

MICHAEL JACKSON'S MOONWALKER™



SEGA

Loading Instructions:

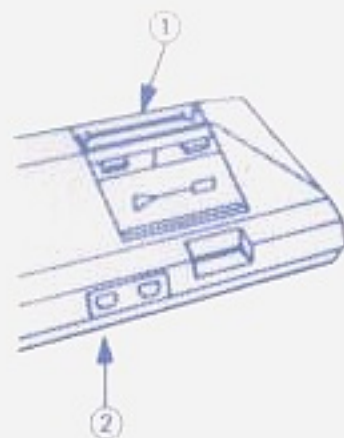
Starting Up:

1. Make sure the power switch is OFF.
2. Insert the game cartridge in the Power Base as described in your SEGA SYSTEM manual.
3. Turn the power switch ON. If nothing appears on the screen, turn the power switch OFF, remove the cartridge, and try again.
4. At the title screen, to start the game, press Button 1 or Button 2.

IMPORTANT:

Always make sure that the Power Base is turned OFF when inserting or removing your Mega Cartridge.

- ① Insert Mega Cartridge
- ② Insert Control Pad 1



Ladeanweisungen:

Inbetriebnahme:

1. Vergewissern Sie sich, daß der Ein-/Aus-Schalter ausgeschaltet ist.
2. Setzen Sie die Spielkassette gemäß der Beschreibung in Ihrer SEGA SYSTEM-Anleitung in die Power Base ein.
3. Schalten Sie den Ein-/Aus-Schalter ein. Falls auf dem Bildschirm nichts erscheint, sollten Sie den Ein-/Aus-Schalter ausschalten, die Kassette entfernen und diese dann erneut einsetzen.
4. Wenn das Titelbild erscheint, drücken Sie die Taste 1 oder die Taste 2, um das Spiel zu beginnen.

WICHTIG:

Achten Sie beim Einsetzen oder Entfernen Ihrer Mega-Kassette stets darauf, daß die Power Base ausgeschaltet ist.

- ① Mega-Kassette einsetzen
- ② Steuerpult 1 anschließen

Innan du börjar spela:

Hur du startar spelet:

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

ATT OBSERVERA:

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

- ① Här skjuter du in kassetten.
- ② Här ansluter du styrplattan 1.

Instructions de chargement:

Mise en route:

1. Assurez-vous que l'alimentation de la console est coupée.
2. Introduisez la cartouche de jeu dans la console, de la manière décrite dans le mode l'emploi de votre "SEGA SYSTEM".
3. Mettez la console sous tension. Si rien n'apparaît sur l'écran, mettez la console hors tension, retirez la cartouche et essayez à nouveau.
4. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche 1 ou la touche 2 pour commencer une partie.

IMPORTANT:

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

- ① Introduisez la cartouche Mega
- ② Introduisez le bloc de commande 1

Instrucciones de carga:

Puesta en funcionamiento:

1. Cerciórese de que el interruptor de la alimentación esté en OFF.
2. Introduzca el cartucho del juego en la base de alimentación como se describe en el manual SEGA SYSTEM.
3. Ponga el interruptor de la alimentación en ON. Si no aparece nada en la pantalla, póngalo en OFF, retire el cartucho y pruebe de nuevo.
4. En la pantalla titular, pulse el botón 1 o el botón 2 para iniciar la partida.

IMPORTANTE:

Cerciórese siempre de que la base de alimentación esté apagada antes de introducir o retirar el cartucho Mega.

- ① Inserte el cartucho Mega
- ② Inserte el Teclado de Control 1

Istruzioni di caricamento:

Inizio:

1. Accertatevi che la Console sia spenta.
2. Inserite la cartuccia del gioco nella Console come descritto nel manuale SEGA SYSTEM.
3. Accendete il sistema. Se sullo schermo non appare niente, spegnete il sistema, estraete la cartuccia e ripetete daccapo il procedimento.
4. Non appena il titolo appare sullo schermo, premere il tasto 1 o il tasto 2 per dare inizio al gioco.

IMPORTANTE:

Accertatevi sempre che la Console sia spenta prima di inserire o di estrarre la cartuccia Mega.

- ① Inserite la cartuccia Mega
- ② Collegare la Pulsantiera di Comando 1

Save Our Planet!

Goodbye, world peace! Mr. Big, the psycho mastermind of crime is wiping out love on our planet! He and his goons are kidnapping every child on Earth. Mr. Big plans to brainwash all these innocent children and turn them into his slaves!

Mr. Big is the ultimate bad guy. And no one knows how to stop him! Until superstar Michael Jackson, alias Moonwalker, the champion of love and peace, takes charge.

Only Michael can rescue the children and demolish Mr. Big and his hoods. To do it, Michael summons his Star Magic, the super power sent to him on a shooting star.



Retten Sie unseren Planeten!

Es ist vorbei mit dem Weltfrieden! Mr. Big, Verbrechergenie und Psychopath in einer Person, macht der Liebe auf diesem Planeten nach und nach den Garaus! Er und seine Schläger entführen jedes Kind der Erde. Mr. Big plant sämtliche Kinder einer Gehirnwäsche zu unterziehen und in Sklaven zu verwandeln!

Mr. Big ist der Inbegriff des Bösen, und niemand ist imstande ihn zu stoppen! Bis Superstar Michael Jackson, alias Moonwalker, der Botschafter der Liebe und des Friedens, den Fall übernimmt.

Niemand außer Michael kann die Kinder retten und Mr. Big und seine Verbrechertruppe vernichten. Michael bedient sich dazu seiner Sternmagie, die übernatürlichen Kräfte, die ihm eine Sternschnuppe verliehen hat.

Rädda vår planet!

Farväl världsfreden! Mr. Big, hjärnan bakom alla brott, håller på att göra slut på kärleken på vår planet! Han och hans banditer håller på att kidnappa alla barn på hela jorden. Mr. Big planerar att hjärntvätta dessa oskyldiga barn för att förvandla dem till sina slavar!

Mr. Big är alltigenom ondskefull. Och ingen vet hur det går att sätta stopp på honom! Tills stjärnan, Michael Jackson, också kallad för Månvandrararen, förkämpan för kärlek och frid på jorden, tar hand om saken.

Bara Michael kan rädda barnen och besegra Mr. Big och hans banditer. För att kunna göra detta kallar Michael på sin stjärnkraft, den magiska kraft som ett stjärnskott gav honom.

Sauvez notre planète!

Adieu paix du monde! Mr. Big, le cerveau psychopathe du crime est en train de faire disparaître l'amour de notre planète! Lui et ses gorilles sont en train de kidnapper tous les enfants de la terre. Mr. Big espère laver le cerveau de ces innocents et en faire ses esclaves!

Mr. Big est le dernier des affreux. Et personne ne sait comment l'arrêter! Et voilà que Michael Jackson, alias Moonwalker, le champion de l'amour et de la paix, décide de s'en charger.

