piedra

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

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

NOTA: En cada lugar los bloques que no pueden ser destrozados tienen diferentes colores. Para descubrir los que no pueden romperse presione el botón 1.

Los tesoros

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

Gli oggetti

Blocchi di pietra

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

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

NOTA: I blocchi che non possono essere distrutti hanno colori diversi. Per poter sapere quali non possono essere distrutti, permere il pulsante 1.

I tesori

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

The treasures are:

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

Die Schätze sind:

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

Skatterna är:

1. Solstensmedaljongen.
2. Månstensmedaljongen.
3. Guldkronan — den har magiska krafter, men du kan inte få den utan solstensmedaljongen och månstensmedaljongen.
4. Hirotta-stenen — denna sten är nyckeln till de mysterier som omger kronan.
5. Ett personligt brev till kungariket Nibana — utan detta brev kan särskilda ting inte införskaffas.

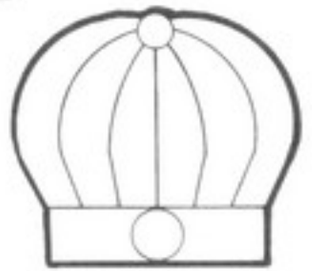
1



2



3



Les trésors sont:

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

Los tesoros son:

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

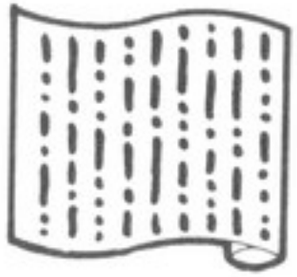
I tesori sono:

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

4



5



The boxes

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

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

- The Bags of Gold Coins — the big bag contains 20$. The small one has 10$.
  ($ is the currency exchange unit on the planet Aries.)
- The powerful Bracelet — use it to perform the "The Shocking Waves of Destruction" trick.
  (See the Power Bracelet, page 22.)
- Alex Kidd — get an extra life.
- The Ghost — he'll try to possess you. So get away from him.
- The Box of a Skull — it'll make Alex get the jitters.





Die Kisten

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

Folgende Dinge sind in den Kisten verborgen:

- Die Goldmünzenbeutel — der große Beutel enthält 20 $, der kleine 10 $.
  ($ ist die Währung des Planeten Aries).
- Das Kraftarmband — Verwenden Sie es, um den "Schockwellen der Zerstörung"-Trick auszuführen
  (Siehe auch "Das Kraftarmband", S.22).
- Alex Kidd — er erhält so ein Extra-Leben.
- Der Geist — er wird versuchen, Sie zu besitzen. Also gehen Sie ihm aus dem Weg.
- Die Totenschädel-Kiste — sie flößt Alex Furcht ein.



Askarna

När Alex reser genom den Magiska Världen upptäcker han många mystiska askar. Varje ask har olika innehåll — och olika kraft. Några av dessa gynnar dig. Andra är rent av farliga.

Följande finns i de olika askarna:

- Påsarna med guldmynt — den stora påsen innehåller $ 20. Den lilla påsen innehåller $ 10.
  ($ är den valuta som används på planeten Aries).
- Det magiska halsbandet — använd det för att framkalla det trick som kallas "förstörelsens chockvågor"
  (Se "Det magiska halsbandet", sid. 22).
- Alex Kidd — du får ett extra liv.
- Spöket — han kommer att försöka att äga dig. Så ge dig av från honom.
- Dödskallen — den får Alex att skaka av skräck.



Les boîtes

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

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

- Les sacs de pièces d'or — le gros sac contient 20$ et le petit 10$. (le $ est l'unité de monnaie sur la planète Aries)
- Le bracelet magique — utilisez-le pour pratiquer le coup de "l'onde de choc destructrice" (voir bracelet magique en page 23).
- Alex Kidd bénéficie d'une vie supplémentaire
- Le fantôme — il va essayer de vous avoir, ausse, tenez-vous loin de lui.
- La boite avec le crâne — elle flanquera à Alex une belle frousse!

Las cajas

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

Aquí está lo que hay dentro de esas cajas:

- Las Bolsas de Monedas de Oro — la grande continen 20$. La pequeña tiene 10$.
  ($ es la moneda de curso legal en el planeta Aries).
- El Brazalete poderoso — úselo para llevar a cabo la trampa del "Ataque en Oleadas de Destrucción".
  (Ver la Página 23 del Bracalete poderoso).
- Alex Kidd — gana una vida extra.
- El Fantasma — intentará poseerle, Aléjese de él.
- La Caja de la Calavera — hará a Alex ponerse nervioso.

