

# Alex Kidd

in **Miracle World**



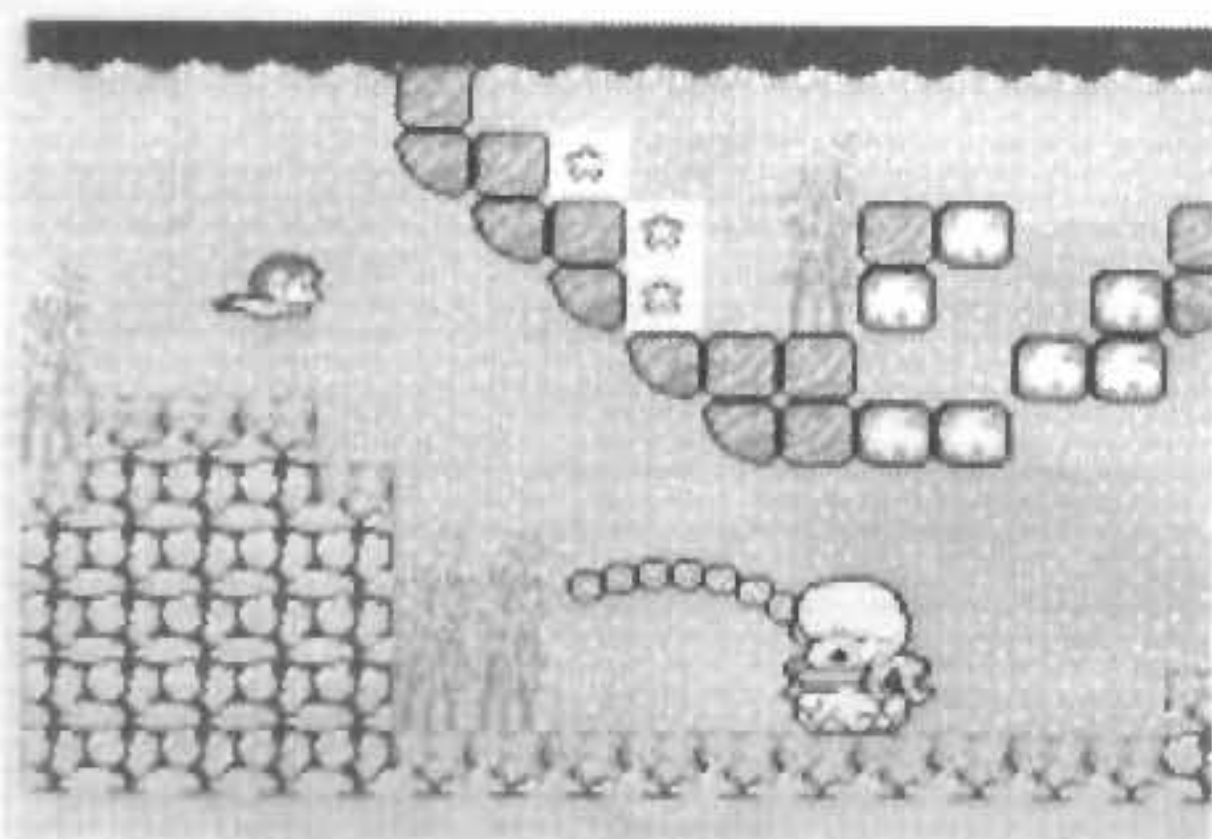
**SEGA**

## 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.

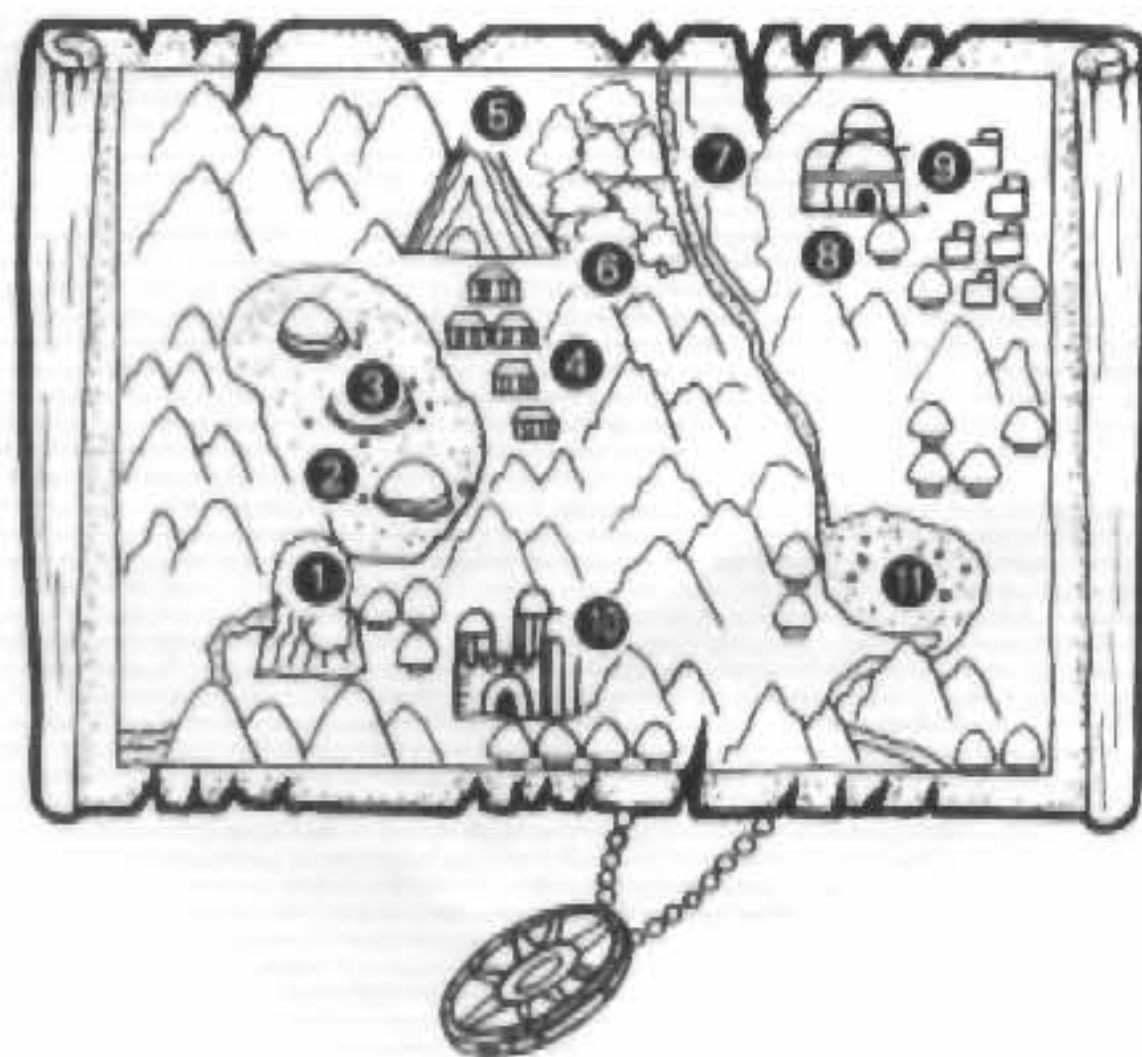


## The Eleven Locations in The Miracle World

There are eleven different locations in The Miracle World through which you and Alex must travel. Each location holds 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 Blackwoods