Seul Michael peut sauver les enfants et neutraliser Mr. Big et ses acolytes. Pour cela, Michael fait appel à la magie de son étoile, la super puissance qui lui parvient sur une étoile filante.

¡Salve nuestro planeta!

¡Adiós a la paz mundial! ¡Mr. Big, el psicópata jefe del crimen está acabando con el amor en nuestro planeta! Él y su banda están raptando a todos los niños de la tierra. ¡Mr. Big tiene planeado lavar el cerebro de todos estos inocentes niños y convertirlos en sus esclavos!

Mr. Big. es el más desalmado de los malvados. ¡Y nadie sabía cómo pararle los pies! Hasta que la superestrella Michael Jackson, alias Moonwalker, el campeón del amor y la paz, se hizo cargo del asunto.

Solamente Michael podrá rescatar a los niños y destruir a Mr. Big y sus secuaces. Para ello, Michael invoca su Magia Estelar, el superpoder que le llega en una estrella fugaz.

Salvate il nostro pianeta!

Addio, pace nel mondo! Mr. Big, la psicopatica mente del crimine, sta spazzando via l'amore dal nostro pianeta! Lui e i suoi sicari rapiscono tutti i bambini della Terra. Mr. Big progetta di fare il lavaggio del cervello a tutti questi innocenti bambini e di ridurli in schiavitù!

Mr. Big è il non plus ultra della cattiveria. E nessuno sa come fermarlo! Finché la superstar Michael Jackson, alias Moonwalker, il campione dell'amore e della pace, decide di occuparsene.

Solo Michael può salvare i bambini e annientare Mr. Big e la sua banda. Per portare a termine questa impresa, Michael fa appello al suo potere magico stellare, il superpotere iniatogli su una stella cadente.

With moves only he can make, Michael spins, leaps, kicks, and dances. He searches everywhere, from the shady business dens of Club 30 to the rough-and-tumble parking lots. Gangsters, thugs, and graveyard ghouls leap in his way. In the cavern, poison spiders lurk! But Michael outmagics them all! At last, in the technoid towers of Mr. Big's hideout, Michael faces his greatest challenge and summons his most stupendous powers!

Be Michael, and save our precious planet from falling into the nasty grasp of Mr. Big!



Michael Jackson rotiert, springt, kickt und tanzt mit Bewegungen, zu denen nur er fähig ist. Er sucht sämtliche Orte nach den vermißten Kindern ab – von den zwielichtigen Hinterzimmern des Club 30 bis zu den gefürchteten, finsternen Parkplätzen. Dabei stellen sich ihm Gangster, üble Kreaturen und Friedhofdämonen in den Weg. In der Höhle lauern Giftspinnen auf ihn! Aber Michaels Magie ist allen überlegen bis er sich schließlich in den finsternen Türmen – dem Unterschlupf von Mr. Big – seiner größten Herausforderung gegenüberstellt, die den Einsatz all seiner übernatürlichen Kräfte verlangt!

Übernehmen Sie die Rolle von Michael, und retten Sie unseren wertvollen Planeten vor den teuflischen Klauen des Mr. Big!

Genom att röra sig, som bara han kan, snurrar Michael runt, hoppar, sparkar och dansar. Han letar överallt, från de skumma affärstillhållen i Klubb 30 till parkeringsplatser, där slagsmål väntar honom. Gangstrar, rövare och vålnader blockerar hans väg. I grottan lurar giftiga spindlar! Men Michaels trollkraft lurar dem alla! Och till sist, i tornen, Mr. Bigs gömställe, möter Michael sin största utmaning och kallar på alla sina enorma krafter!

Ta över Michaels roll, och rädda vår kära planet från att falla i Mr. Bigs elaka händer!

Avec des mouvements que lui seul peut effectuer, Michael tournoie, bondit, donne des coups de pied et danse. Il cherche partout du repaire louche Club 30 aux parkings effrayants et dangereux. Des gangsters, des brutes et des morts-vivants bondissent sur son chemin. Dans la caverne, des araignées empoisonnées se cachent! Mais Michael les ensorcellent tous! En dernier lieu, dans la tour technoïde du repère de Mr. Big, Michael affronte son plus grand défi et fait appel à ses plus incroyables puissances!

Soyez Michael et empêchez notre précieuse planète de tomber sous l'emprise désagréable de Mr. Big!

Con movimientos que solamente él puede realizar, Michael gira, salta, zapatea, y danza. Él busca por todas partes desde los antros de negocios turbios de Club 30 hasta los agitados aparcamientos. Gangsters, matones, y profanadores de cementerios le salen al paso. ¡En la caverna, se encuentran al acecho arañas venenosas! ¡Pero Michael vence a todos con su magia! Por último, en las torres del escondite de Mr. Big, ¡Michael se enfrentará al más grande de los desafíos, y empleará sus poderes más prodigiosos!

¡Conviértase en Michael y salve nuestro precioso planeta del asqueroso dominio de Mr. Big!

Con delle mosse di cui solo lui è capace, Michael gira su se stesso, salta, tira calci e balla. Cerca dappertutto, dal covo di loschi affari del Club 30 alle turbolente aree di parcheggio. Gangster, criminali e spiriti che popolano i cimiteri vengono fuori ad intralciargli il cammino. Nella caverna si celano ragni velenosi! Ma Michael li sconfigge tutti con la magia! Infine, nelle tecnoidi torri del nascondiglio di Mr. Big, Michael si trova di fronte alla sfida maggiore e fa ricorso ai suoi stupefacenti poteri magici!

Trasformatevi in Michael, e salvate il nostro prezioso pianeta dalla stretta micidiale di Mr. Big!

Take Control!

For best game play, learn how to use your Control Pad before you start.

① Directional Button(D-Button)

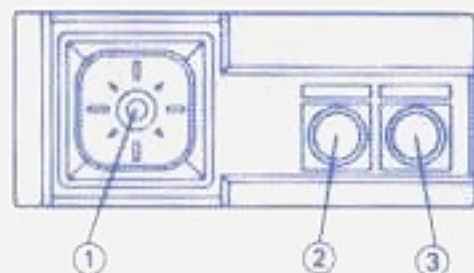
- Press left or right to move Michael in those directions.
- Press (↖ or ↗) to climb stairs. Press (↙ or ↘) to descend.
- Press up to open doors, windows, and lids; look behind objects; and enter caves.
- Press down to kneel.

② Button 1

- Press to start the game.
- Press to attack or shoot.

③ Button 2

- Press to start the game.
- Press to jump.



Spielsteuerung

Machen Sie sich zuerst mit den Funktionen der Steuerpulttasten vertraut, bevor Sie das Spiel starten.

① Richtungstaste (D-Taste)

- Drücken Sie diese Taste nach links oder rechts, um Michael in die jeweilige Richtung zu steuern.
- Drücken Sie diese Taste nach oben, um Stufen heraufzusteigen bzw. nach unten, um Stufen herabzusteigen.
- Drücken Sie diese Taste, um Türen, Fenster und Klappen zu öffnen, und um hinter Gegenstände zu blicken und Höhlen zu betreten.
- Drücken Sie diese Taste zum Niederknien.