I contenitori

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

Vediamo insieme che cosa si trova nei contenitori:

- I sacchetti di monete dorate — il sacco più grande contiene 20$ mentre il più piccolo ne contiene 10$. ($ è al moneta del pianeta Aries.)
- Il bracciale portentoso — con il bracciale è possibile produrre "Le dirompenti Onde di Distruzione". (Vedeve Il bvacciale porteutoso, pagine 23).
- Alex Kidd-Guadagna una vita
- Il Fantasma — cercherà di impossessarsi di Alex; occorre quindi fuggirlo.
- La Scatola del Cranio — rende Alex molto nervoso.

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

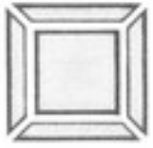
The Telepathy Ball

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

The Shop

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

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



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

Der Telepathie-Ball

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

Der Kaufmannsladen

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

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



- Den rosa asken — inuti finns en viktig hemlighet.
- Den rosa dödskalleasken — hoppa över denna ask, annars hoppar ett spöke ut och tar dig.

Den telepatiska kulan

Denna mirakulösa kula låter dig få veta vad andra människor tänker. Det är mycket värdefullt för dig, särskilt när du spelar "Sten, sax och påse".

Affären

När du får syn på affären ska du inte missa tillfället att handla några saker. I affären finns många användbara ting som du kan köpa med de pengar du hittat i asken med påsarna med guldmynt.

Så här tar du dig in i affären:
Med hjälp av PILARNA ställer du ALEX rakt framför ingången till affären.



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

La boule de télépathie

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

La boutique

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

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

- La caja rosa — dentro yace un importante secreto.
- La caja rosa de la calavera — salte sobre esta o un fantasma vendrá y le cogerá.

La pelota telepática

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

La tienda

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

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

- La scatola rosa — contiene un importante segreto.
- La scatola rosa con teschio — Bisogna saltarla, altrimenti il Fantasma si impossesserà di Alex

La sfera telepatica

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

Il negozio

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

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

How to buy an item in the shop:
By pressing Button 2, jump up and touch the item you want.

What You Can Buy in the Shop:

① Teleport Powder — 100$
This magic powder makes you invisible to the enemy. So you can maneuver right throuht them. But remember — its magic only lasts a short time.

② The Power Bracelet — 100$
Use this bracelet to create "The Shocking Waves of Destruction", a powerful ancient trick in the art of Shellcore.

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

③ Alex Kidd — 500$
You can actually buy yourself another life.

So kaufen Sie ein:
Drücken Sie Knopf 2, springen Sie hoch und berühren Sie den gewünschten Gegenstand.

Was man im Laden alles kaufen kann:

① Teleport-Pulver — 100 $
Dieses magische Pulver macht Sie für den Feind unsichtbar. So können Sie sogar direkt durch ihn hindurchgehen. Aber achten Sie darauf: Die Wirkung hält nicht lange an.

② Das Kraftarmband — 100 $
Verwenden Sie dieses Armband zur Erzeugung der Schockwellen der "Zerstörung", einer der mächtigsten Tricks der alten Shellcore-Kunst.

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

③ Alex Kidd — 500 $
Sie können sich tatsächlich ein weiteres Leben kaufen.

Så här gör du för att handla något i affären:
Genom att trycka på knappen 2 hoppar du upp och rör vid den sak du vill ha.

Vad du kan köpa i affären:

① Teleport-pulver — $ 100
Detta magiska pulver gör dig osynlig för dina fiender. Därmed kan du flytta rakt igenom dem. Men kom ihåg — magin varar bara en kort stund.

② Det magiska halsbandet — $ 100
Använd detta halsband för att framkalla "förstörelsens chockvågor", ett mycket kraftfullt trick som kommer från den urgamla Shellcore-konsten.

OBS! Halsbandet försvinner när du förlorar ett liv, eller då du kommer till en ny plats.
Halsbandet kan heller inte användas i vatten.

③ Alex Kidd — $ 500
Du kan faktiskt köpa dig ännu ett liv.

①



②



③



Comment acheter dans la boutique:
En appuyant sur le bouton 2, sautez et touchez l'objet que vous désirez.

Ce que vous pouvez acheter à la boutique:

1 La poudre téléporteuse — 100$
Cette poudre magique vous rend invisible aux yeux de l'ennemi. Vous pouvez alors vous déplacer au milieu d'eux. Rappelez-vous, son effet magique ne dure qu'un temps!

2 Le bracelet magique — 100$
Utilisez ce bracelet pour faire le coup de "l'onde de choc destructrice", un coup spécial du Shellcore.

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

3 Alex Kidd — 500$
Vous pouvez vous acheter une vie supplémentaire!

Cómo comprar un objeto en la tienda:
Presione el botón 2, salte y toque el objeto que desee.

