

Aztec Adventure™



SEGA

Loading Instructions

Starting Up

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the Aztec Adventure™ cartridge in the Power Base (shown below) as described in your SEGA SYSTEM™ manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch off, remove the cartridge and try insertion again.

IMPORTANT:

Always make sure the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Sega Card/Cartridge™.

Laden des Systems:

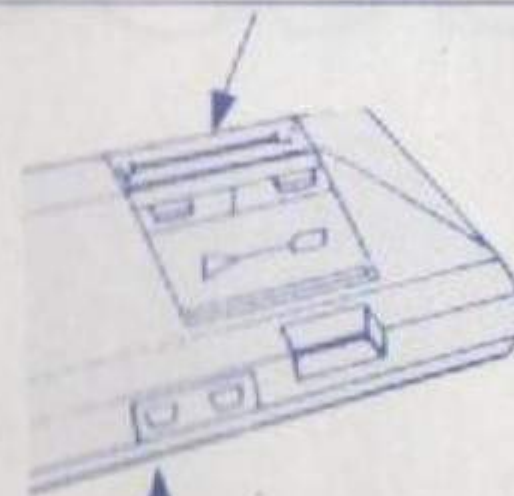
Startprozedur

1. Sicherstellen, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist (OFF).
2. Schieben Sie vorsichtig die Spielkassette Aztec Adventure™ wie unten gezeigt in das Grundgerät. (Siehe Bedienungsanleitung zum SEGA SYSTEM™.
3. Netzschalter einschalten (ON). Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, den Netzschalter ausschalten, die Kassette herausnehmen und noch einmal einsetzen.

WICHTIG:

Unbedingt sicherstellen, daß der Netzschalter ausgeschaltet ist, bevor die Sega Karte/Kassette™ eingeschoben oder entfernt wird.

Insert Sega Cartridge
Sega-Cartridge einschieben
Insérez la cartouche Mega.
Introduzca el cartucho Mega
Inserite la Cartuccia Mega



Insert Control Pad 1
Steuerelement 1 anschließen
Insérez le bloc de commande 1
Introduzca el teclado de control 1
Collegate la Pulsantiera di Comando 1

Instructions de chargement:

Mise en marche

1. Confirmez que l'interrupteur d'alimentation est coupé (OFF).
2. Installez la cartouche Aztec Adventure™ dans la console (voir ci-après) comme expliqué dans votre manuel SEGA SYSTEM™.
3. Allumez (ON) l'interrupteur d'alimentation. Si rien n'apparaît sur l'écran, coupez (OFF) l'interrupteur, retirez la cartouche et insérez-la à nouveau.

IMPORTANT:

Confirmez toujours que la console est hors tension avant d'installer ou de retirer la Carte/Cartouche SEGA.™

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento

1. Asegúrese de que el interruptor de la alimentación esté desconectado.
2. Inserte el cartucho Aztec Adventure™: Las Estrellas Perdidas en la consola (mostrada abajo) como se describe en su manual SEGA SYSTEM™.
3. Conecte el interruptor de la alimentación. Si no aparece nada en la pantalla, desconecte el interruptor POWER, retire el cartucho y vuelva a introducirlo.

IMPORTANTE:

Asegúrese de que la consola esté apagada cuando introduzca o saque su tarjeta/cartucho Sega™.

Istruzioni di caricamento del gioco: Inizio

1. Verificate che l'apparecchio sia spento.
2. Inserite la cartuccia Aztec Adventure™, nella Power Base (vedi sotto), come spiegato nel manuale di istruzioni del SEGA SYSTEM.
3. Accendete l'apparecchio. Se sullo schermo non compare alcuna indicazione, spegnete l'apparecchio, estraete la cassetta e provate ad inserirla di nuovo. Riaccendete l'apparecchio.

IMPORTANTE:

Verificate sempre che la Power Base sia spenta (interruttore in posizione OFF) quando si procede all'inserimento o all'estrazione della Sega Card o della cassetta.

The Challenge

Somewhere deep in the jungles of Central America is the legendary Aztec Paradise. But no one has ever been there because the only way that leads to it is through a fearsome labyrinth inhabited by mysterious Aztec demons, monsters and spirits. Only the cool and clever explorer Niño is brave enough to venture into the labyrinth... with any chance of survival!

Through one strange landscape after another, Niño presses on in search of Paradise. At every turn, enemies try to stop him. Some enemies can be bribed. Others he'll have to fight. And at the end of each passage, he'll encounter the boss Demon. Niño will have to defeat the Demon to open the gate to the next round, so he can continue on his quest.

What's it like in Paradise? There's only one way to find out.

Die Herausforderung

Irgendwo in den Tiefen des Dschungels in Mittelamerika ist das legendäre Aztekenparadies. Aber bisher ist es noch niemandem gelungen, dorthin zu gelangen, da der einzige Weg zu ihm durch ein furchterregendes Labyrinth führt, das von mysteriösen Dämonen, Monstren und Geistern der Azteken bewohnt wird. Nur der besonnene und gewitzte Forscher Niño bringt den Mut auf, in dieses Labyrinth einzudringen... mit allen Chancen zum Überleben!

Durch eine fremdartige Landschaft nach der anderen dringt Niño weiter vor auf der Suche nach dem Paradies. Nach jeder Biegung versuchen Feinde, ihn zu stoppen. Einige Feinde können bestochen werden. Mit anderen muß er kämpfen. Und am Ende jedes Durchgangs trifft er mit dem Oberdämon zusammen. Niño muß den Dämon besiegen, um das Tor zur nächsten Runde zu öffnen und seine Suche fortsetzen zu können.

Wie sieht es aus im Paradies? Es gibt nur einen Weg dies herauszufinden.

L'histoire

Quelque part au fin fond des jungles de l'Amérique Centrale se trouve le Paradis Aztèque légendaire. Mais personne n'a jamais pu y aller parce que le seul chemin qui y mène traverse un terrifiant labyrinthe habité de mystérieux démons, monstres et esprits aztèques. Seul l'explorateur nonchalant et rusé Niño est suffisamment courageux pour s'aventurer dans le labyrinthe... avec une chance de s'en sortir.

Traversant les uns après les autres des paysages étranges, Niño persévère dans sa recherche du Paradis. A chaque tournant du chemin, ses ennemis essaient de lui bloquer le passage. Certains peuvent être soudoyés. D'autres doivent être abattus. Et à la fin de chaque étape, il doit affronter le chef Démon du lieu. Niño doit vaincre le Démon pour pouvoir ouvrir la porte de l'étape suivante, de façon à pouvoir poursuivre sa quête.

A quoi ressemble le Paradis? Il n'y a qu'une seule façon de le savoir.

El desafío

En algún remoto lugar de la jungla de Centroamérica se encuentra el legendario Paraíso Azteca. Pero jamás ha estado allí persona alguna porque para llegar a él debe atravesarse primero un espantoso laberinto habitado por los misteriosos demonios, monstruos y espíritus aztecas. Sólo el imperturbable e inteligente explorador llamado Niño es lo suficientemente valiente como para adentrarse en el laberinto con alguna posibilidad de sobrevivir.

A través de extraños paisajes, Niño avanza en búsqueda del paraíso. A cada paso sus enemigos tratarán de detenerlo. Algunos podrán ser sobornados, otros lucharán hasta el final. Al final de cada pasadizo, Niño encontrará a un jefe de los demonios. Niño tendrá que derrotarlo para poder abrir la puerta de la siguiente ronda y continuar su camino.

¿Cómo será el paraíso? Sólo hay una forma de saberlo.

La sfida

In un punto imprecisato dell'America Centrale, circondato dalla jungla più selvaggia, si trova il leggendario Paradiso degli Aztechi. Nessuno è mai riuscito a trovarlo, perché l'unico modo di arrivarci è attraverso un pauroso labirinto abitato da misteriosi mostri, spiriti e demoni Aztechi. Soltanto l'intrepido ed astuto esploratore Niño ha il coraggio di avventurarsi... con qualche possibilità di successo.

Niño si inoltra in paesaggi l'uno più strano dell'altro alla ricerca del Paradiso. I nemici cercano di fermarlo ad ogni svolta. Alcuni possono essere corrotti, con altri invece deve lottare. Alla fine di ogni fase incontra il Capodemonio: Niño deve sconfiggerlo per poter aprire la porta alla fase successiva e continuare la ricerca.

Com'è il Paradiso? C'è un solo modo per scoprirlo.

Rounds

Niño's adventure is long and hazardous. He will have to get through ten rounds, each representing a different part of the labyrinth. Each section is guarded by its own Demon.

At the end of the labyrinth is the area known as the Shadows of the Phantoms... a misty land where all the Demons are present together. It's a scary place, and it won't be easy for Niño to get through. But if he does, the gates of Paradise will finally open up for him.

Round	Area
1	Forest
2	Underground waterway
3	Desert
4	Marshes
5	Ruins
6	Desert
7	Underground waterway
8	Ruins
9	Forest
10	Marshes
11	Phantoms' shadows

Spielrunden

Niños Abenteuer ist lang und gefährlich. Er muß 10 Spielrunden überwinden, von denen jede einen anderen Teil des Labyrinths darstellt. Jeder Abschnitt wird von eigenen Dämonen bewacht.

Am Ende des Labyrinths gibt es ein Gebiet, das als die Schatten der Phantome bekannt ist... ein nebeliges Land, wo alle Dämonen gemeinsam leben. Es ist furchterregender Ort und es ist nicht leicht für Niño hindurchzukommen. Aber wenn er es schafft, wird sich endlich das Tor zum Paradies für ihn öffnen.

Runde	Gebiet
1	Wald
2	Unterirdischer Fluß
3	Wüste
4	Sumpf
5	Ruinen
6	Wüste
7	Unterirdischer Fluß
8	Ruinen
9	Wald
10	Sumpf
11	Schatten der Phantome

Les étapes

L'aventure de Niño est longue et semée de dangers. Il va devoir traverser dix étapes, chacune présentant une partie différente du labyrinthe. Chaque section est gardée par son propre Démon.

Au bout du labyrinthe se trouve la région connue sous le nom de "Ombres des Fantômes" . . . une terre de brumes où tous les démons sont rassemblés. C'est un endroit effrayant, et il ne sera pas facile pour Niño de le traverser. Mais s'il y arrive, les portes du Paradis vont enfin s'ouvrir devant lui.

Etapes	Région
1	Forêt
2	Voie d'eau souterraine
3	Désert
4	Marais
5	Ruines
6	Désert
7	Voie d'eau souterraine
8	Ruines
9	Forêt
10	Marais
11	Ombres des Fantômes

Las etapas

La aventura de Niño es larga y peligrosa. Tendrá que hacer diez etapas donde cada una de ellas representa una parte diferente del laberinto. Cada sección está guardada por su propio demonio.

Al final del laberinto se encuentra la zona conocida por el nombre de las Sombras de los Fantasmas . . . un país donde reina la bruma y donde se encuentran juntos todos los demonios. Es un espantoso lugar donde seguro que Niño encontrará grandes dificultades. Pero si logra vencerlas, las puertas del paraíso se le abrirán finalmente.

Etapa	Zona
1	Bosque
2	Canal subterráneo
3	Desierto
4	Pantanos
5	Ruinas
6	Desierto
7	Canal subterráneo
8	Ruinas
9	Bosque
10	Pantanos
11	Sombras de fantasmas

Fasi

L'avventura di Nino è lunga e piena di pericoli. Deve superare dieci fasi, ognuna rappresentante una parte diversa del labirinto. Ogni sezione è custodita dal suo proprio Demonio.