② Taste 1

- Drücken Sie diese Taste zum Starten des Spiels.
- Drücken Sie diese Taste zum Angreifen oder Schießen.

③ Taste 2

- Drücken Sie diese Taste zum Starten des Spiels.
- Drücken Sie diese Taste zum Springen.

Ta ledningen!

Före spelstarten: lär dig att använda styrplattan för att få bästa möjliga resultat.

① Styrtangenten D (rikttangenter)

- Vicka styrtangenten åt vänster eller höger för att få Michael att röra sig åt vänster/höger.
- Vicka styrtangenten i pilarnas (↖ , ↗) riktning för att få Michael att gå upp för trappor och i pilarnas (↙ , ↘) riktning för att få Michael att gå ned för trappor.
- Vicka styrtangenten uppåt för att öppna dörrar, fönster och lock, för att titta bakom föremål och gå in i grottor.
- Vicka styrtangenten nedåt för att falla på knä.

② Knappen 1

- Tryck på denna knapp för att börja spela spelet.
- Tryck på denna knapp för att anfalla och skjuta.





③ Knappen 3

- Tryck på denna knapp för att börja spela spelet.
- Tryck på denna knapp för att hoppa.

Aux commandes!

Afin de mieux jouer, apprenez à utiliser votre bloc de commandes avant de commencer.

① Touche directionnelle (Touche D)

- Appuyez vers la gauche ou la droite pour déplacer Michael dans ces directions.
- Appuyez ( ou ) pour grimper les escaliers. Appuyez ( ou ) pour les descendre.
- Appuyez vers le haut pour ouvrir les portes, les fenêtres et les volets; regarder derrière des objets; pénétrer dans les cavernes.
- Appuyez pour vous agenouiller.

② Touche 1

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour attaquer ou tirer.





③ Touche 2

- Appuyez pour commencer la partie.
- Appuyez pour sauter.

¡Tome el control!

A fin de jugar de la mejor forma posible, aprenda a emplear el teclado de control antes de empezar.

① Botón direccional (botón 1)

- Presiónelo hacia la izquierda o la derecha para hacer que Michael se mueva en tal sentido.
- Presiónelo hacia ( o ) para subir escaleras. Presiónelo hacia ( o ) para bajarlas.
- Presiónelo hacia arriba para abrir puertas, ventanas, y tapas, mirar detrás de objetos, y entrar en cuevas.
- Presiónelo hacia abajo para arrodillarse.

② Botón 1

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para atacar o disparar.





③ Botón 2

- Presiónelo para iniciar el juego.
- Presiónelo para saltar.

Prendete il controllo!

Per giocare nel modo migliore, imparate ad usare la pulsantiera di controllo prima di iniziare a giocare.

① Tasto di direzione (tasto D)

- Premetelo verso sinistra o verso destra per far muovere Michael in queste direzioni.
- Premetelo (verso  o verso ) per fargli salire le scale. Premetelo (verso  o verso ) per farglielo scendere.
- Premetelo verso l'alto per aprire porte, finestre e coperchi, per guardare dietro agli oggetti e per entrare all'interno di grotte.
- Premetelo verso il basso per far inginocchiare Michael.

② Tasto 1

- Premetelo per iniziare a giocare.
- Premetelo per attaccare o colpire.

③ Tasto 2

- Premetelo per iniziare a giocare.
- Premetelo per saltare.

Master Your Moves!

Moonwalk

- While pressing Button 1, press the D-Button left or right.

Long Jump

- Press Button 2 while pressing the D-Button left or right.

Jumping down

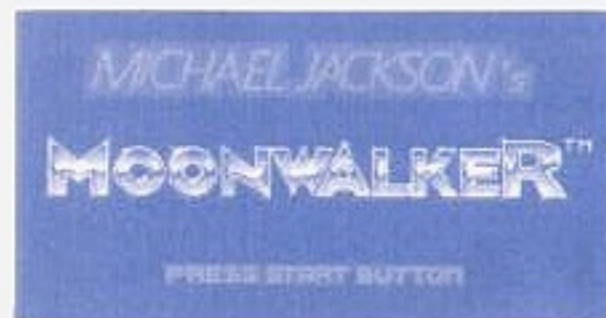
- Press Button 2 while pressing the D-Button down.

Attacking while jumping

- Press Button 2. When Michael is in midair, press Button 1.

Getting Started

When you turn the power on, the Title screen appears. Then, in a few moments, the demonstration game begins. Watch the demo for hints on how to move through some of the rounds, then press Button 1 or 2 to go back to the Title screen. Press Button 1 or 2 twice to begin the game.



Üben Sie sämtliche Bewegungen!

Moonwalk

- Halten Sie die Taste 1 gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Richtungstaste nach links oder rechts.

Weitsprung

- Halten Sie die Taste 2 gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Richtungstaste nach links oder rechts.

Herabspringen

- Halten Sie die Taste 2 gedrückt, und drücken Sie gleichzeitig die Richtungstaste nach unten.

Angriff im Sprung

- Drücken Sie die Taste 2 und sobald sich Michael auf halber Sprunghöhe befindet die Taste 1.

Vorbereitung

Nach Einschalten der Netzversorgung erscheint der Titelschirm. Anschließend folgt automatisch das Demonstrationsspiel. Achten Sie beim Betrachten des Demonstrationsspiels auf Hinweise, wie die verschiedenen Runden am besten zu durchlaufen sind, und drücken Sie dann die Taste 1 oder 2, um wieder den Titelschirm abzurufen. Drücken Sie die Taste 1 oder 2 zweimal, um das Spiel zu starten.

Behärska dina röreiser!

Månvandra

- Håll knappen 1 intryckt och vicka styrtangenten D åt vänster eller höger.

Långa hopp

- Vicka styrtangenten D åt vänster eller höger, håll i det läget och tryck på knappen 1.

Hopp nedåt

- Vicka styrtangenten D nedåt, håll i det läget och tryck på knappen 2.

Anfall under hopp

- Tryck först på knappen 2 och sedan på knappen 1 när Michael är halvvägs uppe i luften.

Spelstart

Efter strömpåslag visas rubrikscenen på bildskärmen. Demonstrationen börjar efter några sekunder. Titta på demonstrationen för att lära dig hur du skall röra dig under vissa spelomgångar. Tryck därefter på knappen 1 eller 2 för att igen se rubrikscenen på bildskärmen. Tryck till sist två gånger på knappen 1 eller 2 för att börja spela spelet.

Maîtrisez vos mouvements!

Moonwalk

- Tout en appuyant sur la touche 1, appuyez sur la touche D vers la gauche ou la droite.

Saut en longueur

- Appuyez sur la touche 2 tout en appuyant sur la touche D vers la gauche ou la droite.

Saut vers le bas

- Appuyez sur la touche 2 tout en appuyant sur la touche D vers le bas.