Lo que puede comprar en la tienda:

1 Polvo Teleport — 100$
Éste polvo mágico le hace invisible para el enemigo. Por eso puede maniobrar a través de ellos. Pero recuerde que esta magia sólo dura un corto espacio de tiempo.

2 El Brazalete Poderoso — 100$
Use este brazalete para crear "El Ataque en Oleadas de Destrucción", un poderoso y antiguo truco en la habilidad de Shellcore.

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

3 Alex Kidd — 500$
Puede comprar una nueva vida.

Come acquistare un articolo in negozio:
Premendo il pulsante 2, saltare fino a toccare l'articolo desiderato.

Cha cosa è in vendita nel Negozio:

1 La Cipria Teleport — 100$
É una cipria magica che rende invisibili al nemico. Ma il suo effetto dura un lasso di tempo limitato.

2 Il bracciale portentoso — 100$
Usate questo bracciale per creare la "terribile onda di distruzione", un trucco antico dell'arte di Shellcore.

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

3 Il piccolo Alex — 500$
Potete veramente guadagnarei un'altra vita.

④ The Cane of Flight — 120$
This cane gives you so much psychic power that you can actually fly for a limited amount of time.

⑤ The Magic Capsule A — 100$
When you need help badly, throw this capsule and eight of your friends will magically appear.

⑥ The Magic Capsule B — 120$
Throw this capsule, and a barrier will surround you to protect you from enemies.

④ Der Flugstab — 120 $
Dieser Stab gibt Ihnen so viel psychische Kraft, daß Sie für eine begrenzte Zeit richtig fliegen können.

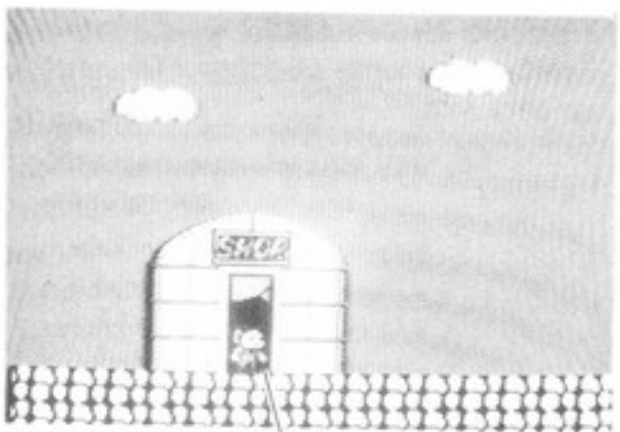
⑤ Die magische Kapsel A — 100 $
Benötigen Sie dringend Hilfe, werfen Sie diese Kapsel, und Ihre Freunde erscheinen wie durch Zauberei.

⑥ Die magische Kapsel B — 120 $
Werfen Sie diese Kapsel und eine Barriere wird Sie umgeben und vor den Feinden beschützen.

④ Flygkäppen — $ 120
Denna käpp ger dig psykiska krafter som gör att du kan flyga under en viss tid.

⑤ Den Magiska kapseln A — $ 100
När du behöver hjälp — kasta kapseln och dina vänner kommer.

⑥ Den Magiska kapseln B — $ 120
Kasta kapseln och en barriär kommer skydda dig från dina fiender.



Alex

④


⑤


⑥


④ La canne de vol — 120$
Cette canne vous donne tellement de pouvoir psychique, que vous êtes alors capable de voler pendant un certain temps.

⑤ La capsule magique A — 100$
Quand vous avez vraiment besoin d'aide, jetez cette capsule et 8 de vos amis apparaîtront par magie.

⑥ La capsule magique B — 120$
Jetez cette capsule et une barrière va s'élever, qui vous protègera de vos ennemis.

④ El Bastón Volador — 120$
Este bastón le dará tanto poder físico que podrá volar durante una cantidad limitada de tiempo.

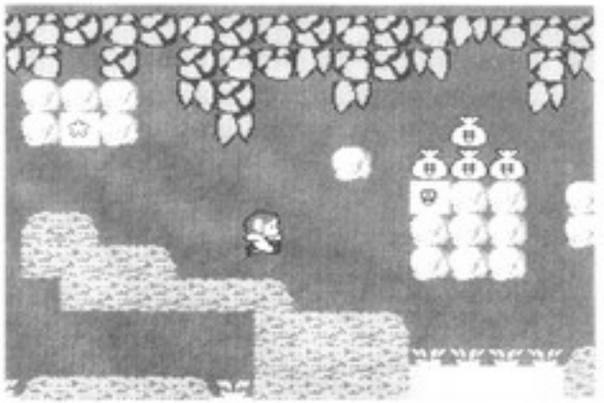
⑤ La Cápsula Mágica A — 100$
Cuando necesite ayuda lance esta cápsula y 8 de sus amigos aparecerán mágicamente.