Alla fine del labirinto si trova la Terra dei Fantasmi . . . una landa di vapori e nebbie dove ci sono tutti quanti i Demoni. E' un luogo da far venire i brividi e che Nino avrà difficoltà a superare. Ma se ci riuscirà, le porte del Paradiso gli si spalancheranno davanti.

Fase	Area
1	Foresta
2	Canale sotterraneo
3	Deserto
4	Palude
5	Rovine
6	Deserto
7	Canale sotterraneo
8	Rovine
9	Foresta
10	Palude
11	Terra dei Fantasmi

The End of the Game

Niño starts the game with three lives. His life meter, in the upper center of the screen, will be all red when his life force is at full strength. When the meter becomes completely white, you lose one life.

The game ends when you reach Paradise, or lose your last life. The score and the number of rounds you've completed will be announced on the screen at the end of the game.

Das Ende des Spiels

Niño beginnt das Spiel mit drei Leben. Sein Lebensmesser in der oberen Mitte des Bildschirms ist vollständig rot, wenn seine Lebenskraft volle Stärke besitzt. Wenn der Messer vollständig weiß wird, hat er ein Leben verloren.

Das Spiel endet, wenn Sie das Paradies erreichen oder Ihr letztes Leben verloren haben. Das Spielergebnis und die Anzahl der Runden, die sie beendet haben, werden am Ende des Spiels auf dem Bildschirm angezeigt.

Le but du jeu

Niño commence la partie avec trois vies. Son compteur de vie, en haut et au centre de l'écran, devient complètement rouge quand sa force vitale est à pleine puissance. Si le compteur devient complètement blanc, vous perdez une vie.

La partie est finie quand vous arrivez au Paradis ou que vous avez perdu votre dernière vie. Votre score et le nombre d'étapes que vous avez franchies s'affichent sur l'écran à la fin de la partie.

Fin del juego

Niño comienza el juego con tres vidas. Su medidor de vida, en la parte central superior de la pantalla, estará completamente rojo cuando su fuerza de vida sea plena. Cuando el medidor queda completamente blanco, usted pierde una vida.

El juego termina cuando usted alcanza el paraíso o pierde la última vida. La puntuación y el número de etapas completadas se anunciará en la pantalla al final del juego.

Fine del gioco

Niño comincia il gioco con tre vite. Il contatore della sua vita, sulla parte centrale superiore dello schermo, è tutto rosso quando la sua forza vitale è intera. Quando esso diventa completamente bianco, perde una vita.

Il gioco finisce quando raggiungete il Paradiso o perdetevi l'ultima vita che vi resta. Alla fine del gioco, sullo schermo appare il punteggio e il numero di fasi completate.

Take Control

- ① DIRECTION BUTTON
- ② BUTTON 1
- ③ BUTTON 2

Direction Button (D-Button)

Button 1

- to start the game
- to select an item from the item display

Button 2

- If you don't press Button 1 to select an item, press Button 2 to attack with your sword
- If you do press Button 1 to select an item, press Button 2 to throw that item in the direction Niño is facing

Steuerung

- ① RICHTUNGSTASTE
- ② TASTE 1
- ③ TASTE 2

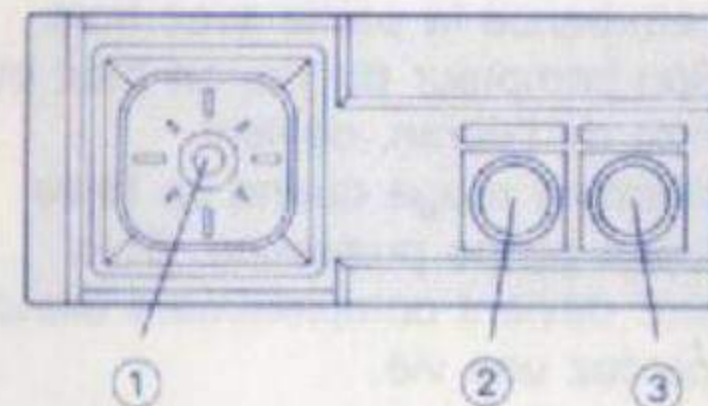
Richtungstaste (R-Taste)

Taste 1

- Zum Beginnen des Spiels
- Zur Auswahl eines Gegenstandes (Item) von der Anzeige der Waffen.

Taste 2

- Wenn Sie Taste 1 nicht drücken, um eine Waffe auszuwählen, drücken Sie Taste 2, um mit dem Schwert anzugreifen.
- Wenn Sie Taste 1 drücken, um eine Waffe auszuwählen, drücken Sie Taste 2, um den betreffenden Gegenstand in die Richtung zu werfen, in die Niño blickt.



La prise de commande

- ① Touche de direction
- ② Touche 1
- ③ Touche 2

Touche de direction (Touche-D)

Touche 1

- Permet de commencer la partie.
- Permet de choisir un objet parmi ceux affichés.

Touche 2

- Si vous n'appuyez pas sur la touche 1 pour choisir un objet, appuyez sur la touche 2 pour attaquer avec votre épée.
- Si vous appuyez sur la touche 1 pour choisir un objet, appuyez sur la touche 2 pour lancer cet objet dans la direction vers laquelle Niño fait face.

Toma de control

- ① BOTÓN DE DIRECCIÓN
- ② BOTÓN 1
- ③ BOTÓN 2

Botón de dirección (botón D)

Botón 1

- Para iniciar el juego
- Para seleccionar un objeto de la pantalla de objetos

Botón 2

- Si no presiona el botón 1 para seleccionar un objeto, presione el botón 2 para atacar con su espada.
- Si presiona el botón 1 para seleccionar un objeto, presione también el botón 2 para lanzar ese objeto en la dirección que señala Niño.

Modo di usare i comandi

- ① PULSANTE DI DIREZIONE (Pulsante-D)
- ② PULSANTE 1
- ③ PULSANTE 2

Pulsante di direzione (Pulsante-D)

Pulsante 1

- Per cominciare il gioco
- Per selezionare un oggetto dal visualizzatore degli oggetti

Pulsante 2

- Se non premete il Pulsante 1 per selezionare un oggetto, premete il Pulsante 2 per attaccare con la vostra spada.
- Se premete il Pulsante 1 per selezionare un oggetto, premete il Pulsante 2 per scagliare l'oggetto selezionato nella direzione in cui è rivolto Niño.

Make Your Move

When you push Button 1, you'll see a picture of Niño and several of his enemies.

These enemies can be turned into allies if you give them some money. Under the faces of each enemy, you'll see money bags representing how much money you'll have to give that enemy to turn him into your ally. Remember how much money each enemy needs, then press Button 1 to start the game.

Progress of the Game

At the beginning of every round you will see the number of the round and a picture of the boss Demon for that part of the labyrinth.

Then, a Goddess will appear to lead you into the labyrinth. At the end of each labyrinth section, you'll find a gigantic Demon. You'll have to conquer that Demon before the gate opens into the next section of the maze.

Machen Sie Ihren ersten Spielzug

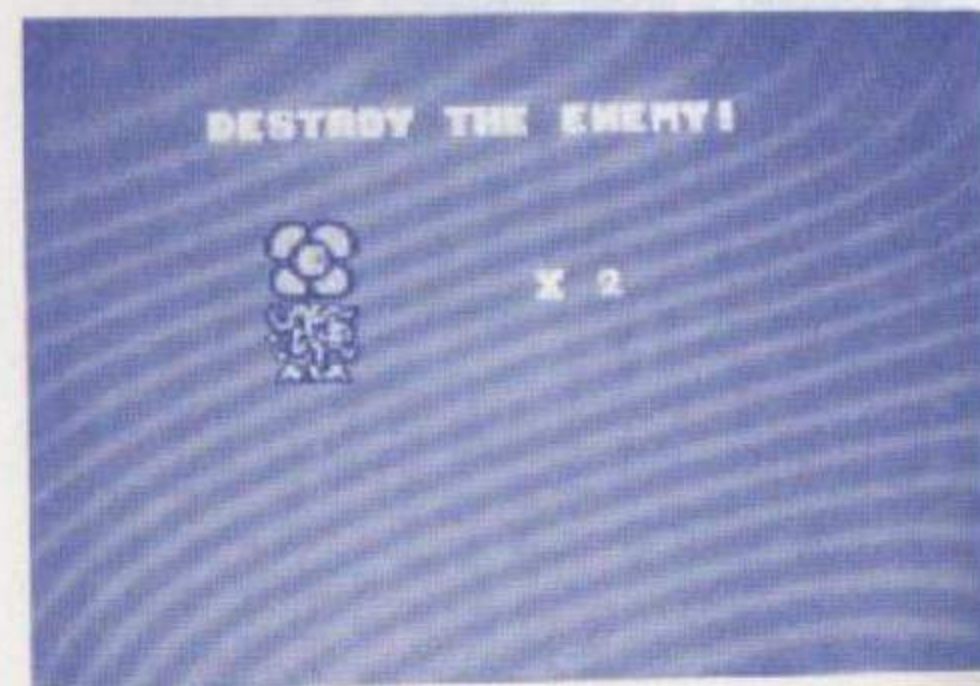
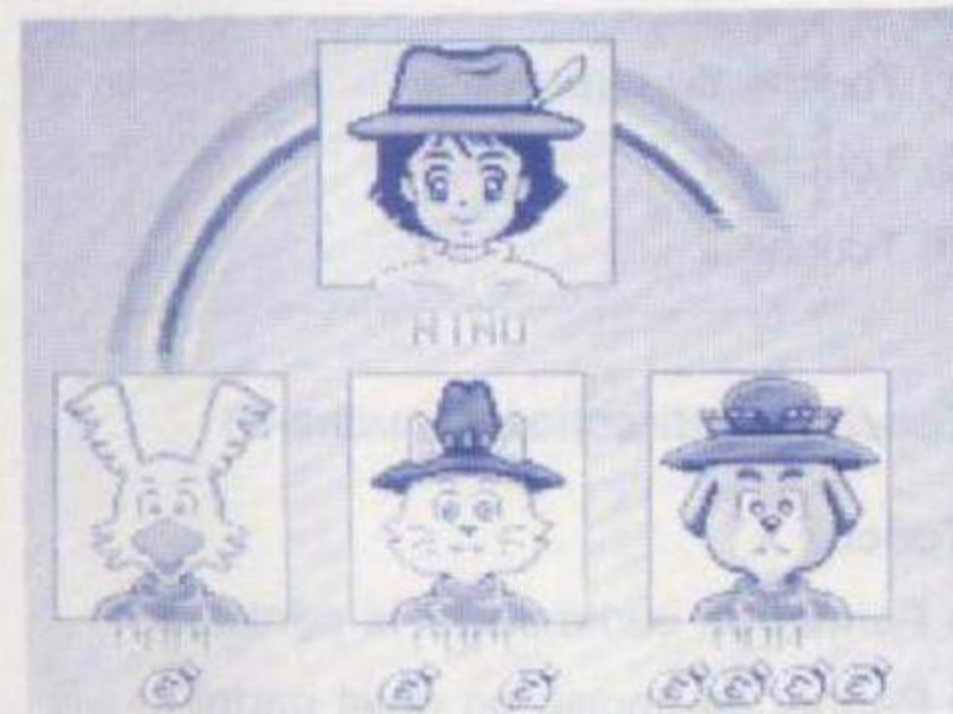
Wenn Sie Taste 1 drücken, sehen Sie ein Bild von Niño und verschiedener seiner Feinde

Diese Feinde können in Verbündete verwandelt werden, wenn Sie ihnen etwas Geld geben. Unter dem Gesicht jedes Feindes sehen Sie Geldsäcke, die angeben, wieviel Geld Sie dem Feind geben müssen, um ihn in Ihren Verbündeten zu verwandeln. Merken Sie sich, wieviel Geld für jeden Feind erforderlich ist und drücken Sie dann Taste 1, um das Spiel zu beginnen.