Attaque en sautant

- Appuyez sur la touche 2. Lorsque Michael est en l'air, appuyez sur la touche 1.

Préparatifs

Lorsque vous mettez l'appareil sous tension, l'écran de titre apparaît. Ensuite, après quelques instants, la partie de démonstration commence. Regardez la démonstration qui donne des conseils sur certains tours, puis appuyez sur la touche 1 ou 2 pour revenir sur l'écran de titre. Appuyez deux fois sur la touche 1 ou 2 pour commencer la partie.

¡Domine sus movimientos!

Moonwalk

- Manteniendo pulsado el botón 1, presione el botón D hacia la izquierda o la derecha.

Salto largo

- Manteniendo pulsado el botón 2, presione el botón D hacia la izquierda o la derecha.

Salto hacia abajo

- Manteniendo pulsado el botón D, presione el botón 2.

Ataque durante el salto

- Presione el botón 2. Cuando Michael se encuentre en el aire, presione el botón 1.

Preparativos

Cuando conecte la alimentación, aparecerá la pantalla del título. Después de cierto tiempo, se iniciará el juego de demostración. Contemple la demostración para aprender cómo moverse a través de ciertas rondas, y después presione el botón 1 o el 2 para volver a la pantalla del título. Para iniciar el juego, presione el botón 1 o el 2 dos veces.

Imparate le vostre mosse!

Passeggiata lunare

- Tenendo premuto il tasto 1, premete il tasto D verso sinistra o verso destra.

Salto lungo

- Premete il tasto 2 tenendo premuto il tasto D verso sinistra o verso destra.

Salto in basso

- Premete il tasto 2 tenendo premuto il tasto D verso il basso.

Attacco durante il salto

- Premete il tasto 2. Quando Michael è a mezz'aria, premete il tasto 1.

Per cominciare

Al momento dell'accensione, appare lo schermo del titolo. Quindi, dopo qualche istante, ha inizio la dimostrazione del gioco. Guardate la dimostrazione per ottenere dei suggerimenti su come muovervi in alcuni gironi del gioco, quindi premete il tasto 1 o 2 per ritornare allo schermo del titolo. Premete il tasto 1 o 2 due volte per cominciare a giocare.

Michael's Mission

Michael — and you — start with three chances to rescue all the kidnapped children. As you continue on your mission, keep an eye on the screens to see how you are doing.

- ① **Star Magic Gauge** shows Michael's power and energy. His Magic decreases whenever he uses it, or is hurt by an enemy. Three units fill up whenever he picks up a mini Michael in a yellow suit.



Michaels Aufgabe

Michael (das sind Sie) startet mit drei Chancen alle entführten Kinder zu retten. Werfen Sie während des Spiels stets einen Blick auf die verschiedenen Bildschirmanzeigen, um Ihre Fortschritte zu verfolgen.

- ① **Sternmagiemesser:** Zeigt Michaels Kraft und Energie an. Wenn Michael seine magische Kräfte einsetzt odervon einem Feind verwundet wird, läßt seine magische Energie nach. Jedesmal, wenn Michael einen Miniatur-Michael in gelbem Anzug aufgreift, werden seinem Sternmagiemesser drei Krafteinheiten hinzugefügt.



Michaels uppdrag

Michael — och du — börjar spelet med tre chanser (tre liv) att rädda alla de kidnappade barnen. Håll hela tiden ett öga på bildskärmen, medan du fortsätter med ditt uppdrag, för att se hur du klarar dig.

- ① **Stjärnkraftsmätaren** visar Michaels stjärnkraft och energi. Hans stjärnkraft minskar allteftersom han använder sig av den, och också varje gång en fiende sårar honom. Tre fyrkanter till lyser på mätaren varje gång Michael plockar upp lill-Michael i den gula dräkten.

La mission de Michael

Michael et vous, commencez avec trois chances de sauver tous les enfants kidnappés. Tout en continuant votre mission, gardez un œil sur les écrans pour voir où vous en êtes.

- 1 **Star Magic Gauge** est une jauge qui indique la puissance et l'énergie de Michael. Sa magie diminue au fur et à mesure qu'il l'utilise ou qu'il est blessé par un ennemi. A chaque fois qu'il trouve un mini Michael en costume jaune, trois unités se remplissent.

Misión de Michael

Michael, y usted, comenzarán el juego con tres oportunidades para rescatar a todos los niños raptor. A medida que vaya realizando su misión, mantenga un ojo en las pantallas para ver cómo lo está haciendo.

- 1 **Indicador de Magia Estelar:** Muestra el poder y energía de Michael. Su poder mágico disminuirá a medida que lo emplee o que reciba un impacto del enemigo. Cada vez que tome un mini Michael de vestido amarillo, se llenarán tres unidades.

La missione di Michael

Michael, e voi, iniziate con tre possibilità di salvare tutti i bambini rapiti. Man mano che portate avanti la vostra missione, tenete d'occhio lo schermo per vedere come state procedendo.

- 1 **L'indicatore di potere magico stellare** indica il potere e l'energia di Michael. Il suo potere magico diminuisce ogni volta che egli lo usa, oppure ogni volta che egli viene colpito da un nemico. Tre unità vengono aggiunte ogni volta che egli raccoglie un mini Michael con un vestito giallo.

When you press Pause on the Master System during a game, the following screen appears.

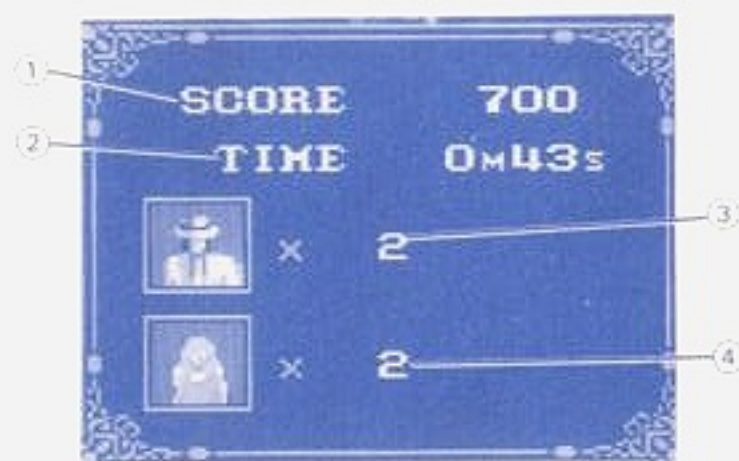
- ① **Score** shows how many points you've earned so far.
- ② **Time** shows how much time has elapsed in the round.
- ③ **Michael** shows how many lives you have left to get through the game.
- ④ **Katy** shows the number of children still to be found.