- 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

## Taking Control

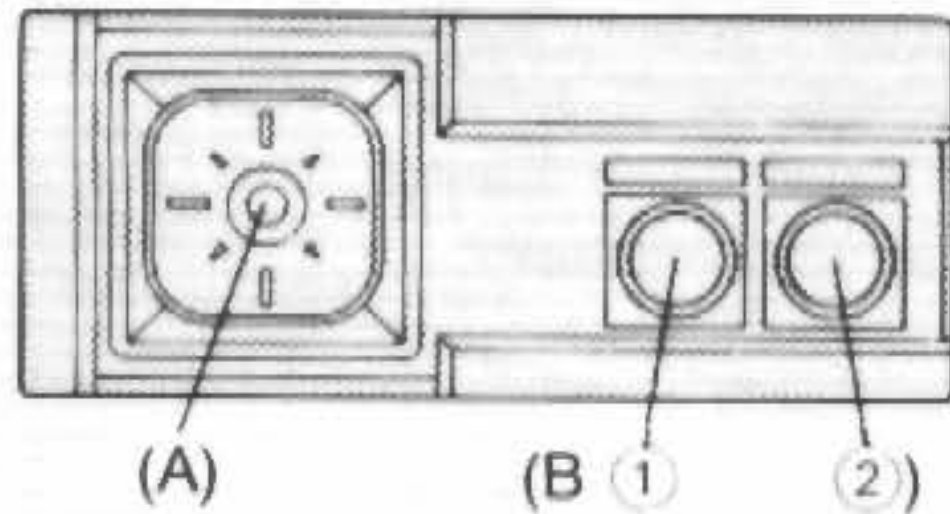
The following illustration shows you the control points on your SEGA MASTER SYSTEM control pad. Throughout the instruction book, we will refer to these controls by the names indicated in this illustration.

(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!