Verlauf des Spiels

Am Anfang jeder Spielrunde sehen Sie die Nummer der betreffenden Runde und ein Bild des Oberdämons für diesen Teil des Labyrinths.

Anschließend erscheint eine Göttin und leitet Sie in das Labyrinth. Am Ende jedes Labyrinthabschnitts treffen sie auf einen riesigen Dämon. Sie müssen den betreffenden Dämon besiegen, ehe sich das Tor in den nächsten Abschnitt des Labyrinths öffnet.



Commencez la partie

Quand vous appuyez sur la touche 1, vous voyez une image de Niño et de plusieurs de ses ennemis.

Ces ennemis peuvent devenir des alliés si vous leur donnez de l'argent. Sous le visage de chacun des ennemis, vous allez voir des sacs d'argent qui représentent la somme d'argent que vous devrez donner à cet ennemi pour qu'il devienne votre allié. Souvenez-vous de la somme que chacun des ennemis exige, et appuyez sur la touche 1 pour commencer la partie.

Le déroulement du jeu

Au début de chaque étape, vous allez voir le numéro de l'étape et l'image du chef Démon qui règne sur cette partie du labyrinthe.

Puis, une déesse apparaît pour vous guider à l'intérieur du labyrinthe. A la fin de chacune des sections du labyrinthe se trouve un énorme Démon. Vous allez devoir vaincre ce Démon pour que la porte de l'étape suivante du labyrinthe puisse s'ouvrir.

El momento de actuar

Cuando presione el botón 1 verá una imagen de Niño y varios de sus enemigos.

Estos enemigos pueden convertirse en sus aliados si les da algo de dinero. Bajo las caras de cada enemigo verá bolsas de dinero que representan las cantidades que deberá dar a cada uno de ellos para que se convierta en su aliado. Recuerde la cantidad de dinero que necesita cada enemigo y luego presione el botón 1 para iniciar el juego.

Progreso del juego

Al comienzo de cada etapa verá el número de la etapa y una imagen del jefe demonio para esa parte del laberinto.

Luego, aparecerá una diosa que le guiará hacia el interior del laberinto. Al final de cada sección de laberinto, encontrará un demonio gigante. Tendrá que vencer a este demonio antes de que se abra la puerta para pasar a la siguiente sección del laberinto.

Modo di giocare

Premendo il Pulsante 1, vedrete le immagini di Niño e di diversi nemici.

Alcuni nemici possono diventare vostri alleati se date loro del denaro. Sotto la loro faccia potete vedere dei sacchetti, che rappresentano la quantità di denaro necessaria per farli diventare alleati. Ricordatevi quanto denaro vuole ciascuno di essi e premete il Pulsante 1 per cominciare il gioco.

Svolgimento del gioco

All'inizio di ogni fase ne vedrete il numero e l'immagine del Capodemonio di quella parte del labirinto.

Appare poi una Dea che vi conduce al labirinto. Alla fine di ogni sezione del labirinto troverete un Demonio gigantesco. Dovete vincerlo per poter aprire la porta che conduce alla sezione seguente del labirinto.

Enemies and Obstacles

There are many enemies waiting for you inside the labyrinth. When you are near an enemy, you can press Button 2 to defeat him with your sword.

You'll often find your path blocked by strange glowing plants. . . "numbing trees," "popping flowers" and obstacles. These trees and flowers will lower your life meter if you get stung by them. . . however, you can burn your way through if you've managed to pick up a fireball along the way.

The path is also full of dangerous guard spirits, animal spirits and other hazards. Any of these can lower your life meter if they get you. You may be able to destroy them with your sword or other weapons: or, you may be able to dodge around them. Try to have the appropriate weapon selected and ready before you move into each passage.

Feinde und Hindernisse

Es gibt viele Feinde, die im Innern des Labyrinths auf Sie warten. Wenn Sie sich einem Feind nähern, können Sie Taste 2 drücken, um ihn mit dem Schwert zu besiegen.

Häufig ist Ihr Weg durch merkwürdig glühende Pflanzen blockiert. . . "erstarrende Bäume", "zerplatzende Blumen" und Hindernisse. Diese Bäume und Blumen verringern die Anzeige Ihres Lebensmessers wenn Sie mit ihnen in Berührung kommen. . . aber Sie können sich Ihren Weg freibrennen, wenn es Ihnen gelungen ist, auf Ihrem Weg einen Feuerball aufzufangen.

Der Weg ist ebenfalls von gefährlichen Wächtergeistern, Tiergeistern und anderen Bedrohungen gesäumt. Jeder dieser Wesen kann die Anzeige Ihres Lebensmessers verringern, wenn Sie von ihnen gefangen werden. Es kann Ihnen gelingen, sie mit Ihrem Schwert oder anderen Waffen zu zerstören. Ferner können Sie sie möglicherweise umgehen. Versuchen Sie vor Eintritt in jeden Durchgang die geeignete Waffe zu wählen und griffbereit zu haben.

Les ennemis et les obstacles

De nombreux ennemis vous attendent à l'intérieur du labyrinthe. Quand vous vous trouvez près d'un ennemi, vous pouvez appuyer sur la touche 2 pour le détruire avec votre épée.

Vous allez souvent trouver votre chemin bloqué par d'étranges plantes lumineuses... des "arbres paralysants", des "fleurs sauteuses" et autres obstacles. Ces arbres et ces fleurs réduiront votre compteur de vie si vous vous faites piquer par eux... mais vous pouvez vous frayer un chemin en les brûlant si vous avez réussi à attraper une boule de feu sur votre chemin.

Votre route est également semée de dangereux esprits protecteurs, des esprits animaux et autres dangers. Tous ces êtres peuvent réduire votre compteur de vie s'ils réussissent à vous toucher. Vous pourrez les détruire avec votre épée ou d'autres armes; ou bien, vous réussirez peut-être à les esquiver. Tâchez d'avoir l'arme voulue toute prête avant de vous aventurer dans chacune des étapes.

Enemigos y obstáculos

En el interior del laberinto le esperan muchos enemigos. Cuando se encuentre cerca de uno de ellos, presione el botón 2 para derrotarlo con su espada.

A menudo encontrará su camino bloqueado por extrañas plantas brillantes... "árboles paralizantes", "flores adormecedoras" y obstáculos. Estos árboles y flores reducirán su medidor de vida cuando le toquen. Sin embargo, si tomó una bola de fuego en su camino, podrá pasar a través de ellos quemándolos.

El camino está también repleto de peligrosos espíritus guardianes, espíritus animales y otros peligros. Cualquiera de ellos podrá disminuir su medidor de vida si le alcanzan. Usted podrá destruirlos con su espada u otras armas o, también podrá esquivarlos. Trate de seleccionar las armas apropiadas y póngalas a punto antes de pasar al interior de cada pasadizo.

Nemici e ostacoli

Ci sono molti nemici che vi attendono nel labirinto. Quando siete vicini ad uno di essi, premete il Pulsante 2 per sconfiggerlo con la vostra spada.

Troverete spesso il vostro cammino sbarrato da strane piante luminose: "alberi intorpidenti", "fiori scoppianti" ed altri ostacoli. Se vi pungono, fanno abbassare il contatore della vostra vita. Ma se durante la vostra avanzata avete raccolto una palla di fuoco, potete aprirvi il varco con essa.

Il percorso è anche pieno di paurosi spiriti guardiani, spiriti di animali ed altri pericoli. Essi possono tutti far abbassare il contatore della vostra vita se vi vengono vicino. Potete cercare di distruggerli con la vostra spada o altre armi, oppure provate ad evitarli aggirandoli. Cercate di selezionare sempre l'arma più adatta e di averla pronta prima di entrare in ogni passaggio.

How to Read the Screen

- ① Number of lives left to Niño
- ② Life Meter
- ③ Wishing Well
- ④ Groups of items

The Life Meter

The life meter is located in the upper left part of the screen. When it's all red, Niño is completely healthy. When it turns completely white, Niño will lose one life.

Decreasing: Your life force decreases when you run into an enemy, an obstacle, or any of the various weapons that may be hurled at you. Falling into a river will also decrease your life force.

Increasing: A Wishing Well will appear from the second round on. If you throw a money bag into the Wishing Well, your life meter will be replenished.

Lesen der Bildschirmanzeige

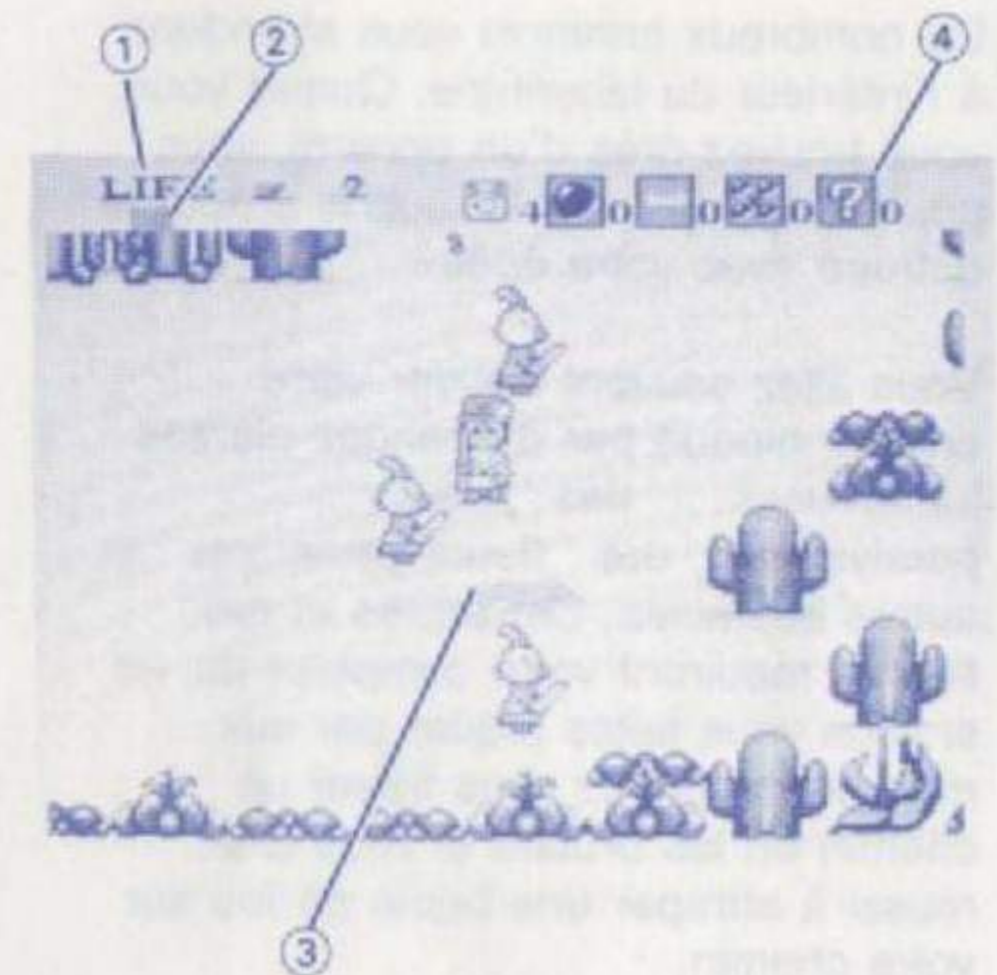
- ① Anzahl der Leben von Niño
- ② Lebensmesser
- ③ Wunschbrunnen
- ④ Gruppen von Waffen

Der Lebensmesser

Der Lebensmesser befindet sich im oberen linken Teil des Bildschirms. Wenn er ganz rot ist, ist Niño vollständig gesund. Wenn er ganz weiß wird, verliert Niño ein Leben.