Durch Drücken der Pausentaste am Master System während des Spiels, erscheinen die folgenden Bildschirmanzeigen:

- ① **Score:** Diese Anzeige informiert über Ihren jeweiligen Punktestand.
- ② **Time:** Diese Anzeige informiert Sie darüber, wieviel Zeit in der jeweiligen Runde bereits verstrichen ist.
- ③ **Michael:** Diese Anzeige informiert Sie darüber, wieviele Leben Michael noch zur Verfügung stehen, um das Spiel erfolgreich zu beenden.
- ④ **Katy:** Diese Anzeige informiert über die Anzahl der noch vermißten Kinder.

Den följande menyn visas på bildskärmen varje gång du trycker på pausknappen på själva spelatorn:

- ① **Poängställningen SCORE** visar de poäng du har lyckats få.
- ② **Tiduret TIME** visar hur mycket tid har gått i den spelomgång du spelar för tillfället.
- ③ **Michael och siffran** visar hur många liv du har kvar för att klara dig.
- ④ **Katy och siffran** visar hur många barn du ännu måste hitta.



Lorsque vous appuyez sur la touche Pause sur le Master System pendant la partie, l'écran suivant apparaît.

- 1) **Score** indique le nombre de points que vous avez gagné jusqu'à maintenant.
- 2) **Time** indique le temps écoulé pendant le tour.
- 3) **Michael** indique le nombre de vies qu'il vous reste pour terminer la partie.
- 4) **Katy** indique le nombre d'enfants qu'il reste à trouver.

Cuando presione el botón de pausa del sistema Master System durante un juego, aparecerá la pantalla siguiente.

- 1) **Puntuación:** Muestra cuántos puntos ha ganado hasta el momento.
- 2) **Tiempo:** Muestra cuánto tiempo ha transcurrido en la ronda.
- 3) **Michael:** Muestra cuántas vidas le quedan para finalizar el juego.
- 4) **Katy:** Muestra el número de niños que quedan por encontrar.

Quando si preme il tasto di pausa sul Master System durante il gioco, appare lo schermo seguente.

- 1) **Score (punteggio)** indica quanti punti avete ottenuto fino a quel momento.
- 2) **Time (tempo)** indica quanto tempo è trascorso in quel girone.
- 3) **Michael** indica quante vite vi rimangono a disposizione per arrivare alla fine del gioco.
- 4) **Katy** indica il numero di bambini non ancora trovati.

Michael's Star Magic

Michael can use two different types of Star Magic.

① Dance Attack

Press and hold down Button 1. Michael starts to spin. In a few moments, the screen turns black and Michael starts dancing. When Michael returns to the original screen, he knocks out the enemies. You must have more than three Star Magic units to use this magic.

② Hat Attack

You must pick up a mini Michael in an orange suit in order to use this magic. Press Button 1 to flip out the enemies with your hat. You cannot use this magic while jumping.

①



Michaels Sternmagie

Michael kann zwei verschiedene Arten von Sternmagie einsetzen:

① Tanzangriff

Halten Sie die Taste 1 gedrückt. Michael dreht sich schnell herum, der Bildschirm wechselt kurz auf schwarz, und Michael beginnt zu Tanzen. Sobald Michael auf den ursprünglichen Bildschirm zurückkehrt, beginnt er die Feinde über den Haufen zu schlagen. Für den Einsatz dieses Tanzangriffs benötigen Sie mehr als drei Sternmagie-Einheiten.

② Hutangriff

Für den Einsatz des Hutangriffs müssen Sie sich einen Miniatur-Michael in einem orangen Anzug greifen. Drücken Sie die Taste 1, um die Feinde mit Ihrem Hut wegzuhauen. Während eines Sprungs, ist der Hutangriff jedoch nicht möglich.

Michaels stjärnkraft

Michael kan ta till hjälp två olika slags stjärnkrafter:

① Dansanfallet

Tryck in och håll knappen 1 intryckt. Michael börjar sin piruett. Efter ett par ögonblick blir hela bildskärmen svart och Michael börjar dansa. När den tidigare scenen igen visas på bildskärmen slår Michael ned sina fiender. Du måste ha över tre fyrkanter på stjärnkraftsmätaren för att kunna ta denna stjärnkraft till hjälp.

② Hattanfallet

Du måste plocka upp en lill-Michael i en brandgul dräkt för att kunna använda dig av denna stjärnkraft. Tryck på knappen 1 för att knäppa iväg dina fiender med din hatt. Du kan inte ta denna stjärnkraft till hjälp under ett hopp.

La magie de l'étoile de Michael

Michael peut utiliser deux différentes sortes de magie de l'étoile.

1 Attaque dansante

Maintenez la touche 1 enfoncée. Michael commence à tourner. Quelques instants après, l'écran devient noir et Michael commence à danser. Lorsque Michael revient sur l'écran d'origine, il assomme ses ennemis. Il vous faut au moins trois unités de magie d'étoile pour utiliser cette magie.

2 Attaque au chapeau

Il faut obtenir un mini Michael en costume orange pour pouvoir utiliser cette magie. Appuyez sur la touche 1 pour écarter les ennemis avec le chapeau. Vous ne pouvez pas utiliser cette magie en sautant.

(2)



Magia Estelar de Michael

Michael puede emplear dos tipos diferentes de Magia Estelar.

① Ataque con danza

Mantenga presionado el botón 1. Michael comenzará a girar. Después de cierto tiempo, la pantalla se volverá negra y Michael comenzará a bailar. Cuando Michael vuelva a la pantalla original, golpeará a los enemigos. Usted tendrá que poseer más de tres unidades de Magia Estelar para emplear este poder mágico.

② Ataque con sombrero

Usted tendrá que tomar un mini Michael de vestido anaranjado a fin de poder emplear este poder mágico. Presione el botón 1 para golpear a los enemigos con su sombrero. Usted no podrá emplear este poder mágico mientras esté saltando.

Il potere magico stellare di Michael

Michael può usare due diversi tipi di potere magico stellare.

① Attacco tramite il ballo

Tenete premuto il tasto 1. Michael inizia a girare su se stesso. Dopo qualche momento, lo schermo diventa nero e Michael inizia a ballare. Quando Michael ritorna allo schermo originale, egli abbatte i nemici. Dovete avere più di tre unità di potere magico stellare per usare questo potere magico.

② Attacco tramite il cappello

Dovete prendere un mini Michael con un vestito arancione per poter usare questo potere magico. Premete il tasto 1 per cacciar via i nemici con il cappello. Non potete usare questo potere magico durante un salto.

Find the Children!

Where are the children that Mr. Big kidnapped? Look anywhere — and everywhere! Press the D-Button up to search areas where you think a child might be hidden.

But be careful! If you turn up a bomb, get away fast. Michael can't outdance an explosion!

Ride Away!

① Elevator

Press the D-Button up to get on. Then press it up or down to move in those directions. Release the button to stop.

② Ray D8 Pad

Press the D-Button up when Michael hops on. He'll automatically radiate to another floor.



Finden Sie die Kinder!

Wo hat Mr. Big die entführten Kinder hingeschafft? Suchen Sie die Kinder — überall! Drücken Sie die Richtungstaste nach oben, um Orte abzusuchen, wo die Kinder möglicherweise gefangen gehalten werden.