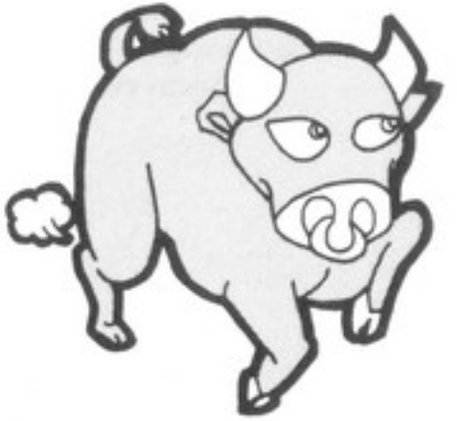
⑥ La Cápsula Mágica B — 120$
Lance esta cápsula, y una barrera le rodeará para protegerle de sus enemigos.

④ Il bastone volante — 120$
Questo bastone vi da così tanta potenza fisica che saretei in grado di volare per un certo periodo di tempo.

⑤ La Caspula Magica A — 100$
Quando è necessario ottenere immediatamente aiuto, lanciare la caspula in alto e otto degli amici appaiono immediatamente.

⑥ La Capsula Magica B — 120$
Lanciando questa capsula si innalzerà immediatamente una barriera a protezione dai nemici.





7 Sukopako Motorcycle — 200$
Not only is it fast, it can also break rocks. But it can't go in water. And it can't go in reverse.

To accelerate the motorcycle — press the Right Arrow.

To slow down — press the Left Arrow.

To jump — press Button 2.

8 Peticopter — 200$
It's like a helicopter that's equipped with a missile.

To pilot the helicopter — use the Arrows.

To fire a missile — press Button 1.

To accelerate — press Button 2.

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

7



7 Sukopako Motorrad — 200 $
Es ist nicht nur schnell, sondern durchbricht auch Felsen. Allerdings funktioniert es nicht im Wasser, und es hat keinen Rückwärtsgang.

Zum Beschleunigen — drücken Sie den Rechts-Pfeil

Zum Abbremsen — drücken Sie den Links-Pfeil.

Zum Springen — drücken Sie Knopf 2.

8 Petikopter — 200$
Er funktioniert wie ein Hubschrauber und ist mit einem Geschoß ausgestattet.

Zum Steuern des Hubschraubers benutzen Sie die Pfeile.

Zum Feuern — drücken Sie Knopf 1.

Zum Beschleunigen — drücken Sie Knopf 2.

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

8



7 Sukopako-motorcykel — $ 200
Den är inte bara snabb, den kan också krossa klippblock. Men den kan inte köra i vatten. Och den kan inte backa.

För att sätta fart på motorcykeln — tryck på höger pil.

För att sakta ned — tryck på vänster pil.

För att hoppa — tryck på knappen 2.

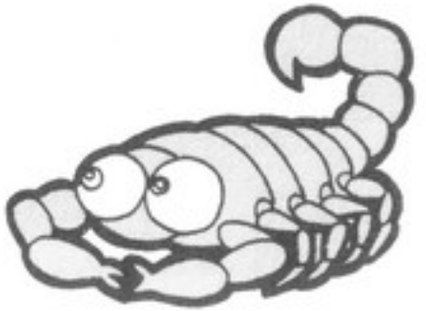
8 Peticopter — $ 200
Den är konstruerad som en helikopter utrustad med robotvapen.

För att flyga helikoptern — använd pilarna.

För att avfyra robotvapnet — tryck på knappen 1.

För att sätta fart — tryck på knappen 2.

OBS! Inget av det du köper i affären kan användas i vatten.



7 La moto Sukopako — 200$
Non seulement elle va vite, mais elle peut également détruire les rochers. Par contre elle ne peut pas aller dans l'eau, ni faire marche arrière.

Pour accélérer — appuyer sur la flèche droite.

Pour ralentir — appuyer sur la flèche gauche.

Pour sauter — appuyer sur le bouton 2.

8 Le Peticopter — 200$
C'est un hélicoptère équipé d'un missile.

Pour piloter l'hélicoptère — utiliser les flèches.

Pour lancer le missile — appuyer sur le bouton 1.

Pour accélérer — appuyer sur le bouton 2.

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

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

Para acelerar la motocicleta presione la flecha hacia la derecha.

Para ir más despacio presione la flecha hacia le izquierda.

Para saltar presione el botón 2.

8 Peticopter — 200$
Es como es helicóptero que está equipado con un misil.

Para pilotar el helicóptero use las flechas.

Para disparar un misil — presione el botón 1.

Para acelerar — presione el botón 2.

NOTA: Ninguno de los artículos comprados en la tienda puede ser utilizado en el agua.