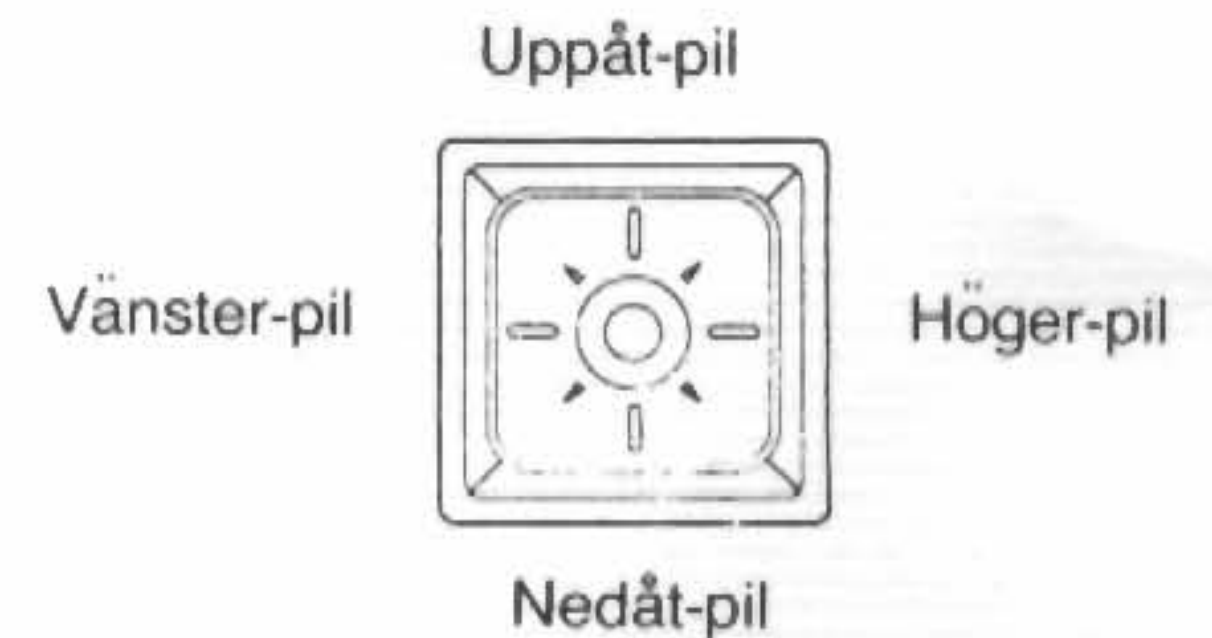
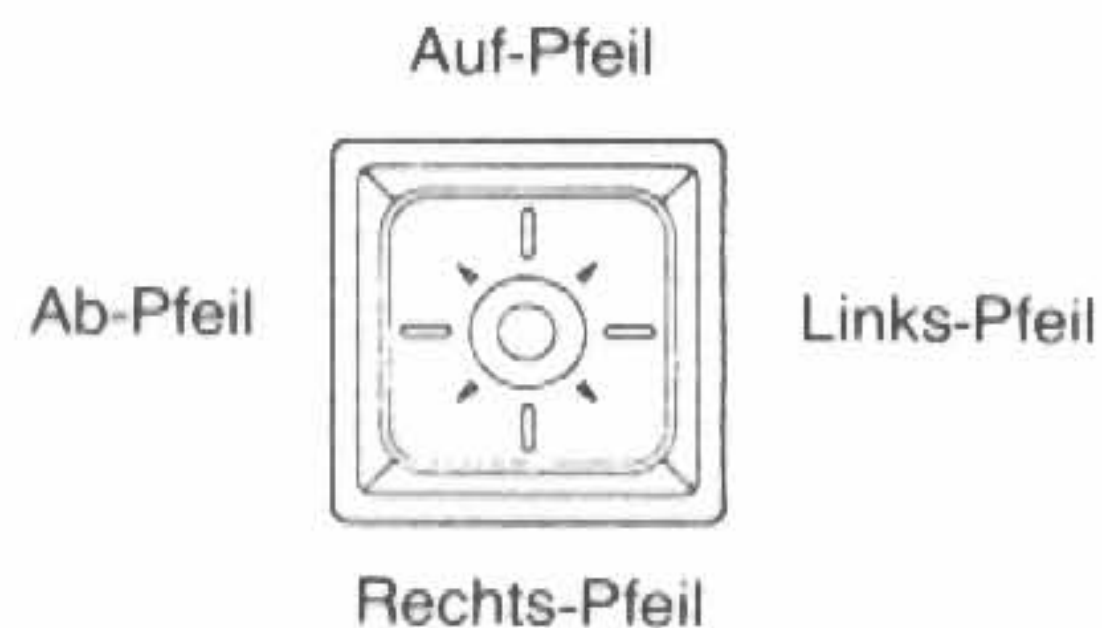
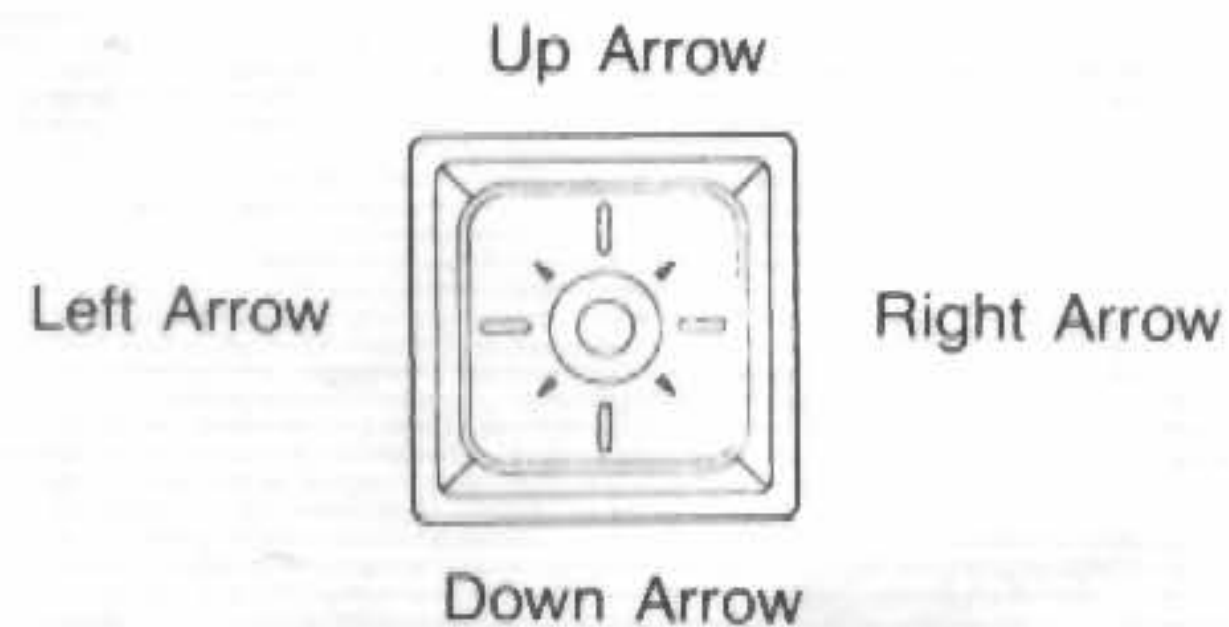
Följande illustrationer visar kontrollerna på SEGA MASTER SYSTEMs styrplattan. I denna bruksanvisning hänvisar vi till dessa kontroller med de benämningar som finns i på illustrationen nedan.