Abnahme: Ihre Lebenskraft nimmt ab, wenn Sie auf einen Feind oder ein Hindernis treffen oder von einem der verschiedenen Waffen getroffen werden, die gegen Sie geworfen werden. Wenn Sie in einen Fluß fallen, verringert dies ebenfalls Ihre Lebenskraft.

Erhöhung: Ein Wunschbrunnen erscheint von der zweiten Runde an. Wenn Sie eine Geldtasche in den Wunschbrunnen werfen, wird Ihr Lebensmesser wieder aufgefüllt.



Comment lire l'écran

- ① Nombre de vies restantes
- ② Compteur de vie
- ③ Puits magique
- ④ Goupes d'objets

Le compteur de vie

Le compteur de vie se rouve en haut et à gauche de l'écran. Quand il est complètement rouge, le Niño est en pleine santé. Quand il devient complètement blanc, le Nino perd une vie.

Diminution: Votre force vitale décroît quand vous heurtez un ennemi, un obstacle ou que vous êtes touché par une arme. Si vous tombez dans le fleuve, votre force vitale diminue également.

Augmentation: Un puits magique apparaît à partir de la deuxième étape. Si vous jetez un sac d'argent dans le puits, votre compteur de vie se remplit.

Modo de leer las indicaciones de la pantalla

- ① Número de vidas que le quedan a Niño
- ② Medidor de vida
- ③ Pozo de los deseos
- ④ Grupos de objetos

El medidor de vida

El medidor de vida está ubicado en la parte superior izquierda de la pantalla. Cuando este todo rojo, Niño estará pletórico de vida. Cuando se ponga completamente blanco, Niño habrá perdido una vida.

Disminución: Su fuerza de vida disminuye cuando le alcanza un enemigo, un obstáculo o cualquier otra arma que le arrojen. Si cae a un río también disminuirá su fuerza de vida.

Aumento: A partir de la segunda etapa aparecerá un pozo de los deseos. Si tira una bolsa de monedas al interior del pozo de los deseos su medidor de vida se llenará.

Modo di leggere lo schermo

- ① Numero di vite restanti a Nino
- ② Contatore della vita
- ③ Pozzo dei Desideri
- ④ Gruppo di oggetti

Contatore della vita

Il contatore della vita si trova sulla parte superiore sinistra dello schermo. Quando è completamente rosso, Nino è in perfetta salute. Quando diventa completamente bianco, Nino perde una vita.

Diminuzione: La vostra forza vitale diminuisce quando vi imbattete in un nemico, in un ostacolo, o se siete colpito da una delle varie armi che vi saranno scagliate contro. Essa diminuisce anche se cadete in un fiume.

Aumento: Dalla seconda fase appare il Pozzo dei Desideri. Gettandovi dentro un sacchetto di denaro potete far aumentare il contatore della vostra vita.

Weapon Items

Niño starts the game with only a sword as his weapon. When he is near an enemy, you can defeat him by pressing Button2.

Several types of enemies and obstacles will appear in this game. You'll have to get hold of several types of weapons and learn how to use them if you want to make it to Paradise.

- You can increase the number of items in your possession by attacking and conquering your enemies. When you defeat an enemy, an item appears. Pass over the item to claim it; it will then appear in the item display at the top of the screen. You'll occasionally find items just lying along the path. Pick these up by passing over them.
- Niño's items are indicated by a number that appears on the top right of the screen, to the right of a picture of the item. The maximum number of items Niño can hold is 8 in each category.

Waffen

Niño beginnt das Spiel nur mit einem Schwert als Waffe. Wenn er in die Nähe eines Feindes gelangt, können Sie ihn mit einem Druck auf Taste 2 besiegen.

Verschiedene Arten von Feinden und Hindernissen tauchen in diesem Spiel auf. Sie müssen lernen, die verschiedenen Waffenarten zu ergreifen und zu benutzen, wenn Sie zum Paradies gelangen wollen.

- Sie können die Anzahl der Gegenstände (Waffen) in Ihrem Besitz erhöhen, indem Sie Ihre Feinde angreifen und besiegen. Wenn Sie einen Feind besiegen, erscheint ein Gegenstand. Gehen Sie über den Gegenstand hinweg, um ihn sich anzueignen. Er erscheint daraufhin in der Waffenanzeige an der Oberseite des Bildschirms. Gelegentlich werden Sie auch Gegenstände ganz einfach am Wegrand finden. Sammeln Sie diese auf, indem Sie darübergehen.
- Die Gegenstände, die Niño besitzt, werden durch eine Zahl angegeben, die im oberen rechten Teil des Bildschirms rechts von dem Bild des betreffenden Gegenstands erscheint. Die maximale Anzahl von Gegenständen, die Niño halten kann, ist 8 von jeder Kategorie.

Les armes

Niño commence la partie avec pour toute arme une seule épée. Quand il se trouve près d'un ennemi, vous pouvez abattre cet ennemi en appuyant sur la touche 2.

Plusieurs types d'ennemis et d'obstacles différents vont apparaître au cours de ce jeu. Vous allez devoir vous emparer de plusieurs types d'armes et apprendre à vous en servir si vous voulez parvenir au Paradis.

- Vous pourrez augmenter le nombre d'objets en votre possession en attaquant et en vainquant vos ennemis. Quand vous vainquez un ennemi, un objet apparaît. Passez au-dessus de l'objet pour le prendre; il apparaît alors sur l'affichage des objets, en haut de l'écran. Il vous arrivera parfois de trouver des objets par terre sur votre chemin. Ramassez-les en passant au-dessus.
- Les objets que possède Niño sont indiqués par un chiffre qui apparaît en haut et à droite de l'écran, à droite de l'image de l'objet. Le nombre maximal d'objets que Niño pourra posséder est de 8 pour chaque catégorie.

Armas

Niño inicia el juego con un arma solamente, una espada. Cuando se acerque un enemigo defienda a Niño presionando el botón 2.

En este juego aparecerán varios tipos de enemigos y obstáculos. Si desea llegar al paraíso tendrá que tomar varios tipos de armas y aprender a utilizarlos.

- El número de objetos en su posesión podrá aumentar atacando y venciendo a sus enemigos. Cuando derrote a un enemigo aparecerá un objeto. Pase sobre el objeto para tomarlo; éste aparecerá luego en el visualizador de objetos de la parte superior de la pantalla. A veces encontrará objetos a lo largo de su camino. Tómelos pasando simplemente por encima de ellos.
- Los objetos de Niño se indican mediante un número que aparece en la parte superior derecha de la pantalla, hacia la derecha de una imagen del objeto. El número máximo de objetos que puede tener Niño es de 8 en cada una de las categorías.

Armi selezionabili

Niño comincia il gioco soltanto con una spada. Quando siete vicino ad un nemico, potete sconfiggerlo premendo il Pulsante 2.

In questo gioco appaiono diversi tipi di nemici e di ostacoli. Per raggiungere il Paradiso dovete ottenere diversi tipi di armi e imparare ad usarle.

- Potete aumentare il numero di oggetti in vostro possesso attaccando e sconfiggendo i nemici. Quando sconfiggete un nemico appare un oggetto. Passateci sopra per prenderlo; esso appare allora sul visualizzatore degli oggetti sulla parte superiore dello schermo. Ogni tanto troverete degli oggetti abbandonati lungo il cammino. Prendeteli passandoci sopra.
- Gli oggetti di Niño sono indicati con un numero che appare sulla parte superiore destra dello schermo, alla destra dell'immagine dell'oggetto. Il numero massimo di oggetti che Niño può trasportare è di 8 per ciascuna categoria.

How to Use Weapon Items

On the item display at the top right of the screen, a white frame is used to select the weapon you want to use.

Press Button 1 and the white frame appears around the picture of an item. Press Button 1 again to move the frame to the right. (It will not stop next to an item if you don't have any of that item.) The item with the white frame around it is the one you'll use when you press Button 2. If no white frame appears, you'll use the sword when you press Button 2.

To select the sword, press Button 1 until the white frame moves off the right edge.

To throw an item in any direction, or to use your sword in that direction...

- Press Button 1 to select the item you want
- point Niño in the desired direction
- Press Button 2

① Sword

Einsatz der Waffen

Auf der Waffenanzeige an der oberen rechten Seite des Bildschirms dient ein weißer Rahmen dazu, die Waffe auszuwählen, die Sie benutzen möchten.

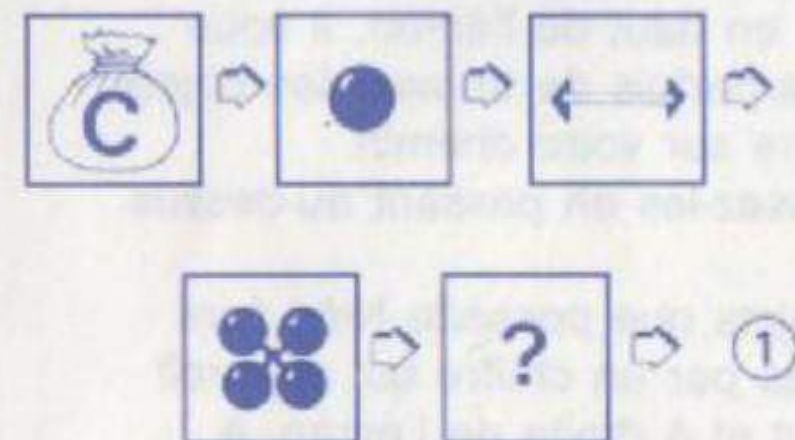
Drücken Sie Taste 1 und der weiße Rahmen erscheint um das Bild eines Gegenstands. Drücken Sie Taste 1 erneut, um den Rahmen nach rechts zu bewegen. (Er stoppt beim nächsten Schritt nicht bei einem benachbarten Gegenstand, wenn Sie keinen dieser Gegenstände besitzen.) Der Gegenstand mit dem weißen Rahmen darum ist derjenige, den Sie benutzen, wenn Sie Taste 2 drücken. Wenn kein weißer Rahmen erscheint, verwenden Sie bei einem Druck auf Taste 2 das Schwert.

Zum Wählen des Schwerts drücken Sie Taste 1, bis sich der weiße Rahmen außerhalb der rechten Kante bewegt.

Um eine der Waffen in eine bestimmte Richtung zu werfen oder um das Schwert in diese Richtung zu benutzen...

- Verwenden Sie Taste 1, um den gewünschten Gegenstand zu wählen.
- Lassen Sie Niño in die betreffende Richtung blicken.
- Drücken Sie Taste 2

① Schwert



Comment utiliser les armes

Sur l'affichage des objets en haut et à droite de l'écran, un cadre blanc permet de choisir l'arme que vous voulez utiliser.

Appuyez sur la touche 1 pour que le cadre blanc encercle l'objet que vous voulez. Appuyez à nouveau sur la touche 1 pour déplacer le cadre sur la droite. (Le cadre ne s'arrêtera pas à côté d'un objet dont vous ne possédez pas une seule unité.) L'objet encadré par le cadre est celui que vous utiliserez en appuyant sur la touche 2. Si le cadre blanc n'apparaît pas, c'est l'épée que vous utiliserez en appuyant sur la touche 2.