7 Motocicletta Sukopako — 200$
Non solo è velocissima ma riesce anche a spezzare le rocce. Non si può usare in acqua. Non può fare marcia indietro.

Per aumentare la velocità della moto — premere la freccia destra.

Per diminuire la velocità della moto — premere la freccia sinistra.

Per saltare — premere il pulsante 2.

8 Peticopter — 200$
Del tutto simile ad un elicottero ma dotato di un missile.

Per guidare l'elicottero — usare le frecce.

Per lanciare il missile — premere il pulsante 1.

Per aumentare la velocità — premere il pulsante 2.

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

The Suisui Boat

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

To accelerate the speedboat — use the Right Arrow.

To slow down the speedboat — use the Left Arrow.

To fire from the speedboat — press Button 1.

To jump — press Button 2.

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

Das Suisui Boot

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

Zum Beschleunigen des Rennbootes — benutzen Sie den Rechts-Pfeil.

Zum Abbremsen des Rennbootes — benutzen Sie den Links-Pfeil.

Zum Feuern — drücken Sie Knopf 1.

Zum Springen — drücken Sie Knopf 2.

ACHTUNG: Hier am Fluß sind die unzerstörbaren Felsblöcke rot.

Suisui-båten

När du kommer till floden, hittar du en speciell racerbåt som du kan använda för att ta dig över vattnet.

För att sätta fart på båten — tryck på den högra pilen.

För att sakta ned — tryck på den vänstra pilen.

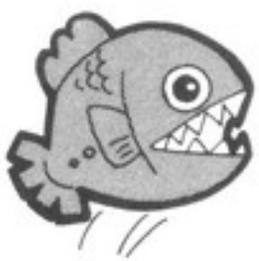
För att avlossa racerbåten — tryck på knappen 1.

För att hoppa — tryck på knappen 2.

OBS! Vid floden är de klippblock som du inte kan krossa röda.

A Game Within The Game

Whenerer you encounter Janken or one of his followers, they will challenge you to a best 2 out of 3 games of scissors/paper/stone.



Ein Spiel im Spiel

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

Ett spel i spelet

När helst du möter Janken eller någon av hans efterföljare, kommer de att utmana dig på en duell — den som tar hem två av tre omgång av "sten, sax och påse" vinner.

Le Bateau Suisui

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

Pour accélérer le bateau — utiliser la flèche droite.

Pour ralentir le bateau — utiliser la flèche gauche.

Pour tirer sur le bateau — utiliser le bouton 1.

Pour sauter — appuyer sur le bouton 2.

NOTE: Dans la rivière, les blocs que vous ne pouvez pas détruire sont rouges.

El Barco Suisui

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

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

Para reducir la velocidad use la flecha hacia la izquierda.

Para disparar la lancha — presione el botón 1.

Para salter — presione el botón 2.

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

La Barca Suisui

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

Per aumentare la velocità — usare la freccia destra.

Per diminuire la velocità — usare la freccia sinistra.

Per attivare la barca — premere il pulsante 1.

Per slatare — premere il pulsante 2.

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

Un jeu dans le jeu

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

Un juego dentro de un juego

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

Un gioco nel gioco

Ogni volta che Alex: incontra Janken o uno dei suoi seguaci, viene sfidato ad un "2 su 3" del gioco delle forbici/carta/pietra.

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

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

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

To start the next game, press the START button.

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

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

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

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

So wird die Auswahl getroffen (Stein, Schere oder Papier) — benutzen Sie die Pfeile, um mit dem weißen Pfeil auf das gewünschte Objekt zu zielen, während die Melodie noch spielt.

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

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

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

Så här fungerar det: Påse är starkare än sten (eftersom du kan stoppa stenen i påsen), men svagare än saxen. Saxen är starkare än påsen, men svagare än stenen. Stenen är starkare än saxen, men svagare än påsen.

Du och din motspelare väljer samtidigt en av de tre (sten, sax eller påse).
Den som gjort det starkaste valet vinner.

Så här väljer du (sten, sax eller påse): Använd PILARNA för att peka med den vita pilen på det du väljer, medan musiken fortfarande spelar.

För att starta nästa spelomgång, trycker du på START-knappen.

Om du förlorar två av tre spelomgångar, förvandlas Alex till en sten och förlorar ett liv.

Om du vinner två av tre spelomgångar, flyttar du till nästa plats.

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

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

Pour faire votre sélection (ciseaux, pierre ou papier) — utilisez les flèches pour pointer sur l'objet choisi pendant que la musique joue.

Pour commencer la partie suivante, appuyer sur le bouton START.

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

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



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

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

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

Para empezar el siguiente juego, presione el botón de inicio.

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

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

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

Alex e l'avversario devono scegliere allo stesso momento uno dei tre oggetti (forbici, carta, pietra).
Quello dei due che ha scelto l'oggetto più resistente vince.