(A) Riktningsskontroll

(B) Knappen START

① Knapp 1

② Knapp 2





**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 vänster- eller höger- pil.

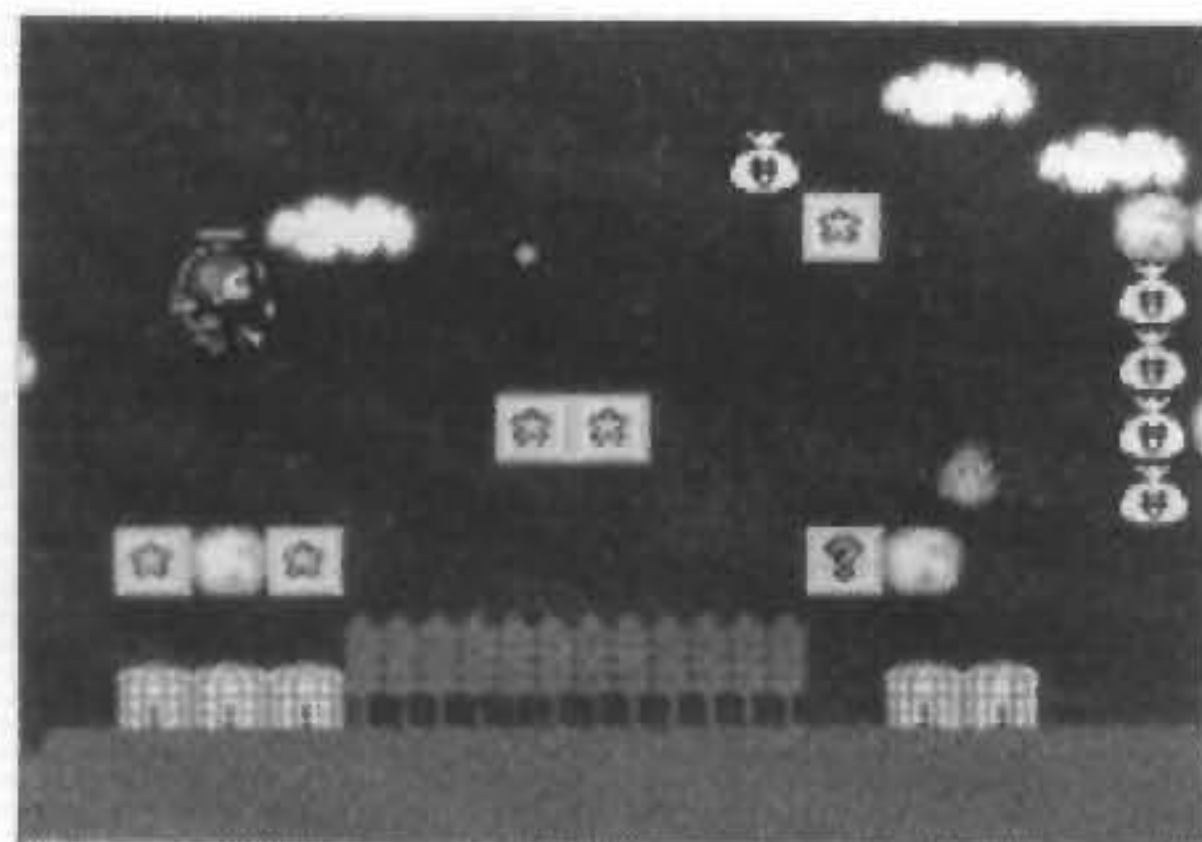
**DYKNING** — Tryck på nedåt-pilen.

**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.



## 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 fiancée. 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 Zwillingenbruder; High Stone — König von Nibana und Prinzessin Lora, die Braut von Egle. Bei bestimmten Gelegenheiten 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 verkliga 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





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 Janken, der Große ergebene Diener, als da wären Parplin, der Diener, oder Parplin, der Verfolger; Chokkinna, 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.