Aber Vorsicht! Wenn Sie auf eine Bombe stoßen, heißt es sofort die Flucht ergreifen. Bomben lassen sich nicht wegtanzen!

Auf und davon!

① Fahrstuhl

Drücken Sie die Richtungstaste zum Einsteigen nach oben und anschließend nach oben oder unten, um mit dem Fahrstuhl hoch oder herunter zu fahren.

② Strahlenfläche D8

Drücken Sie die Richtungstaste nach oben, wenn Michael auf die Fläche springt. Die Strahlen befördern Michael anschließend automatisch auf eine andere Etage.



Hitta barnen!

Var finns barnen, som Mr. Big kidnappade? Leta var som helst — överallt! Vicka styrtangenten D uppåt för att söka igenom en plats, där du tror att ett barn finns gömt.

Men var försiktig! Spring därifrån, så fort du kan, när du hittar en bomb! Michael kan inte dansa bort en explosion!

Åk bort!

① Hiss

Vicka först styrtangenten D uppåt för att stiga in i hissen och sedan uppåt eller nedåt för att åka uppåt eller nedåt. Släpp upp styrtangenten för att stanna hissen.

② Strålplattan D8

Vicka styrtangenten D uppåt när Michael hoppar på strålplattan. Strålplattan strålar honom automatiskt till nästa våning.



Trouvez les enfants!

Où sont les enfants kidnappés par Mr. Big? Regardez n'importe où et partout! Appuyez vers le haut sur la touche D pour fouiller une zone où un enfant pourrait être caché.

Mais soyez prudent! Si vous retournez une bombe, éloignez vous rapidement. La danse de Michael ne peut rien contre une explosion!

Enfuyez-vous!

1) Ascenseur

Appuyez sur la touche D pour le prendre. Ensuite appuyez sur cette touche vers le haut ou le bas pour le déplacer dans ces directions. Libérez la touche pour l'arrêter.

2) Coussin à rayon D8

Appuyez sur la touche D vers le haut lorsque Michael saute dessus. Il sera automatiquement transposé sur un autre étage.

¡Busque a los niños!

¿Dónde están los niños raptados por Mr. Big? ¡Busque por todas partes! Presione el botón D hacia arriba para buscar en un área en la que crea que se encuentra un niño oculto.

¡Pero tenga cuidado! Si da la vuelta a una bomba, escape rápidamente. ¡Michael no podrá sobrevivir a la explosión!

¡Escape!

1) Ascensor

Presione el botón D para subirse a él. Después presiónelo hacia arriba o hacia abajo para moverlo en tal sentido. Para detenerlo, suelte el botón.

2) Plataforma de rayos D8

Presione el botón D hacia arriba cuando Michael salte sobre ella. Él saldrá automáticamente radiado hasta otro piso.

Trovate i bambini!

Dove sono i bambini che Mr. Big ha rapito? Guardate dappertutto, senza tralasciare alcun luogo! Premete il tasto D verso l'alto per cercare nelle zone dove pensate che un bambino possa essere nascosto.

Ma fate attenzione! Se vi capita di trovare una bomba, gettatela subito via. Michael non è in grado di sopravvivere ad un'esplosione!

Partenza!

1) Ascensore

Premete il tasto D verso l'alto per salirvi. Quindi premete il tasto verso l'alto o verso il basso per far muovere l'ascensore in queste direzioni. Rilasciate il tasto per fermarlo.

2) Pedana a raggi D8

Premete il tasto D quando Michael vi sale su. Egli si troverà automaticamente su un altro piano.

A Wild Whirl of Rounds

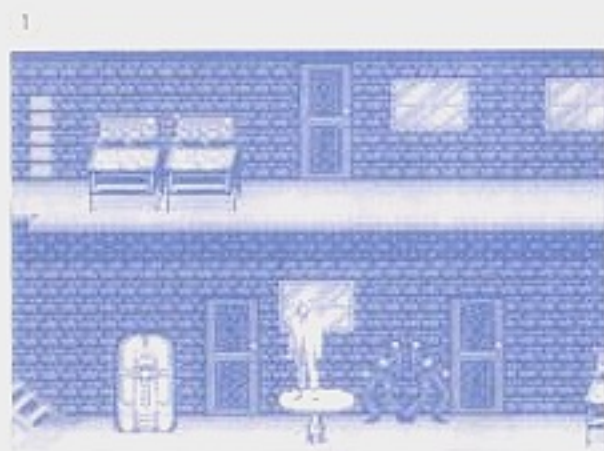
Michael creates chaos through five rounds, each with three different stages, then squares off against Mr. Big in the final round. When you clear a stage within the given time frame, you earn bonus points (see Scoring)

① Round 1: Club 30

The mob's up all night, and you're up for a fight. Dazzle those criminals with smooth moves!

② Round 2: Parking Lot

Thugs with clubs and howling Dobermans — they're out to get you in the concrete maze!



Rundenchaos

Fünf Runden lang geht es äußerst chaotisch zu. Jede Runde setzt sich aus drei verschiedenen Spielstufen zusammen, bis Michael schließlich in der letzten Runde Mr. Big gegenübersteht. Sie erhalten Bonuspunkte, wenn Sie eine Spielstufe innerhalb der vorgegebenen Zeitbegrenzung beenden (siehe Abschnitt "Punktezahl").

① Runde 1: Club 30

Die Gangster sind die ganze Nacht auf und warten auf einen Kampf. Verwirren Sie die Verbrecher mit ein paar aalglatten Bewegungen!

② Runde 2: Parkplatz

Ein Beton-Irrgarten, wo finstere Typen mit Keulen und heulende Dobermänner auf Sie lauern!

Som en virvellvind genom spelomgångarna

Michael skapar kaos genom fem spelomgångar, varje omgång med tre olika etapper, innan han gör upp med Mr. Big i den sista spelomgången. Du får extra poäng så fort du klarar av en spelomgång innan den tillåtna tiden går ut (vi hänvisar till Poängräkning).

① Första spelomgången: Klubb 30

Gangstergänget håller sig uppe hela natten och du står inför ett slagsmål. Förblinda dessa banditer med dina smidiga rörelser!

② Andra spelomgången: Parkering-splatsen

Ligister med klubbor och ylande dobermannspinschrar — de försöker få dig att springa in i en cementlabyrint!

Un tourbillon de tours

Michael crée du désordre sur les cinq tours, chacun comportant trois différentes scènes, puis affronte Mr. Big lors du dernier tour. Lorsque vous terminez un tour dans le temps imparti, vous gagnez des points de bonus (voir au marquage des points).