Per effettuare la selzione (pietra, forbici o carta) — usare le frecce per posizionare la freccia bianca in direzione dell'oggetto desiderato mentre si sente la musica.

Per iniziare di nuovo a giocare, premere il pulsante START.

Se Alex perde due round su tre verrà trasformato in pietra e perderà una delle sue vita.

Se Alex vince due round su tre potrà dirigersi verso un nuove punto strategico.

Keeping Track of Things

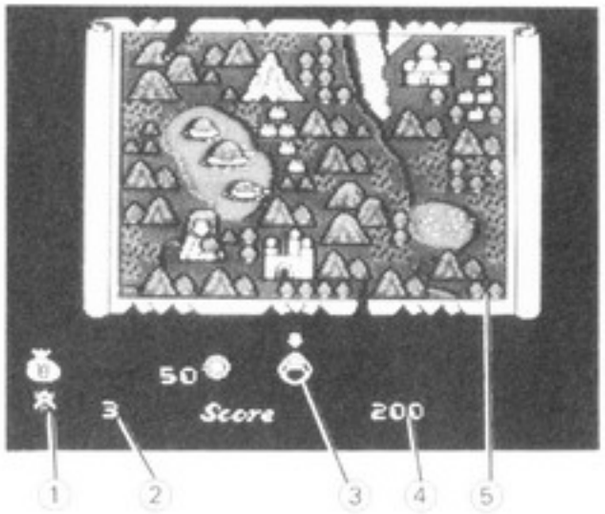
Because there are so many locations in The Miracle World and so many things that you will either pick up or buy, you'll need a way to keep track of it all. That's why you have access to a subscreen that gives all this information in a flash.

To bring up the subscreen, press the PAUSE button.

What you'll find:

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

To select an item from the subscreen:



Wie man den Überblick behält

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

Um den Unterbildschirm einzuschalten, drücken Sie den PAUSE Knopf.

Folgendes wird dann erscheinen:

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

So wählen Sie auf dem Unterbildschirm Gegenstände aus:



Att hålla ordning på saker

Eftersom det finns så många platser i den Magiska Världen och så många saker som du antingen vill ta med dig eller köpa, behöver du ett sätt att hålla ordning på grejorna. Därför har du tillgång till en miniskärm som på ett ögonblick ger dig information om allt detta.

För att få fram miniskärmen, tryck på PAUS-knappen.

Då kommer du att se följande:

① Den summa pengar du har.
② Det antal liv du har kvar.
③ En lista över alla dina tillgångar.
④ Din aktuella poäng ställning.
⑤ En karta som anger din position.

För att välja något från miniskärmen gör du på följande sätt:



Pour garder une trace de tout celà

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

Pour accéder à l'écran secondaire, appuyez sur le bouton PAUSE.

Vous trouverez:

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

Pour sélectionner un objet dans l'écran secondaire:

Cómo llevar las cosas

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

Para hacer aparecer la pantalla adicional, presione el botón de pausa.

Aquí está lo que usted encontrará:

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

Para seleccionar un objeto de la pantalla adicional:



Come ricordare ciò che si é conquistato

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

Per visualizzare la videata contenente le informazioni, premere il pulsante PAUSE.

Comparirà sul video:

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

Per selezionare un oggetto dalla videata:

Point the white arrow to the item using the ARROWS and press the START button. Then, to return to the location screen with your selected item, press the PAUSE button.

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

Oops, Try Again

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

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

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

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

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

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

Hoppla! Versuchen Sie es noch einmal.

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

Es gibt zwei Arten sein Leben zu verlieren:

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

ACHTUNG: Ein zusätzliches Leben kann im Kaufmannsladen gekauft werden.

Peka med den vita pilen på det du valt med hjälp av PILARNA och tryck på START-knappen. För att sedan återvända till den stora skärmen med det du valt, trycker du på PAUS-knappen.

OBS! Du kan inte få fram miniskärmen när du är i affären eller när du spelar en omgång "sten, sax och påse".

Hoppsan, försök igen!

I början av varje spel får du tre liv. När du förlorat dem är spelet slut.

Det finns tre sätt att förlora liv:

1) Du anfalls av fienden.
2) Du förlorar två av tre spelomgångar i "sten, sax och påse".

OBS! Du kan köpa ett extra liv genom att köpa det i affären.



Pointez la flèche blanche sur l'objet en utilisant les boutons de flèche puis en appuyant sur START. Puis, pour retourner à l'écran d'action avec l'objet selectionné, appuyer sur le bouton PAUSE.

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

Oups! On recommence

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

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

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

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



Dirija la flecha blanca al objeto utilizando las flechas y presione el botón de inicio. Después, para volver a la pantalla de situación con el objeto seleccionado, presione el botón de pausa.