## 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.

### The treasures are:

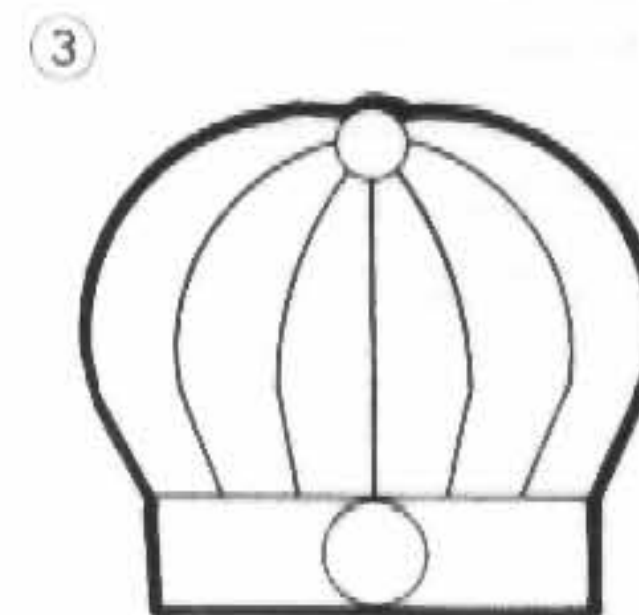
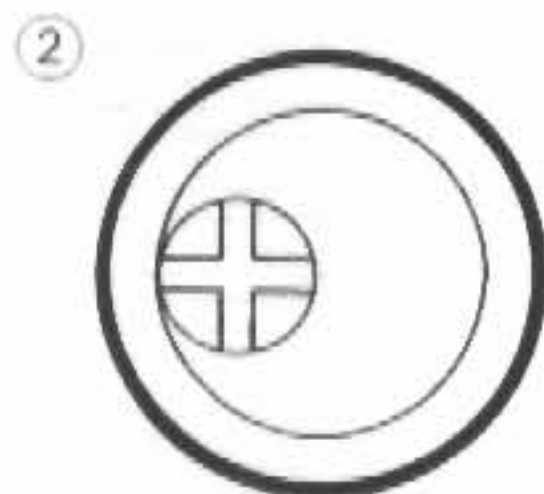
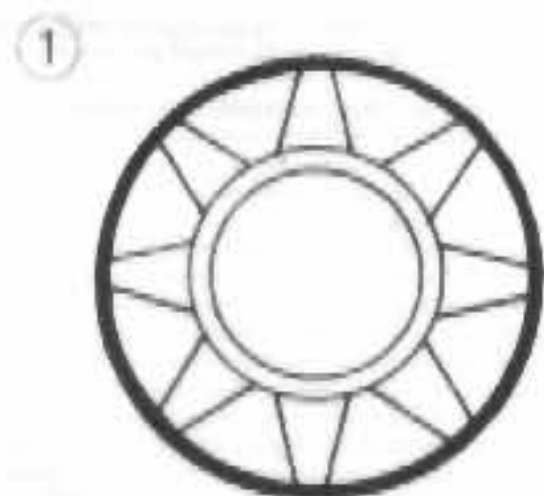
- ① The Sun Stone Medallion
- ② The Moonlight Stone Medallion
- ③ The Gold Crown — it has magical powers — but can't be obtained without the Sun Stone and Moonstone medallions.
- ④ The Hirota Stone — it holds the key to the mysteries surrounding the crown.
- ⑤ A personal letter to the kingdom of Nibana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

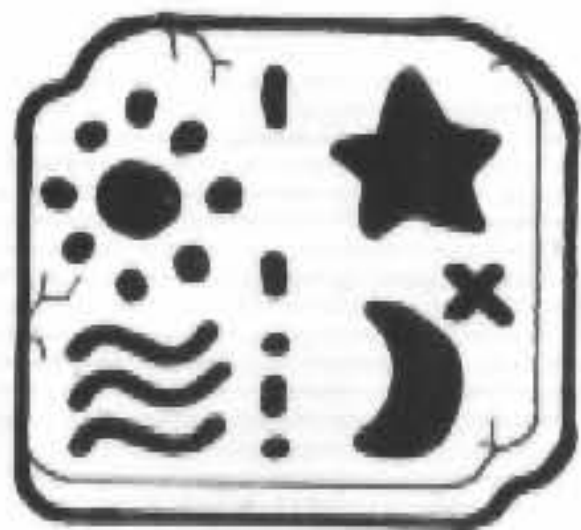
### Skatterna är:

- ① Solstensmedaljongen.
- ② Månstensmedaljongen.
- ③ Guldkronan — den har magiska krafter, men du kan inte få den utan solstensmedaljongen och månstensmedaljongen.
- ④ Hirota-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.

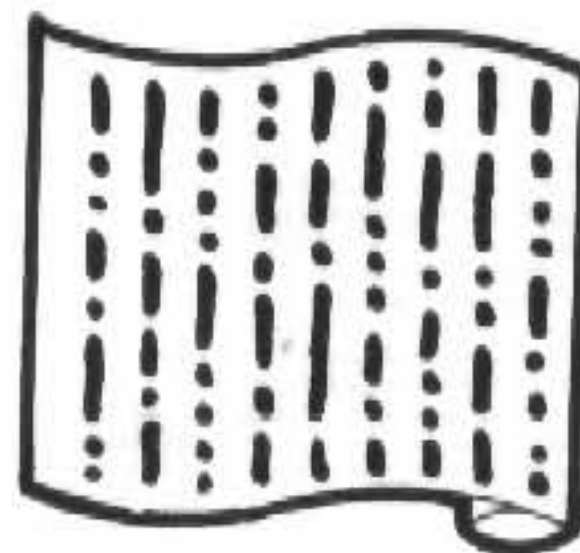




④



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.



## 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.



## 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.



- 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.

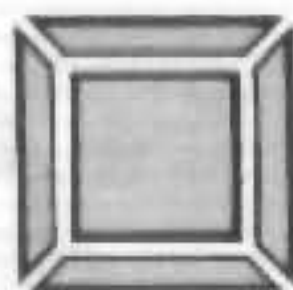
## The Telepathy Ball

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.



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 through 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.