Pour choisir l'épée, appuyez sur la touche 1 jusqu'à ce que le cadre blanc arrive au bord extrême droit.

Pour jeter un objet dans une direction quelconque, ou pour utiliser l'épée dans cette direction,...

- utilisez la touche 1 pour choisir l'objet voulu,
- dirigez Niño dans la direction voulue,
- et appuyez sur la touche 2.

① Epée

Modo de utilizar las armas

Para seleccionar el arma que desea utilizar se utiliza un marco blanco en el visualizador de objetos de la parte superior derecha de la pantalla.

Presione el botón 1 y aparece el marco blanco rodeando a la imagen de un objeto. Presione otra vez el botón 1 para mover el marco hacia la derecha. (El marco no se parará a continuación de un objeto si no tiene ninguno de esos objetos). El objeto con el marco blanco a su alrededor es el que utilizará al presionar el botón 2. Si no aparece el marco blanco, cuando presione el botón 2 utilizará la espada.

Para seleccionar la espada, presione el botón 1 hasta que el marco blanco se separe del borde derecho.

Para tirar un objeto en cualquier dirección o para utilizar su espada en esa dirección:

- Utilice el botón 1 para seleccionar el objeto que desea
- Haga que Niño indique hacia la dirección deseada
- Presione el botón 2

① Espada

Modo di usare le armi

Sul visualizzatore degli oggetti sulla parte superiore destra dello schermo si trova una cornice bianca, che serve alla selezione dell'arma che volete usare.

Premete il Pulsante 1 per far apparire la cornice bianca intorno all'immagine di uno oggetto. Premete di nuovo il Pulsante 1 per spostare la cornice a destra. (Essa non si arresta vicino ad un oggetto se non ne possedete uno uguale.) L'oggetto con la cornice bianca intorno è quello che usate quando premete il Pulsante 2. Se non appare la cornice bianca, quando premete il Pulsante 2 userete la spada.

Per selezionare la spada, premete il Pulsante 1 finché la cornice bianca si sposta fuori dal bordo destro. Per scagliare un oggetto in una qualsiasi direzione, oppure per usare la spada in quella direzione:

- usate il Pulsante 1 per selezionare l'oggetto desiderato
- rivolgete Niño nella direzione desiderata
- premete il Pulsante 2.

① Spada

Types of Items and How to Use Them

- ① **Money:**
Sometimes you can turn an enemy into an ally by giving him some money. And if you throw money into the Wishing Well, you can replenish your life meter.
- ② **Iron Ball:**
Flies in a straight line. You can defeat some enemies by throwing the iron ball at them.
- ③ **Spear:**
Flies in a straight line. It will pierce through your enemy and bring him down.
- ④ **4-Directional Iron Balls:**
They fly in four directions, vertically and horizontally. Will conquer some enemies that a regular iron ball won't hurt.
- ⑤ **Special:**
This item will be different in every round.

Arten von Gegenständen und deren Verwendung

- ① **Geld:**
In einigen Fällen können Sie Feinde in Verbündete verwandeln, indem Sie ihnen Geld geben. Außerdem können Sie Geld in den Wunschbrunnen werfen, der Ihre Lebensanzeige wieder auffüllt.
- ② **Eisenkugel:**
Fliegt in gerader Linie. Sie können einige Feinde besiegen, indem Sie die Eisenkugel auf sie werfen.
- ③ **Speer:**
Fliegt in gerader Linie. Er spießt Ihren Feind auf und bringt ihn zu Fall.
- ④ **Vierrichtungs-Eisenkugeln:**
Diese fliegen in vier Richtungen, vertikal und horizontal. Sie besiegen einige Feinde, die mit einer normalen Eisenkugel nicht verletzt werden können.
- ⑤ **Sonderwaffe:**
Dieser Gegenstand ist in jeder Runde unterschiedlich.

①



②



③



④



⑤



Les différents types d'objets et les façons de les utiliser

- ① **Argent:**
Vous pourrez parfois faire de votre ennemi un allié en lui donnant une certaine somme d'argent. Et si vous jetez de l'argent dans le puits magique, vous pourrez remplir votre compteur de vie.
- ② **Boulet de fer:**
Il vole en ligne droite. Vous pourrez abattre certains de vos ennemis en lançant le boulet de fer sur eux.
- ③ **Lance:**
Elle vole en ligne droite. Elle transpercera votre ennemi de part en part et l'abattra.
- ④ **Boulets de fer à 4 directions:**
Ils volent dans 4 directions, verticalement et horizontalement. Ils viendront à bout de certains ennemis sur lesquels un boulet de fer ordinaire serait sans effet.
- ⑤ **Objet spécial:**
Cet objet sera différent à chaque étape.

Tipos de objeto y modo de utilizarlos

- ① **Dinero:**
A veces podrá convertir a un enemigo en su aliado dándole algo de dinero. Y tirando dinero al interior del pozo de los deseos podrá llenar su medidor de vida.
- ② **Bola de hierro:**
Vuela en línea recta. Usted podrá derrotar a algunos de sus enemigos tirándoles la bola de hierro.
- ③ **Lanza:**
Vuela en línea recta. Atravesará a sus enemigos y les derribará.
- ④ **Bolas de hierro de 4 direcciones:**
Vuelan en cuatro direcciones, vertical y horizontalmente. Derrotará a algunos enemigos que la bola de hierro normal no puede afectar.
- ⑤ **Especial:**
Este objeto será diferente en cada etapa.

Tipi di oggetti e modo di usarli

- ① **Denaro:**
Potete a volte cambiare un nemico in un alleato dandogli del denaro. Inoltre, gettando del denaro nel Pozzo dei Desideri, potete far aumentare il contatore della vostra vita.
- ② **Palla di ferro:**
Vola in linea retta. Potete sconfiggere dei nemici scagliandola loro addosso.
- ③ **Lancia:**
Vola in linea retta. Trapassa i nemici abbattendoli.
- ④ **Palle di ferro tetradirezionali:**
Volano in quattro direzioni, verticalmente e orizzontalmente. Possono sconfiggere dei nemici che non è possibile vincere con la palla di ferro.
- ⑤ **Speciale:**
Questo oggetto è diverso in ogni fase.

Types of Special Items

- ① **Fireball:**
This item will burn up numbing trees, popping flowers and Monster Flowers.
- ② **Boots:**
You can walk on water for a limited period of time when you have these boots.
- ③ **Tornado:**
It whirls around and defeats certain enemies that nothing else can hurt.
- ④ **Lightning:**
You'll be invincible for a limited period of time.
- ⑤ **Dynamite:**
Use it to blow up a moving wall.
- ⑥ **Wishing Well:**
Throw one money bag into it and it will replenish your life meter.

Arten der Sonderwaffen

- ① **Feuerball:**
Dieser Gegenstand verbrennt erstarrende Bäume, zerplatzende Blumen und Monsterblumen.
- ② **Stiefel.**
Wenn Sie diese Stiefel anziehen, können Sie für eine beschränkte Zeit über das Wasser gehen.
- ③ **Tornado:**
Er wirbelt herum und besiegt bestimmte Feinde, die durch keine andere Waffe verletzt werden können.
- ④ **Blitz:**
Sie sind für eine begrenzte Zeit unverletzbar.
- ⑤ **Dynamit:**
Verwenden Sie dies, um eine bewegliche Wand zu sprengen.
- ⑥ **Wunschbrunnen:**
Werfen Sie einen Geldsack hinein und Ihr Lebensmesser wird wieder aufgefüllt.

①



②



③



④



⑤



Les différents types d'objets spéciaux

- ① **Boule de feu:**
Cet objet brûlera les arbres paralysants, les fleurs sauteuses et les fleurs monstrueuses.
- ② **Bottes:**
Avec elles vous pourrez marcher sur l'eau pendant un temps limité.
- ③ **Tornade:**
Elle tourbillonne dans l'air et abat certains ennemis desquels rien d'autre ne peut venir à bout.
- ④ **Eclair:**
Il vous rendra invincible pendant un temps limité.
- ⑤ **Dynamite:**
Utilisez-la pour faire sauter un mur mobile
- ⑥ **Puits magique:**
Si vous y jetez un sac d'argent, votre compteur de vie se remplit.

Tipos de objetos especiales

- ① **Bola de fuego:**
Este objeto sirve para quemar los árboles paralizantes, flores adormecedoras y flores monstruosas.
- ② **Botas:**
Con estas botas podrá caminar sobre el agua durante un eríodo de tiempo limitado.
- ③ **Tornado:**
Gira y derrota a ciertos enemigos a los que ningún otro objeto puede afectar.
- ④ **Rayo:**
Con este rayo será invencible durante cierto periodo de tiempo.
- ⑤ **Dinamita:**
Utilicela para volar una pared móvil.
- ⑥ **Pozo de los deseos:**
Tire una bolsa de monedas en su interior y llenará su medidor de vida.

Tipi di oggetti speciali

- ① **Palla di fuoco:**
Brucia gli Alberi Intorpidenti, i Fiori Scoppianti e i Fiori Mostri.
- ② **Stivali:**
Indossandoli, potete camminare sull'acqua per limitati periodi di tempo.
- ③ **Turbine:**
Risucchia e distrugge certi nemici che non possono essere sconfitti in nessun altro modo.
- ④ **Fulmine:**
Vi rende invincibili per un limitato periodo di tempo.
- ⑤ **Dinamite:**
Serve a far saltare i muri semoventi.
- ⑥ **Pozzo dei Desideri:**
Gettatevi dentro un sacchetto di denaro per far aumentare il contatore della vostra vita.

Hidden Items

Some items are hidden in the walls and on the ground. If you strike at the right spot with your sword, the item will appear.

Round	Hidden Item	What to Use	Place	Number
2	spear	sword	wall	2
4	spear	sword	ground	1
4	4-directional iron balls	sword	ground	1
5	spear	sword	wall	1
5	4-directional iron balls	sword	wall	1
5	Wishing Well	dynamite	wall	1
7	spear	sword	wall	2
7	4-directional iron balls	sword	wall	1
8	Wishing Well	dynamite	wall	1
9	spear	sword	wall	1
9	4-directional iron balls	sword	wall	1

HINT:

to help find the exact location of the hidden Wishing Well in Round 5, throw items other than money towards it. You may be able to stir up the angry Goddess who lives in the well, and trick her into revealing its location.

Versteckte Gegenstände

Einige Gegenstände sind in Wänden und auf dem Boden verborgen. Wenn Sie mit Ihrem Schwert auf die richtige Stelle schlagen, erscheint der Gegenstand.

Runde	Verborgener Gegenstand	Zu verwenden	Ort	Anzahl
2	Speer	Schwert	Wand	2
4	Speer	Schwert	Boden	1
4	Vierrichtungs-Eisenkugeln	Schwert	Boden	1
5	Speer	Schwert	Wand	1
5	Vierrichtungs-Eisenkugeln	Schwert	Wand	1
5	Wunschbrunnen	Dynamit	Wand	1
7	Speer	Schwert	Wand	2
7	Vierrichtungs-Eisenkugeln	Schwert	Wand	1
8	Wunschbrunnen	Dynamit	Wand	1
9	Speer	Schwert	Wand	1
9	Vierrichtungs-Eisenkugeln	Schwert	Wand	1

HINWEIS:

Um die genaue Lage des verborgenen Wunschbrunnens in Runde 5 zu finden, werfen Sie einen anderen Gegenstand als Geld in die betreffende Richtung. Möglicherweise gelingt es Ihnen, die Göttin zu verärgern, die in diesem Brunnen lebt und Sie dazu zu veranlassen, den verborgenen Ort zu offenbaren.