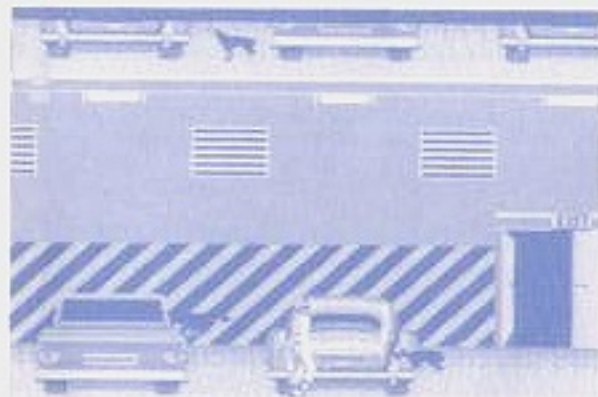
1 Tour 1: Club 30

La voyoucratie est debout toute la nuit et vous êtes prêt à vous battre. Aveuglez ces criminels avec des mouvements doux!

2 Tour 2: Le parking

Des brutes avec des crosses et des Dobermans hurlants sont de sortie et vous attendent dans le dédale de béton!

2



Un extraño torbellino de rondas

Michael creará el caos a través de cinco rondas, cada una de ellas con tres etapas diferentes, y después se enfrentará con Mr. Big en la ronda final. Cuando pase una etapa dentro del tiempo determinado, obtendrá puntos de gratificación (consulte "Gratificación por tiempo").

1 Ronda 1: Club 30

La pandilla está en vela toda la noche, y usted tendrá que pelear. ¡Desconcierte a esos criminales con movimientos cautelosos!

2 Ronda 2: Aparcamiento

Malvados con palos y dobermans aulladores — ¡tratarán de cazarle en este laberinto de hormigón!

Un turbine selvaggio di gironi

Michael crea una gran confusione attraverso cinque gironi, ognuno dei quali ha tre diverse fasi, e quindi si prepara ad affrontare Mr. Big nel girone finale. Quando completate una fase entro il limite di tempo stabilito, ottenete dei punti premio (vedere "Punteggio").

1 Girone 1: Il Club 30

I manigoldi si danno da fare tutta la notte, e voi siete qui per uno scontro. Abbagliate questi criminali con abili mosse!

2 Girone 2: L'area di parcheggio

I teppisti armati di mazze e in compagnia di Doberman che abbaiano sono lì, pronti per sospingervi nel labirinto di cemento.

③ Round 3: Woods

Zombies, ghouls, and crawling creepies! Your hottest moves save you from the big chill!

④ Round 4: Cavern

The spiders residing inside here are frightening! There are secrets everywhere — find them!

⑤ Round 5: The Enemy Hideout

Match laser blasts to see who's baddest. Kick their computers to chips! When you finish this round, you're one step away from Mr. Big himself!

③



③ Runde 3: Wald

Zombies, Dämonen und kriechende Viecher! Nur Ihre heißesten Tanzbewegungen können Sie vor einem grauenvollen Schicksal bewahren!

④ Runde 4: Höhle

Die Spinnen, die diese feuchtfinstere Kaverne bewohnen sind ekelhafte Bestien! Darüber hinaus gibt es hier jedoch noch zahlreiche Geheimnisse, die es herauszufinden gilt!

⑤ Runde 5: Das Feindesversteck

Feuern Sie Ihre Laserstrahlen ab, um zu sehen, wer hier wirklich "Bad" ist. Treten und zertrampeln Sie die Computer der Feinde zu knirschendem Abfall! Nach Beendigung dieser Runde ist es nur noch ein kleiner Schritt bis zur Gegenüberstellung mit Mr. Big selbst!

③ Tredje spelomgången: Skogen

Gengångare, vålnader och krypande kryp! Dina eldigaste rörelser räddar dig ur den bitande kylan!

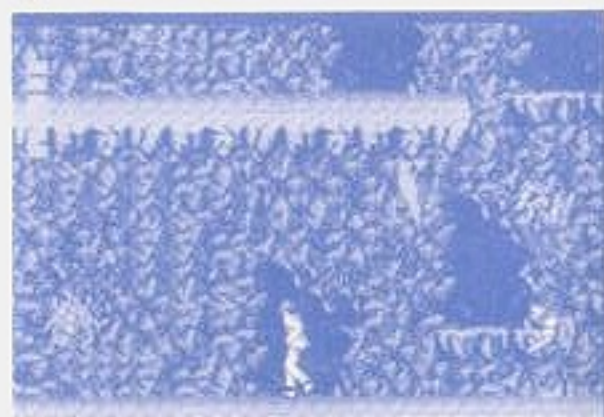
④ Fjärde spelomgången: Grottan

Spindlarna, som gömmer sig här, är skrämmande! Det finns en massa hemligheter överallt — hitta dem!

⑤ Femte spelomgången: Fiendens gömställe

Kämpa med laserstrålar för att se vem som är den värsta. Sparka deras datorer i små smulor! Du befinner dig bara ett steg från Mr. Big när du slutar den här spelomgången!

④



③ Tour 3: Les bois

Des zombies, des mort-vivants et des choses rampantes et grouillantes! Vos meilleurs mouvements vous sauvent de ce grand frisson!

④ Tour 4: La caverne

Les araignées qui résident dans cette caverne sont effrayantes! Il y a des secrets partout, trouvez-les!

⑤ Tour 5: Le repère de l'ennemi

Confrontez vos rayons de laser pour voir qui est le plus mauvais. Détruisez leurs ordinateurs à coups de pied! Lorsque vous terminez ce tour, vous n'êtes qu'à un pas de Mr. Big en personne!

③ Ronda 3: Bosque

¡Zombies, espíritus necrófagos, y seres horripilantes! ¡Solamente podrá salvarse con los movimientos más rápidos!

④ Ronda 4: Caverna

¡Las arañas que se encuentran en su interior son aterradoras! ¡Hay secretos por todas partes — trate de encontrarlos!

⑤ Ronda 5: El enemigo escondido

Enfréntese con disparos de láser para ver quién es el peor. ¡Convierta los ordenadores en trizas! Cuando finalice esta ronda, ¡se encontrará a un paso del propio Mr. Big!

③ Girone 3: I boschi

Zombi, fantasmi e vermi striscianti! Le vostre mosse più irruente vi salveranno!

④ Girone 4: La grotta

I ragni che abitano all'interno sono spaventosi! Ci sono segreti dappertutto. Trovateli!

⑤ Girone 5: Il covo dei nemici

Tenete testa alle esplosioni al laser per vedere chi è più cattivo. Prendete a calci i computer dei nemici fino a ridurli in frammenti! Una volta completato questo girone, siete ad un passo da Mr. Big in persona!



End of Game and Continue

Michael starts each game with three lives. When he runs out of Star Magic, he loses a life. But he'll recover as long as he has lives left. If he loses all three lives, the game is over and the Game Over screen appears. After the Game Over screen the Continue screen appears. To continue from the stage you left off, select Yes and press Button 1 or 2. The number of times you can continue is unlimited. (Select No and press Button 1 or 2 to return to the Title screen.)