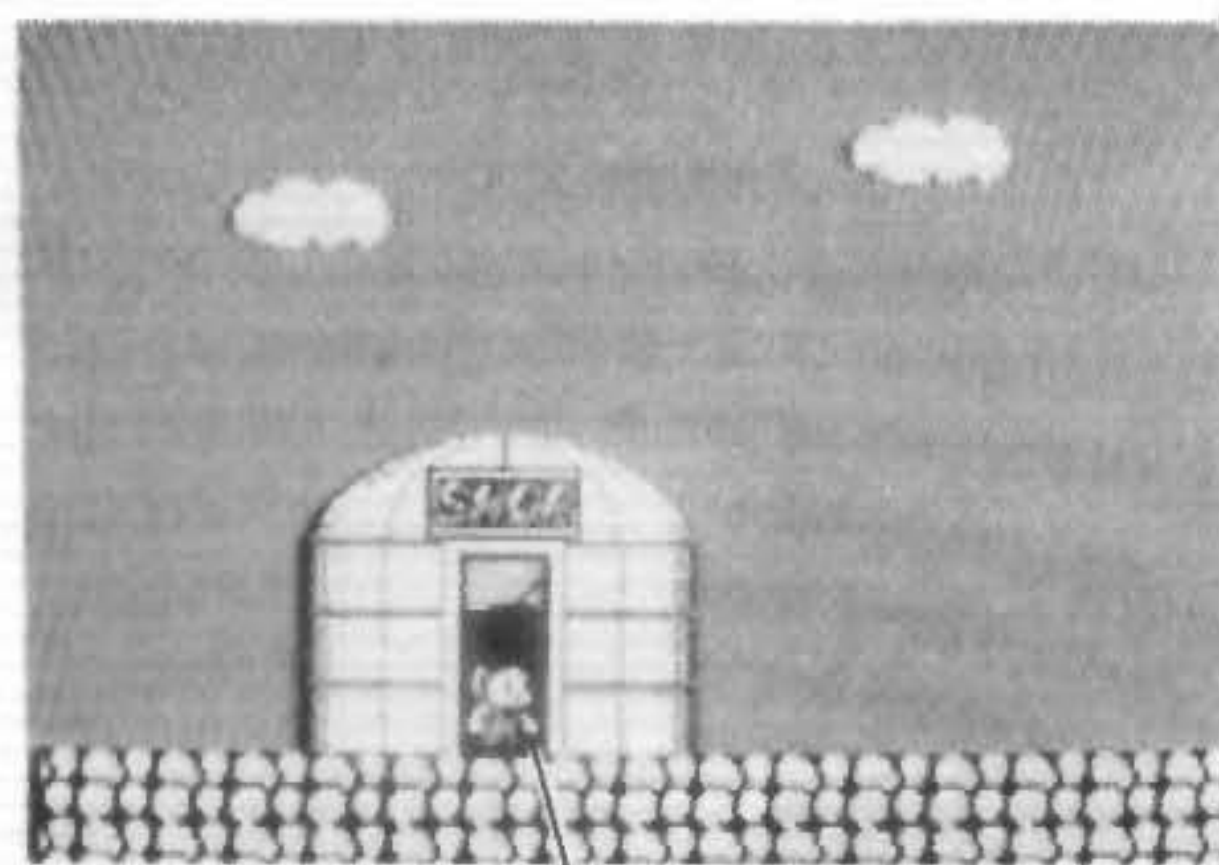




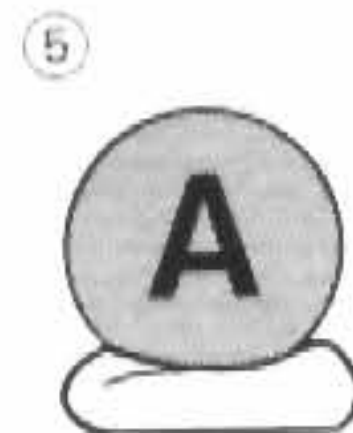
- ④ The Cane of Flight — 120\$  
This cane gives you so much psychic power that you can actually fly for a limited amount of time.
- ⑤ The Magic Capsule A — 100\$  
When you need help badly, throw this capsule and eight of your friends will magically appear.
- ⑥ The Magic Capsule B — 120\$  
Throw this 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



- 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.