Les objets cachés

Certains objets sont cachés dans les murs et sur le sol. Si vous frappez au bon endroit avec votre épée, l'objet apparaît.

Etape	Objet caché	Comment l'utiliser	Emplacement	Nombre
2	lance	épée	mur	2
4	lance	épée	sol	1
4	boulets de fer à 4 directions	épée	sol	1
5	lance	épée	mur	1
5	boulets de fer à 4 directions	épée	mur	1
5	puits magique	dynamite	mur	1
7	lance	épée	mur	2
7	boulets de fer à 4 directions	épée	mur	1
8	puits magique	dynamite	mur	1
9	lance	épée	mur	1
9	boulets de fer à 4 directions	épée	mur	1

Un conseil:

Pour vous aider à repérer l'endroit exact où se trouve le puits magique caché à l'étape 5, jetez des objets autres que de l'argent dans sa direction. Peut-être allez-vous réussir à réveiller la Déesse courroucée qui habite dans le puits et à lui faire révéler l'endroit.

Objetos escondidos

Algunos objetos están escondidos en las paredes y en el suelo. Si golpea en el lugar preciso con su espada aparecerá el objeto.

Ronda	Objeto escondido	Qué utilizar	Lugar	Número
2	Lanza	Espada	Pared	2
4	Lanza	Espada	Suelo	1
4	Bolas de hierro de 4 direcciones	Espada	Suelo	1
5	Lanza	Espada	Pared	1
5	Bolas de hierro de 4 direcciones	Espada	Pared	1
5	Pozo de los deseos	Dinamita	Pared	1
7	Lanza	Espada	Pared	2
7	Bolas de hierro de 4 direcciones	Espada	Pared	1
8	Pozo de los deseos	Dinamita	Pared	1
9	Lanza	Espada	Pared	1
9	Bolas de hierro de 4 direcciones	Espada	Pared	1

SUGERENCIA:

Para encontrar el lugar exacto donde está escondido el pozo de los deseos en la etapa 5, tire objetos que no sean dinero hacia el lugar donde piensa que pueda estar. Podría molestar a la diosa cascarrabias que vive en el pozo y así descubrirá su ubicación.

Oggetti Nascosti

Alcuni oggetti sono nascosti nelle pareti o nel terreno. Essi appaiono se colpite il punto giusto con la vostra spada.

Fase	Oggetto Nascosto	Usato	Posto	Numero
2	lancia	spada	parete	2
4	lancia	spada	terreno	1
4	palle di ferro tetradirezionali	spada	terreno	1
5	lancia	spada	parete	1
5	palle di ferro tetradirezionali	spada	parete	1
5	Pozo dei Desideri	dinamite	parete	1
7	lancia	spada	parete	2
7	palle di ferro tetradirezionali	spada	parete	1
8	Pozo dei Desideri	dinamite	parete	1
9	lancia	spada	parete	1
9	palle di ferro tetradirezionali	spada	parete	1

SUGGERIMENTO:

Per trovare il punto esatto del Pozzo dei Desideri nascosto alla Fase 5, gettate degli oggetti che non siano il denaro nella sua direzione. Potrete forse destare la Strega che abita nel pozzo, forzandola così a rivelare dove si trova.

Characters and Score

Enemies, spirits, demons and beasts that you'll meet along the way, and the points and items you'll get if you conquer them:

(☆: Name & Score, ★: Item,
○: Special Features)

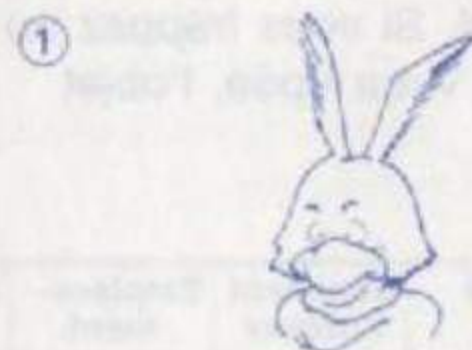
- ① ☆: **Papi** 100
★: money
○: one money bag turns him into an ally
- ② ☆: **Pupe** 200
★: iron ball
○: 2 money bags turn him into an ally
- ③ ☆: **Poh** 300
★: spear
○: 4 money bags turn him into an ally
- ④ ☆: **Kanego** 100
★: money
○: none
- ⑤ ☆: **Kanabun** 200
★: spear (sometimes)
○: none

Figuren und Punktzahl

Feinde, Geister, Dämonen und Bestien, die Sie auf Ihrem Weg treffen und deren Punktzahl und Gegenstände, die Sie erhalten, wenn Sie sie besiegen:

(☆: Name und Punktzahl
★: Gegenstand
○: Besondere Merkmale)

- ① ☆: **Papi** 100
★: Geld
○: Ein Geldsack verwandelt ihn in einen Verbündeten
- ② ☆: **Pupe** 200
★: Eisenkugel
○: 2 Geldsäcke verwandeln ihn in einen Verbündeten
- ③ ☆: **Poh** 300
★: Speer
○: 4 Geldsäcke verwandeln ihn in einen Verbündeten
- ④ ☆: **Kanego** 100
★: Geld
○: keine
- ⑤ ☆: **Kanabun** 200
★: Speer (manchmal)
○: keine



Les personnages et leurs

Ennemis, esprits, démons et bêtes que vous allez rencontrer sur votre chemin, et points et objets que vous obtiendrez si vous les abattez:

(☆: Nom et nombre de points,
★: Objet, ○: Traits particuliers)

- ① ☆: **Papi** 100
★: argent
○: avec un sac d'argent vous en ferez votre allié.
- ② ☆: **Pupe** 200
★: boulet de fer
○: avec deux sacs d'argent vous en ferez votre allié.
- ③ ☆: **Poh** 300
★: lance
○: avec quatre sacs d'argent vous en ferez votre allié.
- ④ ☆: **Kanego** 100
★: argent
○: aucun
- ⑤ ☆: **Kanabun** 200
★: lance (quelquefois)
○: aucun

Personajes y puntuación

Enemigos, espíritus, demonios y bestias que encontrará a lo largo de su camino y los puntos y objetos que obtendrá al derrotarlos:

(☆: Nombre y puntuación, ★: Objeto,
○: Características especiales)

- ① ☆: **Papi** 100
★: Dinero
○: Una bolsa de dinero le convierte en su aliado
- ② ☆: **Pupe** 200
★: Bola de hierro
○: Dos bolsas de dinero le convierten en su aliado
- ③ ☆: **Poh** 300
★: Lanza
○: Cuatro bolsas de dinero le convierten en su aliado
- ④ ☆: **Kanego** 100
★: Dinero
○: Ninguna
- ⑤ ☆: **Kanabun** 200
★: Lanza (algunas veces)
○: Ninguna

Caratteri e Puntaggio

Nemici, spiriti, demoni e bestie che incontrerete per via e punti e oggetti che otterrete sconfiggendoli:

(☆: Nome e Punteggio, ★: Oggetto,
○: Caratteristiche Speciali)

- ① ☆: **Papi** 100
★: denaro
○: diventa alleato con un sacchetto di denaro
- ② ☆: **Pupe** 200
★: palla di ferro
○: diventa alleato con 2 sacchetti di denaro
- ③ ☆: **Poh** 300
★: lancia
○: diventa alleato con 4 sacchetti di denaro
- ④ ☆: **Kanego** 100
★: denaro
○: nessuna
- ⑤ ☆: **Kanabun** 200
★: lancia (a volte)
○: nessuna

(☆: Name & Score, ★: Item,
○: Special Features)

- ⑥ ☆: **Chabun** 200
★: spear (sometimes)
○: none

- ⑦ ☆: **Biggs** 500
★: special
○: You can defeat him only with sword or lightning

- ⑧ ☆: **Fukuro-tokage** 200
★: iron ball
○: none

- ⑨ ☆: **Chan-Kai** 200
★: iron ball (sometimes 4-directional)
○: spear will not bring him down

- ⑩ ☆: **Cheemu** 300
★: spear
○: none

(☆: Name und Punktzahl
★: Gegenstand
○: Besondere Merkmale)

- ⑥ ☆: **Chabun** 200
★: Speer (manchmal)
○: keine

- ⑦ ☆: **Biggs** 500
★: Sonderwaffe
○: Sie können ihn nur mit Schwert oder Blitz besiegen

- ⑧ ☆: **Eulenechse** 200
★: Eisenkugel
○: keine

- ⑨ ☆: **Chan-Kai** 200
★: Eisenkugel (manchmal Vierrichtungs-Eisenkugel)
○: Nicht mit dem Speer zu besiegen

- ⑩ ☆: **Cheemu** 300
★: Speer
○: keine

⑥



⑦



⑧



⑨



⑩



(☆: Nom et nombre de points,
★: Objet, ○: Traits particuliers)

⑥ ☆: **Chabun 200**
★: lance (quelquefois)
○: aucun

⑦ ☆: **Biggs 500**
★: objet spécial
○: vous ne pourrez l'abattre qu'avec
l'épée ou un éclair.

⑧ ☆: **Fukuro-tokage 200**
★: boulet de fer
○: aucun

⑨ ☆: **Chankai 200**
★: boulet de fer (parfois à 4
directions)
○: la lance est sans effet sur lui.

⑩ ☆: **Cheemu 300**
★: lance
○: aucun

(☆: Nombre y puntuación, ★: Objeto,
○: Características especiales)

⑥ ☆: **Chabun 200**
★: Lanza (algunas veces)
○: Ninguna

⑦ ☆: **Biggs 500**
★: Especial
○: Sólo puede vencerlo con la
espada o el rayo.

⑧ ☆: **Fukuro-tokage 200**
★: Bola de hierro
○: Ninguna

⑨ ☆: **Chan-kai 200**
★: Bolas de hierro (algunas veces
de 4 direcciones)
○: La lanza no lo derribará.

⑩ ☆: **Cheemu 300**
★: Lanza
○: Ninguna

(☆: Nome e Punteggio, ★: Oggetto,
○: Caratteristiche Speciali)

⑥ ☆: **Chabun 200**
★: lancia (a volte)
○: nessuna

⑦ ☆: **Biggs 500**
★: speciale
○: potete vincerlo soltanto con la
spada o il fulmine

⑧ ☆: **Fukurotokage 200**
★: palla di ferro
○: nessuna

⑨ ☆: **ChanKai 200**
★: palla di ferro (a volte le 4 palle di
ferro tetradimensionali)
○: non può essere abbattuto con la
lancia

⑩ ☆: **Cheemu 300**
★: lancia
○: nessuna

(☆: Name & Score, ★: Item,
○: Special Features)

- ⑪ ☆: **Horned Turtle** 300
★: spear
○: you can defeat it only with a sword

- ⑫ ☆: **Gao Gao** 500
★: 4-directional iron balls
○: none

- ⑬ ☆: **Snake** 200
★: iron ball
○: none

- ⑭ ☆: **Yunga** 500
★: special
○: iron ball will not defeat it

(☆: Name und Punktzahl
★: Gegenstand
○: Besondere Merkmale)

- ⑪ ☆: **Gehörnte Schildkröte** 300
★: Speer
○: Sie können sie nur mit dem Schwert besiegen

- ⑫ ☆: **Gao Gao** 500
★: Vierrichtungs-Eisenkugeln
○: keine

- ⑬ ☆: **Schlange** 200
★: Eisenkugel
○: keine

- ⑭ ☆: **Yunga** 500
★: Sonderwaffe
○: kann mit der Eisenkugel nicht besiegt werden

⑪



⑫



⑬



⑭



(☆: Nom et nombre de points,
★: Objet, ○: Traits particuliers)

⑪ ☆: **Tortue à cornes** 300
★: lance
○: vous ne pourrez l'abattre qu'avec
l'épée.