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

¡Oh! Inténtelo otra vez

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

Hay dos formas de perder una vida:

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

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

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

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

Riprova

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

La vita viene persa in due modi:

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

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

Know the Score

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

Here's what earns what:

DESTROYING A . . .

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

Die Punktewertung

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

Die Punkte erhalten Sie für den Sieg über die entsprechenden Gegner:

WERTUNGSTABELLE . . .

RIESENVOGEL	200 Punkte
RIESENFRÖSCHE	200 Punkte
SKORPION	200 Punkte
FLIEGENDER FISCH	200 Punkte
KLEINER GIFTIGER FISCH	200 Punkte
ROLLENDER FELSEN	200 Punkte
FLEDERMAUS	400 Punkte
AFFE	400 Punkte
HÜPFER	400 Punkte
KILLER FISCH	400 Punkte
SEEPFERD	400 Punkte
WASSERMANN	600 Punkte
OCHSE	600 Punkte
GRIZZLY BÄR	800 Punkte
FRIKADELLEN	1 000 Punkte
OKTOPUS	4 200 Punkte

Poängberäkning

De poäng du får när du bekämpar olika fiender läggs samman och bildar din sammanlagda poäng ställning.

Här är vad du får om du:

BEKÄMPAR EN . . .

MONSTERFÅGEL	200 poäng
MONSTERGRODA	200 poäng
SKORPION	200 poäng
FLYGFISK	200 poäng
LITEN GIFTIG FISK	200 poäng
RULLANDE KLIPPBLOCK	200 poäng
FLADDERMUS	400 poäng
APA	400 poäng
HOPPARE	400 poäng
MÖRDARFISK	400 poäng
SJÖHÄST	400 poäng
VATTUMAN	600 poäng
OXE	600 poäng
GRIZZLYBJÖRN	800 poäng
HAMBURGARE	1 000 poäng
BLÄCKFISK	4 200 poäng

Pour connaître le score

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

Voici comment c'est calculé:

DETRUIRE UN . . .

OISEAU MONSTRUEUX	200 points
GRENOUILLE MONSTRUEUSE	200 points
SCORPION	200 points
POISSON VOLANT	200 points
PETIT POISSON VENIMEUX	200 points
PIERRE QUI ROULE	200 points
CHAUVE-SOURIS	400 points
SINGE	400 points
HOPPER	400 points
POISSON TUEUR	400 points
HIPPOCAMPE	400 points
TRITON	600 points
BOEUF	600 points
OURS GRIZZLY	800 points
HAMBURGER	1 000 points
PIEUVRE	4 200 points

Conozca el marcador

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

Lo que se gana por por la:

DESTRUCCIÓN DE . . .

PÁJARO MONSTRUOSO	200 puntos
RANA MONSTRUOSA	200 puntos
ESCORPIÓN	200 puntos
PEZ VOLADOR	200 puntos
PEQUEÑO PEZ VENENOSO	200 puntos
ROCA RODANTE	200 puntos
MURCIÉLAGO	400 puntos
MONO	400 puntos
SALTADOR	400 puntos
PEZ ASESINO	400 puntos
CABALLO DE MAR	400 puntos
SIRENA	600 puntos
BUEY	600 puntos
OSO SAVAJE	800 puntos
HAMBURGUES	1.000 puntos
PULPO	4.200 puntos

Punteggio

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

Ecco cosa e come si guadagne:

DISTRUGGENDO UN . . .

MOSTRUOSO UCCELLO	200 punti
RANA MOSTRUOSA	200 punti
SCORPIONE	200 punti
PESCE VOLANTE	200 punti
PESCIOLINO VELENOSO	200 punti
ROCCIA IN CADUTA	200 punti
PIPISTRELLO	400 punti
SCIMMIA	400 punti
GRILLO	400 punti
PESCE ASSASSINO	400 punti
CAVALLUCCIO MARINO	400 punti
TRITONE	600 punti
BUE	600 punti
ORSO	800 punti
HAMBURGER	1.000 punti
PIOVRA	4.200 punti

PARPLIN
THE PURSUER ..... 2,000 points
CHOKKINNA
THE SLY ..... 2,000 points
GOOSEKA
THE SLIPPERY ..... 2,000 points

FOR HITTING ANY OF THE ABOVE 3
DIRECTLY ON THE HEAT
..... 200 points
JANKEN THE GREAT .. 10,000 points

PARPLIN,
DER VERFOLGER ..... 2 000 Punkte
CHOKINNA, DER
HINTERLISTIGE ..... 2 000 Punkte
GOOSEKA, DER
SCHLÜPFRIGE ..... 2 000 Punkte