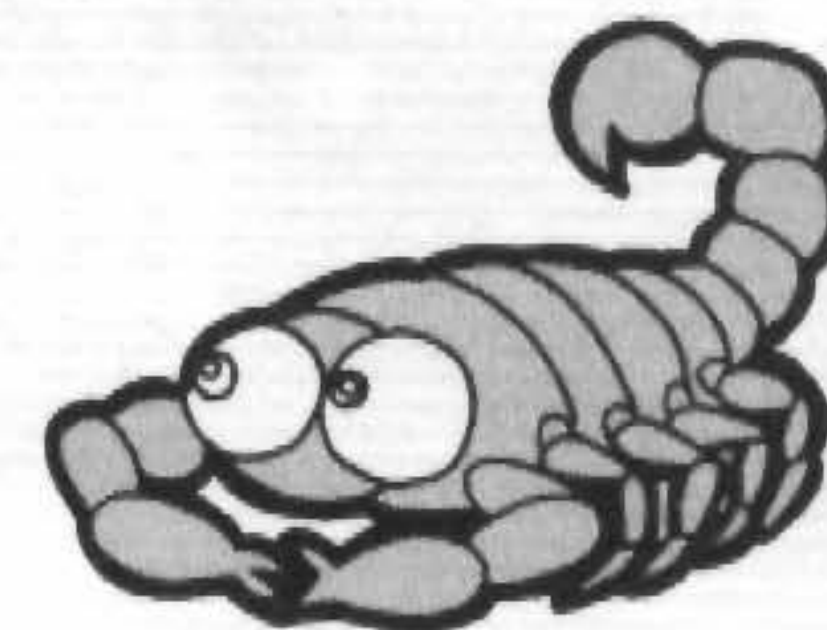
- 7 Sukopako Motorrad — 200 \$  
 Es ist nicht nur schnell, sondern durchbricht auch Felsen. Allerdings funktioniert es nicht im Wasser, und es hat keinen Rückwärtsgang.
- Zum Beschleunigen — drücken Sie den Rechts-Pfeil
- Zum Abbremsen — drücken Sie den Links-Pfeil.
- Zum Springen — drücken Sie Knopf 2.
- 8 Petikopter — 200\$  
 Er funktioniert wie ein Hubschrauber und ist mit einem Geschöß 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.



- 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.





## 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.

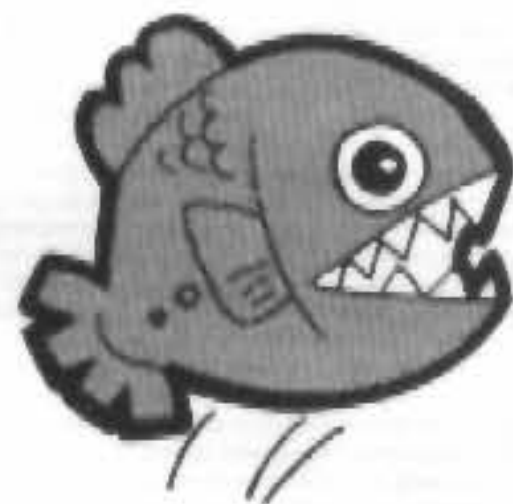
To fire from the speedboat — press Button 1.

To jump — press Button 2.

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

## A Game Within The Game

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



## 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.

## Ein Spiel im Spiel

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

## 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.

## 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.

Here's how it works: Paper is stronger than stone, but weaker than 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, scissors 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 als 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 Durchgänge, 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.



## Keeping Track of Things

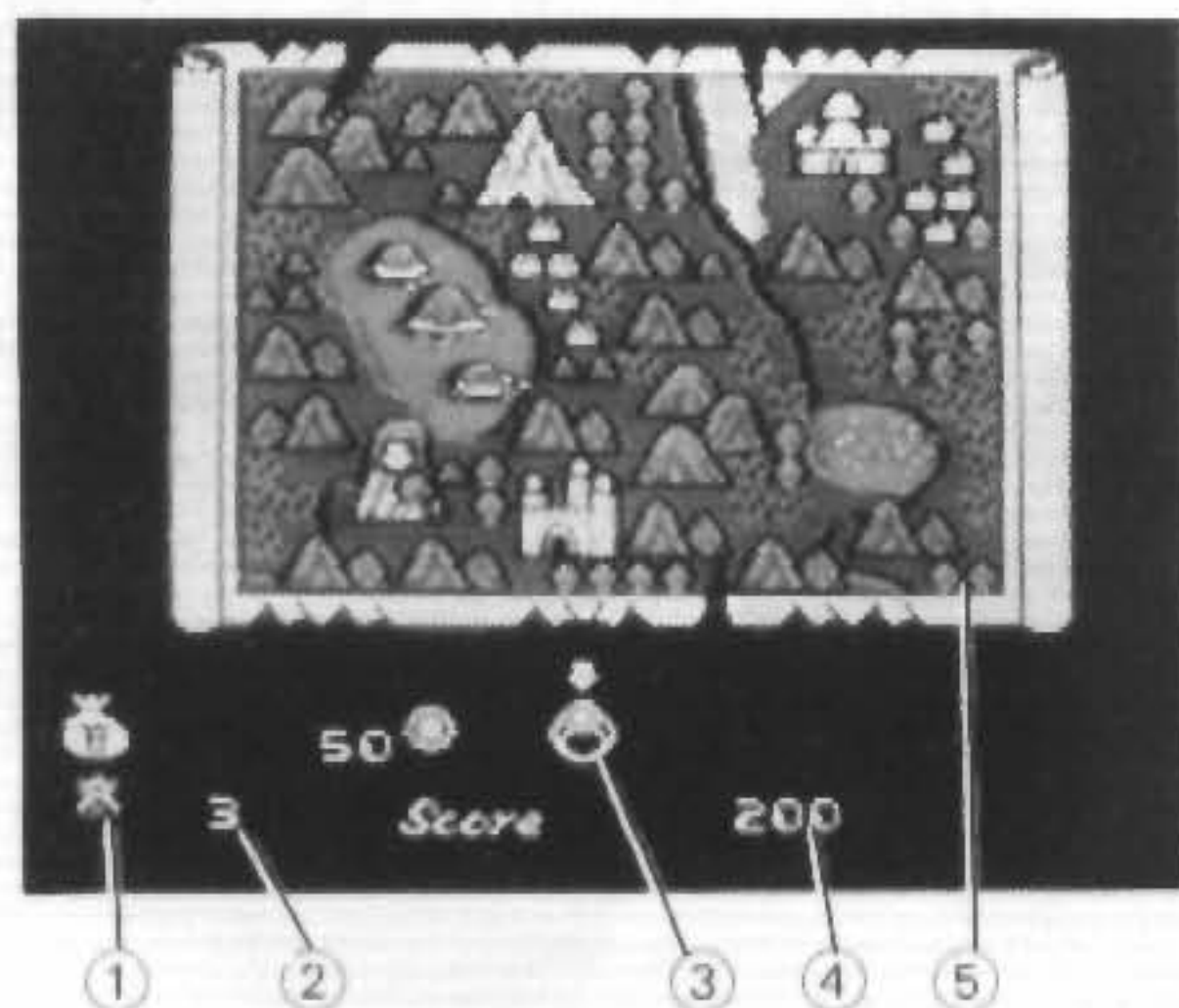
Because there are so many locations in The Miracle World and so many things that you will either pick up or buy, you'll need a way to keep track of it all. That's why you have access to a subscreen that gives all this information in a flash.