⑫ ☆: **Gao-Gao** 500
★: boulets de fer à 4 directions
○: aucun

⑬ ☆: **Serpent** 200
★: boulet de fer
○: aucun

⑭ ☆: **Yunga** 500
★: objet spécial
○: le boulet de fer est sans effet sur
lui.

(☆: Nombre y puntuación, ★: Objeto,
○: Características especiales)

⑪ ☆: **Tortuga con cuernos** 300
★: Lanza
○: Sólo puede derrotarla con la
espada

⑫ ☆: **Gao Gao** 500
★: Bolas de hierro de 4 direcciones
○: Ninguna

⑬ ☆: **Serpiente** 200
★: Bola de hierro
○: Ninguna

⑭ ☆: **Yunga** 500
★: Especial
○: La bola de hierro no le derrotará

(☆: Nome e Punteggio, ★: Oggetto,
○: Caratteristiche Speciali)

⑪ ☆: **Tartaruga Cornuta** 300
★: lancia
○: potete vincerla soltanto con la
spada

⑫ ☆: **Gao Gao** 500
★: 4 palle di ferro tetradirezionali
○: nessuna

⑬ ☆: **Serpente** 200
★: palla di ferro
○: nessuna

⑭ ☆: **Yunga** 500
★: speciale
○: non può essere sconfitto con la
palla di ferro

Boss Demons

Each level of the labyrinth is inhabited by a different set of monsters, and each level is ruled by a boss Demon. You'll have to defeat the Demon before you can move on to the next round.

(☆: Boss Demon, ★: Score,
○: How to Destroy)

- ① ☆: **Monster Flower** (forest scene)
★: 1,000
○: sword or fireball
- ② ☆: **Bat** (underground waterway scene)
★: 1,000
○: sword or spear
- ③ ☆: **Masked Rabbit** (desert scene)
★: 1,000
○: sword or tornado
- ④ ☆: **Waterman** (marsh scene)
★: 1,000
○: sword or dynamite
- ⑤ ☆: **Rock Lion**
★: 1,000
○: sword or dynamite

Oberdämonen

Jede Ebene des Labyrinths ist von einer unterschiedlichen Monstergruppe bewohnt und jede Ebene wird von einem Oberdämon beherrscht. Sie müssen diesen Dämon besiegen, ehe Sie in die nächste Runde gehen können.

(☆: Oberdämon, ★: Punktzahl
○: Wie zu besiegen)

- ① ☆: **Monsterblume** (Waldszene)
★: 1000
○: Schwert oder Feuerkugel
- ② ☆: **Fledermaus** (unterirdische Flußszene)
★: 1000
○: Schwert oder Speer
- ③ ☆: **Maskiertes Kaninchen** (Wüstenszene)
★: 1000
○: Schwert oder Tornado
- ④ ☆: **Wassermann** (Sumpfszene)
★: 1000
○: Schwert oder Speer
- ⑤ ☆: **Felsenlöwe**
★: 1000
○: Schwert oder Dynamit

①



②



③



④



⑤



Les chefs Démons

Chaque niveau du labyrinthe est habité par un groupe de monstres différents, et chaque niveau est dirigé par un chef Démon. Vous allez devoir vaincre ce Démon avant de pouvoir passer à l'étape suivante.

(☆: Chef Démon, ★: Nombre de points, ○: Comment le détruire)

- ① ☆: **Fleur monstrueuse** (scène de forêt)
★: 1 000
○: épée ou boule de feu
- ② ☆: **Chauve-souris** (scène de voie d'eau souterraine)
★: 1 000
○: épée ou lance
- ③ ☆: **Lapin masqué** (scène de désert)
★: 1 000
○: épée ou tornade
- ④ ☆: **Homme d'eau** (scène de marais)
★: 1 000
○: épée ou lance
- ⑤ ☆: **Lion de pierre**
★: 1 000
○: épée ou dynamite

Jefes demonios

Cada nivel del laberinto está habitado por un grupo diferente de monstruos, y cada nivel está bajo las órdenes de un jefe demonio. Antes de pasar a la siguiente etapa tendrá que derrotar al jefe demonio.

(☆: Jefe demonio, ★: Puntuación, ○: Modo de destruirlo)

- ① ☆: **Flor monstruosa** (En la escena del bosque)
★: 1.000
○: Espada o bola de fuego
- ② ☆: **Murciélago** (En la escena del canal subterráneo)
★: 1.000
○: Espada o lanza
- ③ ☆: **Conejo enmascarado** (En la escena del desierto)
★: 1.000
○: Espada o tornado
- ④ ☆: **Hombre de agua** (Escena del pantano)
★: 1.000
○: Espada o dinamita
- ⑤ ☆: **León de las rocas**
T★: 1.000
○: Espada o dinamita

Capidemoni

Ogni livello del labirinto è abitato da tipi diversi di mostri governati da un Capodemonio. Dovete sconfiggere il Capodemonio prima di poter passare alla fase seguente.

(☆: Capodemonio, ★: Punteggio, ○: Modo di distruggerlo)

- ① ☆: **Fiore Mostro** (foresta)
★: 1.000
○: spada o palla di fuoco
- ② ☆: **Pippistrello** (canale sotterraneo)
★: 1.000
○: spada o lancia
- ③ ☆: **Coniglio Mascherato** (deserto)
★: 1.000
○: spada o turbine
- ④ ☆: **Uomo della Pioggia**
★: 1.000
○: spada o lancia
- ⑤ ☆: **Leone delle Rocce** (palude)
★: 1.000
○: spada o dinamite

Each round is also full of obstacles that block your way and threaten your life. You can destroy these obstacles or try to go around them.

(☆: **Obstacles,**

★: **Score,**

○: **How to Destroy/Special Features)**

① ☆: **Ranbaike** (round 3, 5, 7, 10)

★: 1,000

○: Sword or spear. If you defeat Ranbaike, Niño gains one life. Ranbaike's soldiers can be conquered by any weapon except money.

② ☆: **Popping flower**

★: 0

○: Fireball. If it stings you, your life meter decreases. You can pass it when the flower is closed.

Jede Runde ist voll von Hindernissen, die Ihren Weg blockieren und Ihr Leben bedrohen. Sie können diese Hindernisse zerstören oder sie zu umgehen versuchen.

(☆: **Hindernisse,**

★: **Punktzahl,**

○: **Wie zu zerstören/besondere Merkmale)**

① ☆: **Ranbaike** (Runde 3, 5, 7, 10)

★: 1000

○: Schwert oder Speer. Wenn Sie Ranbaike besiegen, gewinnt Niño ein Leben. Ranbaikes Soldaten können durch jede Waffe außer Geld besiegt werden.

② ☆: **Zerplatzende Blumen**

★: 0

○: Feuerkugel. Wenn Sie darauf stoßen, wird die Anzeige Ihres Lebensmessers verringert. Sie können daran vorbeigehen, wenn die Blume geschlossen ist.

①



②



Chaque étape est également remplie d'obstacles qui vont vous barrer le passage et mettre votre vie en danger. Vous pourrez détruire ces obstacles ou bien essayer de les contourner.

(☆: **Obstacles**,
★: Nombre de points,
○: Comment les détruire/Traits particuliers)

- ① ☆: **Ranbaïke** (étapes 3, 5, 7 et 10)
★: 1 000
○: Epée ou lance. Si vous abattez Ranbaïke, Niño gagne une vie. Les soldats de Ranbaïke pourront être abattus par n'importe quelle arme à l'exception de l'argent.

- ② ☆: **Fleur sauteuse**
★: 0
○: Boule de feu. Si elle vous pique, votre compteur de vie diminue. Vous pourrez passer à côté sans danger quand la fleur est refermée.

Cada ronda está también repleta de obstáculos que entorpecen su marcha y ponen en peligro su vida. Podrá destruir estos obstáculos o esquivarlos.

(☆: **Obstáculos**,
★: Puntuación,
○: Modo de destruirlos/características especiales)

- ① ☆: **Ranbaïke** (Etapas 3, 5, 7 y 10)
★: 1.000
○: Espada o lanza. Niño gana una vida cuando usted derrota a Ranbaïke. Los soldados de Ranbaïke pueden ser derrotados con cualquier arma excepto dinero.

- ② ☆: **Flores adormecedoras**
★: 0
○: Bola de fuego. Si las toca, su medidor de vida disminuirá. Podrá pasar entre ellas cuando estén cerradas.

Ogni fase è anche piena di ostacoli che vi sbarrano la strada e minacciano la vostra vita. Potete distruggerli o cercare di aggirarli.

(☆: **Ostacoli**,
★: Punteggio,
○: Modo di distruggerli/Caratteristiche Speciali)

- ① ☆: **Ranbaïke** (fase 3, 5, 7, 10)
★: 1.000
○: Spada o lancia. Distruggendo Ranbaïke, Niño guadagna una vita. I soldati di Ranbaïke possono essere sconfitti con qualsiasi arma, eccettuata quella del denaro.

- ② ☆: **Fiori Scoppianti**
★: 0
○: Palla di fuoco. Se vi pungono, il contatore della vostra vita diminuisce. Potete oltrepassarli quando sono chiusi.

- (☆: **Obstacles,**
 ★: **Score,**
 ○: **How to Destroy/Special Features)**

- ③ ☆: **Numbing tree**
 ★: 0
 ○: Fireball. If it touches you, your life meter decreases.

- ④ ☆: **Ant hill (desert)**
 ★: 500
 ○: Small tornado

- ⑤ ☆: **Lady (various scenes)**
 ★: 200
 ○: Tries to kidnap Pupe when he's your ally, or tries to freeze Poh. Weapons can't defeat her: try offering money.

Bonus points for clearing each round:
 5,000 points.

- (☆: **Hindernisse,** ★: **Punktzahl,**
 ○: **Wie zu zerstören/besondere Merkmale)**

- ③ ☆: **Erstarrend Bäume** ★: 0
 ○: Feuerkugel. Wenn Sie sie berühren, verringert sich die Anzeige Ihres Lebensmessers.

- ④ ☆: **Ameisenhügel (Wüste)**
 ★: 500
 ○: Kleiner Tornado

- ⑤ ☆: **Dame (verschiedene Szenen)**
 ★: 200
 ○: Versucht Pupe zu entführen wenn er Ihr Verbündeter ist oder versucht Poh einzufrieren. Sie kann nicht mit Waffen besiegt werden: versuchen Sie, ihr Geld anzubieten.

Bonuspunkte nach Abschluß jeder
 Runde: 500 Punkte.

③



④



⑤



(☆: **Obstacles**,
★: Nombre de points,
○: Comment les détruire/Traits
particuliers)

③ ☆: **Arbre paralysant**
★: 0
○: Boule de feu. S'il vous touche,
votre compteur de vie diminue.

④ ☆: **Colline aux fourmis (désert)**
★: 500
○: Petite tornade.

⑤ ☆: **Dame (scènes diverses)**
★: 200
○: Essaie de kidnapper Pupe quand
il est votre allié, ou bien essaie
d'immobiliser Poh. Les armes
sont sans effet sur elle: essayez
de lui offrir de l'argent.