FÜR JEDEN SCHLAG AUF DEN KOPF
PARPLIN, CHOKINNA, GOOSEKA
..... 200 Punkte
JANKEN, DER GROSSE . 10 000 Punkte

PARPLIN DEN
PÅSTRIDIGE ..... 2 000 poäng
GHOKKINNA DEN
LISTIGA ..... 2 000 poäng
GOOSEKA DEN
SLINGRANDE ..... 2 000 poäng

OM DU LYCKAS TRÄFFA PARPLIN,
CHOKKINNA ELLER GOOSEKA
I HUVUDET ..... 200 poäng
JANKEN DEN STORE .. 10 000 poäng

Helpful Hints

- Timing is everything when jumping and punching.
- Grab as many bags of coins as you can. That way you'll be able to buy lots of helpful items at The Shop.
- Be sure to eat the HAMBURGER at the end of each location. It'll give you energy, and it's worth 1,000 points.
- Don't try to attack the FLAME. It's invincible. Just avoid it at all costs.



Hilfreiche Tips

- Beim Springen und Schlagen ist der richtige Zeitpunkt wichtig.
- Sammeln Sie soviele Goldmünzenbeutel wie möglich. Nur so kann man möglichst viele der nützlichen Dinge im Kaufmannsladen kaufen.
- Denken Sie immer vor Verlassen eines Ortes daran, den FRIKADELLEN zu essen. Er gibt Energie und ist 1 000 Punkte wert.
- Versuchen Sie nicht die Flamme anzugreifen. Sie ist unbesiegbar. Gehen Sie ihr unter allen Umständen aus dem Weg.

Råd och tips

- När det gäller att hoppa eller slå gäller det att välja rätt tidpunkt.
- Ryck åt dig så många guldpåsar som du kan. Då har du möjlighet att köpa många användbara saker i affären.
- Se till att äta hamburgaren innan du lämnar en plats. Den ger dig energi och ger dig 1 000 poäng.
- Försök inte att anfalla FLAMMAN. Den är oövervinnerlig. Undvik den till varje pris.



PARPLIN ..... 2 000 points
CHOKKINA ..... 2 000 points
GOOSEKA ..... 2 000 points

POUR AVOIR TOUCHE L'UN DES TROIS CI-DESSUS SUR LA TETE ..... 200 points
JANKEN LE GRAND ... 10 000 points

Quelques conseils utiles

- Le timing est très important pour sauter et pour frapper.
- Ramassez autant de sacs d'or que vous pouvez. Ils vous permettront d'acheter des choses très utiles à la boutique.
- N'oubliez pas de manger le Hamburger à la fin de chaque tableau: elle vaut 1 000 points et vous donne de l'énergie.
- N'essayez pas d'attaquer la flamme, elle est invincible; évitez-la à tout prix.

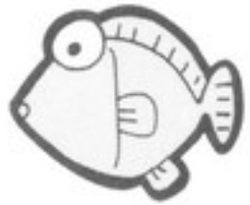


PARPLIN EL PERSEGUIDOR ..... 2.000 puntos
CHOKKINA LA ASTUTA ..... 2.000 puntos
GOOSEKA LA RESBALADIZA ..... 2.000 puntos

POR GLOPEAR EN LA CABEZA DE ALGUNO DE LOS TRES CITADOS ARRIBA ..... 200 puntos
JANKEN EL GRANDE ..... 10.000 puntos

Consejos útiles

- La elección del momento oportuno es fundamental al saltar y al golpear.
- Consiga tantas bolsas de monedas como pueda. Así podrá adquirir montones de cosas útiles en La Tienda.
- Asegúrese de comer la HAMBURGUES al final de cada lugar. Le dará energía. Merece la pena ganar 1.000 puntos.
- No intente atacar a la llama. Es invencible. Evítela a toda costa.



PARPLIN (L'INSEGUITORE) ..... 2.000 punti
CHOOKINNA (L'ASTUTO) ..... 2.000 punti
GOOSEKA (IL MELLIFLUO) ..... 2.000 punti

COLPENDO DIRETTAMENTE UNO DEI TRE PERSONAGGI AL CAPO ..... 200 punti
JANKEN (IL GRANDE) ..... 10.000 punti

Suggerimenti utili

- Per colpire e saltare, il tempismo è una dote essenziale.
- Alex deve impossessarsi di quanti più sacchetti di denaro disponibili. Gli oggetti in vendita al Negozio devono essere acquistati con il denaro disponibile.
- Alex deve mangiare il HAMBURGER che si trova alla fine di ogni punto strategico. Serve per riacquistare le energie spese e vale 1.000 punti.
- Non attaccare mai la FIAMMA, è invincibile. Alex deve evitare questo pericolo a tutti costi.

SEGA

Printed in Hong Kong