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, auf 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:





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 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 PAUSE-knappen.

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

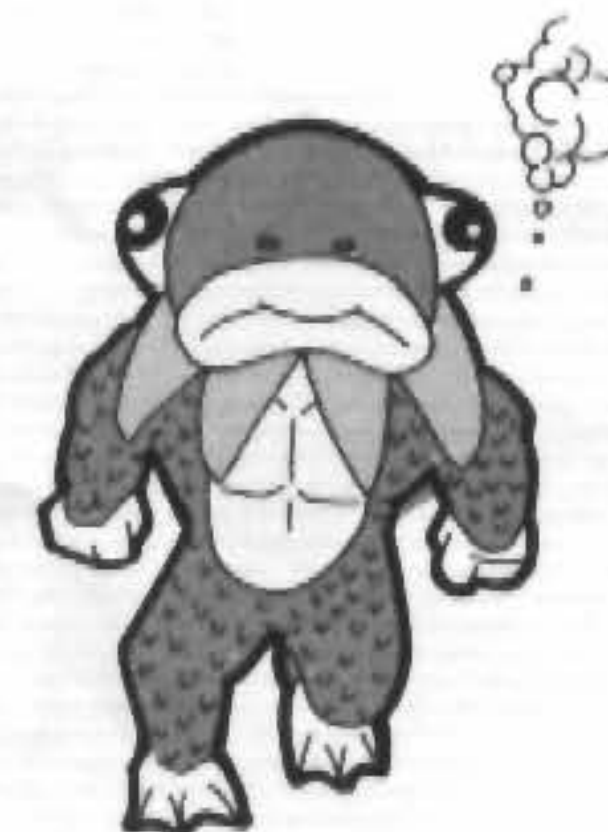
## Hoppsan, försök igen!

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.





## 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 Punktwertung

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

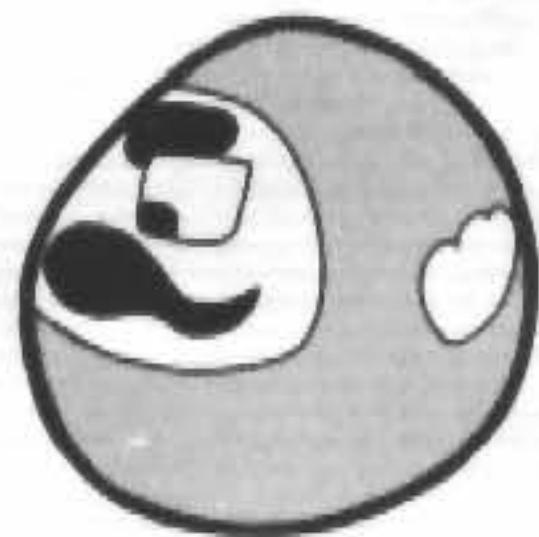


PARPLIN  
THE PURSUER ..... 2,000 points  
CHOKKINNA  
THE SLY ..... 2,000 points  
GOOSEKA  
THE SLIPPERY ..... 2,000 points

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

## 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.



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

## Hilfreiche Tips

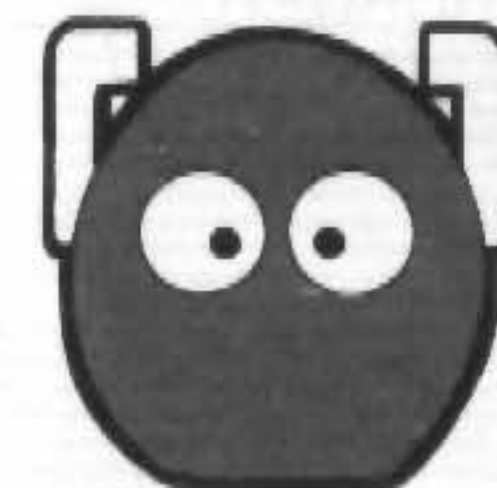
- Beim Springen und Schlagen ist der richtige Zeitpunkt wichtig.
- Sammeln Sie so viele Goldmünzenbeutel wie möglich. Nur so kann man möglichst viele der nützlichen Dinge im Kaufmannsladen kaufen.
- Denken Sie immer vor Verlassen eines Ortes daran, den FRIKADELLEN zu essen. Er gibt Energie und ist 1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

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

## 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.





**SEGA**

PRINTED IN HONG KONG