Points acquis à la fin de chaque étape:
5 000 points.

(☆: **Obstáculos**,
★: Puntuación,
○: Modo de destruirlos/características
especiales)

③ ☆: **Arboles paralizantes**
★: 0
○: Bola de fuego. Si los toca, su
medidor de vida disminuirá.

④ ☆: **Hormiguero (Desierto)**
★: 500
○: Pequeño tornado

⑤ ☆: **Señora (En varias escenas)**
★: 200
○: Trata de secuestrar a Pupe
cuando éste es su aliado, o trata
de congelar a Poh. Las armas
no pueden derrotarla, trate de
ofrecerle dinero.

Puntos extra al pasar cada etapa:
5.000 puntos

(☆: **Ostacoli**,
★: Punteggio,
○: Modo di distruggerli/Caratteristiche
Speciali)

③ ☆: **Albero Intorpidente**
★: 0
○: Palla di fuoco. Se vi tocca, il
contatore della vostra vita
diminuisce.

④ ☆: **Formicaio (deserto)**
★: 500
○: Piccolo turbine

⑤ ☆: **Signora (varie fasi)**
★: 200
○: Cerca di rapirvi Pupe quando è
vostro alleato, o di rendere di
ghiaccio Poh. Non può essere
sconfitta con le armi. Provate ad
offrirle del denaro.

Punti di abbuono al superamento di
ogni fase: 5.000.

A Brief Guide to the Labyrinth

Forest

Full of numbing trees and popping flowers which block your path. A fireball will blow them away so you can pass. Don't touch them, or your life meter decreases! Demon: Monster Flower.

Underground Waterway

If you fall in, your life meter decreases. Use a raft to cross. If you pick up a pair of boots along the way, you can walk on water for a while. Demon: The Bat.

Desert

Full of flying cactus thorns. It also has the deadly ant hill. Pick up a whirling tornado along the way to defeat your enemies. Demon: The Masked Rabbit.

Ein kurzer Führer durch das Labyrinth

Wald

Voll von erstarrenden Bäumen und zerplatzenden Blumen, die Ihren Weg blockieren. Mit einem Feuerball lassen sie sich wegbrennen und Sie können passieren. Berühren Sie sie nicht oder die Anzeige Ihres Lebensmessers sinkt! Dämon: Monsterblume.

Unterirdischer Fluß

Wenn Sie hineinfallen, verringert sich die Anzeige Ihres Lebensmessers. Verwenden Sie ein Floß, um ihn zu kreuzen. Wenn Sie ein Paar Stiefel auf Ihrem Weg finden, können Sie eine Weile auf dem Wasser gehen. Dämon: Die Fledermaus.

Wüste

Voll von fliegenden Kaktusdornen. Hier gibt es außerdem den tödlichen Ameisenhügel. Greifen Sie einen wirbelnden Tornado auf Ihrem Weg, um Ihre Feinde besiegen zu können. Dämon: Das maskierte Kaninchen.

Guide bref du labyrinthe

Forêt

Elle est pleine d'arbres paralysants et de fleurs sauteuses qui vous barrent le passage. Une boule de feu les fera disparaître pour que vous puissiez passer. Mais ne les touchez pas car cela ferait diminuer votre compteur de vie! Démon: La fleur monstrueuse.

Voie d'eau souterraine

Si vous tombez dedans, votre compteur de vie diminue. Utilisez un radeau pour la traverser. Si vous ramassez une paire de bottes en chemin, vous pourrez marcher sur l'eau pendant un certain temps. Démon: La chauve-souris.

Désert

Il est semé d'épines de cactus. Il renferme également la meurtrière colline aux fourmis. Ramassez une tornade tourbillonnante en chemin pour abattre vos ennemis. Démon: Le lapin masqué.

Guía breve del laberinto

Bosque

Repleto de árboles paralizantes y flores adormecedoras que bloquean su camino. Una bola de fuego hará que desaparezcan para que pueda pasar. No los toque ya que su medidor de vida disminuirá. Demonio: Flor monstruosa.

Canal subterráneo

Si cae en él, su medidor de vida disminuirá. Utilice una balsa para cruzar el canal. Si toma un par de botas a lo largo del camino podrá caminar sobre el agua durante un rato. Demonio: El murciélago.

Desierto

Repleto de espinas de cactus volantes. También se encuentra en el desierto el hormiguero mortal. Tome un tornado a lo largo del camino para derrotar a sus enemigos. Demonio: El conejo enmascarado.

Breve Guida al Labirinto

Foresta

Piena di alberi intorpidenti e fiori scoppianti che vi sbarrano la strada. Potete aprirvi il varco usando una palla di fuoco. Non toccateli, perché altrimenti il contatore della vostra vita diminuisce. Demonio: Fiore Mostro.

Canale sotterraneo

Se ci cadete dentro, il contatore della vostra vita diminuisce. Attraversatelo con una zattera. Se in cammino trovate un paio di stivali, potete camminare sull'acqua per un po'. Demonio: Pippistrello.

Deserto

Pieno di spine di cactus volanti. Ha anche un formicaio mortale. Prendete per strada un turbine per sconfiggere i nemici. Demonio: Coniglio Mascherato.

Marsh

You'll be walking on what looks like an island... a small patch of muddy ground surrounded by water. If the waves get to you, your life meter decreases. Pick up lightning and it'll make you invincible to your enemies.
Demon: The Waterman.

Ruins

Watch out for moving, fire-spitting walls. Pick up the dynamite and use it to destroy the moving walls. Demon: Rock Lion.

Phantom Shadows

A dark and misty land, with many dangers. Beware! The shadows are full of Demons: The Monster Flower, The Bat, the Masked Rabbit, The Rick Lion, Ranbaike and the Bird Spirit of Nazca. If you make it through, the gates of Paradise will open before you.

Sumpf

Sie gehen auf etwas, das wie eine Insel aussieht... ein kleiner Fleck modrigen Bodens, der von Wasser umgeben ist. Wenn die Wellen Sie erreichen, verringert sich die Anzeige Ihres Lebensmessers. Greifen Sie einen Blitz und er macht Sie Ihren Feinden gegenüber unverwundbar. Dämon: Der Wassermann.

Ruinen

Achten Sie auf sich bewegende, feuerspuckende Wände. Sammeln Sie Dynamit auf und verwenden Sie es, um die beweglichen Wände zu zerstören.
Dämon: Felsenlöwe.

Schattenphantome

Ein dunkles und nebliges Land mit vielen Gefahren. Seien Sie auf der Hut! Die Schatten sind voller Dämonen: Die Monsterblume, die Fledermaus, das maskierte Kaninchen, der Felsenlöwe, Ranbaike und der Vogelgeist von Nazca. Wenn Sie hier hindurchgelangen öffnet sich das Tor zum Paradies für Sie.

Marais

Vous allez marcher sur quelque chose qui ressemble à une île... une petite parcelle de sol boueux entourée d'eau. Si les vagues vous attrapent, votre compteur de vie diminuera. Ramassez un éclair: il vous rendra invincible à vos ennemis. Démon: L'homme d'eau.

Ruines

Méfiez-vous des murs qui bougent et qui crachent le feu. Ramassez la dynamite et utilisez-la pour abattre les murs mobiles. Démon: Le lion de pierre.

Ombres de fantômes

Une terre sombre et brumeuse semée de dangers. Soyez sur vos gardes! Les ombres sont pleines de démons: La fleur monstrueuse, le chauve-souris, le lapin masqué, le lion de pierre, Ranbaïke et l'esprit-oiseau de Nazca. Si vous réussissez à les traverser sains et saufs, les portes du Paradis vont s'ouvrir devant vous.

Pantano

Aquí caminará sobre algo que parece una isla... una pequeña franja de terreno lodoso rodeada de agua. Si le alcanzan las olas, su medidor de vida disminuirá. Tome el rayo y hágase invencible ante sus enemigos. Demonio: El hombre de agua.

Ruinas

Cuidado con las paredes móviles que escupen fuego. Tome la dinamita y utilicela para destruir las paredes. Demonio: El león de las rocas.

Sombras de fantasmas

Una tierra oscura y brumosa con muchos peligros. ¡Cuidado! Las sombras están repletas de demonios: La flor monstruosa, el murciélago, el conejo enmascarado, el león de las rocas, Ranbaïke y el espíritu del pájaro de Nazca. Si logra atravesar esta tierra, las puertas del paraíso se abrirán ante usted.

Palude

Camminerete su ciò che sembra un'isola... un piccolo pezzo di terra fangosa circondato dall'acqua. Se le onde vi raggiungono, il contatore della vostra vita diminuisce. Prendete il fulmine che vi renderà invincibile. Demonio: Uomo della Piovra.

Rovine

State attenti ai muri semoventi che vomitano fiamme. Usate la dinamite per distruggerli. Demonio: Leone delle Rocce.

Terra dei Fantasmi

Una landa buia e nebbiosa piena di pericoli. State attenti! Le zone in ombra sono piene di demoni: il Fiore Mostro, il Pippistrello, il Coniglio Mascherato, il Leone delle Rocce, Ranbaïke e lo Spirito dell'Uccello di Nazca. Se riuscite a sopravvivere, le porte del Paradiso si aprono davanti a voi.

HANDLING THE SEGA CARD AND THE MEGA CARTRIDGE

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

For Proper Usage

Do not get wet!

Do not bend!

Do not subject to any violent impact!

Do not expose to direct sunlight!

Do not damage or disfigure!

Do not place near any high temperature source!

Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- Be especially careful not to stick anything on the SEGA CARD!
- When wet, completely dry before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

BEHANDLUNG DER SEGA-CARD UND DER MEGA-CARTRIDGE

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

Vorsichtsmaßnahmen

Vor Nässe schützen!

Nicht knicken!

Vor Gewalt-einwirkungen schützen!

Nicht direkt der Sonne aussetzen!

Nicht beschädigen oder verunstalten!

Vor Hitze schützen!

Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!

- Achten Sie besonders darauf, daß Sie nichts auf die SEGA-CARD kleben.
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.



MANIPULATION DE LA CARTE SEGA ET DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTE SEGA et la CARTOUCHE MEGA sont conçues exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM.

Pour une utilisation appropriée

Ne pas mouiller

- Ne pas plier
- Ne pas soumettre à des chocs violents
- Ne pas mettre au soleil
- Ne pas abîmer
- Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur
- Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

* Ne rien coller sur la carte SEGA!

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

MANEJO DE LA TARJETA SEGA Y EL CARTUCHO MEGA

La tarjeta SEGA y el cartucho MEGA están diseñados únicamente para el SEGA MASTER SYSTEM

Para un mejor uso:

No mojarlo

- No doblarlo
- No darle golpes violentos
- No dañarlo o rayarlo
- No exponerlo a la luz directa del sol
- No exponerlo a altas temperaturas
- No exponerlo a líquidos corrosivos
- * Tener especial cuidado en no pegar nada en la tarjeta SEGA.

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido con agua destilada.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.

PRECAUZIONI RIGUARDO ALLA SEGA CARD E MEGA CARTRIDGE

La SEGA CARD e la MEGA CARTRIDGE MEGA sono destinate esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

Non bagnarla

- Non piegarla
- Evitare i colpi violenti
- Non esporla alla luce diretta del sole
- Non danneggiarla o colpirla
- Non lasciarla vicino a fonti di calore
- Non bagnarla con benzina o altro

- * In particolare non attaccare niente alla Sega Card.
- Quando bagnata, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

SCOREBOOK

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

Name			
Date			
Score			

ADBE
adobe.com

SEGA

Printed in Japan