Spielende und -fortsetzung

Michael beginnt jedes Spiel mit drei Leben. Ist seine Sternmagie erschöpft, verliert er eines seiner Leben, erholt sich jedoch wieder, solange er noch weitere Leben übrig hat. Wenn Michael alle drei Leben verliert, ist das Spiel beendet und der Spielende-Bildschirm (GAME OVER) erscheint. Nach dem Spielende-Bildschirm erscheint der Fortsetzungsbildschirm (CONTINUE). Wählen Sie Ja (YES), und drücken Sie die Taste 1 oder 2, um das Spiel von der Stufe an fortzusetzen, an der es unterbrochen wurde. Das Spiel kann unbegrenzt oft fortgesetzt werden. (Wählen Sie andernfalls Nein (NO), und drücken Sie die Taste 1 oder 2, wenn Sie nach Spielende wieder den Titelbildschirm abrufen möchten.)

Spelslutet och fortsatt spel — CONTINUE

Michael börjar varje nytt spel med tre liv. Han förlorar ett liv varje gång hans stjärnkraft tar slut, men han överlever så länge han har minst ett liv kvar. Spelet slutar i samma ögonblick Michael förlorar alla sina tre liv och orden GAME OVER (spelet slut) visas på bildskärmen. Efter spelslutet visas menyn CONTINUE för fortsatt spel. Välj ordet YES (ja) för att fortsätta spelet från den etapp, där spelet slutade, och tryck på knappen 1 eller 2. Du kan fortsätta hur många gånger som helst. [Välj ordet NO (nej) och tryck på knappen 1 eller 2 för att ta fram rubrikscenen på bildskärmen.]



Fin de la partie et suite

Michael commence chaque partie avec trois vies. Lorsqu'il n'a plus de magie d'étoile, il perd une vie. Mais il récupère tant qu'il lui reste des vies. S'il perd ses trois vies, la partie est terminée et l'écran "Game Over" apparaît. Ensuite, l'écran "Continue" (suite) apparaît. Pour continuer à partir de la scène que vous avez quittée, sélectionnez "Yes" (oui) et appuyez sur la touche 1 ou 2. Vous pouvez continuer autant de fois que vous le souhaitez. (Sélectionnez "No" (non) et appuyez sur la touche 1 ou 2 pour revenir à l'écran de titre.)

Fin y continuación del juego

Michael iniciará cada juego con tres vidas. Cuando se quede sin Magia Estelar, perderá una vida. Pero podrá recuperarse mientras le queden vidas. Si pierde las tres vidas, el juego finalizará y aparecerá la pantalla de fin del juego (GAME OVER). Después de esta pantalla aparecerá la de continuación (CONTINUE). Para continuar desde la etapa en la que perdió la última de sus vidas, seleccione YES y presione el botón 1 o el 2. El número de veces que podrá continuar el juego es ilimitado. (Para volver a la pantalla del título, seleccione NO y presione el botón 1 o el 2.)

Fine e continuazione del gioco

Michael inizia ciascun gioco con tre vite a disposizione. Quando il suo potere magico stellare si esaurisce, Michael perde una vita. Ma si ristabilisce fintanto che ha ancora delle vite a disposizione. Se perde tutte e tre le vite, il gioco finisce e appare lo schermo di fine gioco (GAME OVER). Dopo lo schermo di fine gioco, appare quello per la continuazione del gioco (CONTINUE). Per continuare dalla fase in cui eravate rimasti, selezionate YES e premete il tasto 1 o 2. Il numero di volte che potete continuare è illimitato. (Selezionate NO e premete il tasto 1 o 2 per ritornare allo schermo del titolo.)

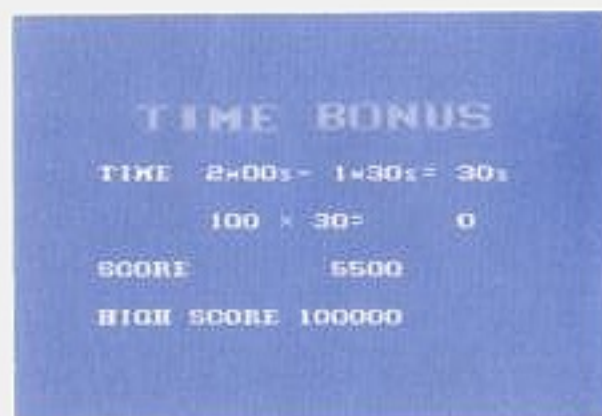
Scoring

You gain points every time you demolish an enemy. The points you earn for knocking out one enemy is different in every round.

Time Bonus

Clearing a stage within the given time frame earns you a Time Bonus, which is added to your score.

For example, if you clear a 2M (minute) stage in 1M (minute) and 30S(seconds), you earn 30S. The points you earn for knocking out one enemy in a round (see Scoring) times 30 is the Time Bonus.



Punktezahl

Sie erhalten Punkte für jeden Feind, den Sie vernichten. Die Anzahl der Punkte richtet sich danach, in welcher Runde Sie den jeweiligen Feind aus dem Weg schaffen:

Zeitbonus

Sie erhalten Bonuspunkte, wenn Sie eine Spielstufe innerhalb der vorgegebenen Zeitbegrenzung beenden. Dieser Zeitbonus wird zu Ihrem jeweiligen Punktestand addiert.

Wenn Sie zum Beispiel eine 2M-Stufe (2 Minuten) in 1M und 30S (1 Minute und 30 Sekunden) beenden, haben Sie sich 30S verdient. Der Zeitbonus ist die Anzahl der Punkte, die Sie für die Vernichtung eines Feindes in einer Runde (siehe Abschnitt "Punktezahl") erhalten, multipliziert mit 30.

Poängräkning

Du får poäng varje gång du lyckas göra slut på en fiende. Poängantalet varierar från spelomgång till spelomgång:

Extra poäng

Du får extra poäng för tiden när du klarar av en spelomgång innan den tillåtna tiden går ut. Dessa poäng adderas till dina tidigare poäng.

Round	Points
1	100
2	200
3	400
4	1,000
5	2,000

Runde	Punkte
1	100
2	200
3	400
4	1 000
5	2 000

Spelomgång	Poängantalet
1:a	100
2:a	200
3:e	400
4:e	1 000
5:e	2 000

Marquage des points

Vous gagnez des points à chaque fois que vous démolissez un ennemi. Les points que vous gagnez pour avoir assommé un ennemi diffèrent à chaque tour.

Bonus de temps

Si vous terminez une scène dans la limite de temps impartie, vous obtenez un bonus de temps qui est ajouté à votre score.

Par exemple, si vous terminez une scène 2M (minute) en 1M (minute) et 30S (secondes), vous gagnez 30S. Les points que vous gagnez pour avoir assommé un ennemi lors d'un tour (voir au marquage des points) multiplié par 30 est le bonus de temps

Tour	Points
1	100
2	200
3	400
4	1 000
5	2 000

Ronda	Puntos
1	100
2	200
3	400
4	1.000
5	2.000

Puntuación

Usted obtendrá puntos cada vez que destruya a un enemigo. Los puntos obtenidos por derrotar a un enemigo serán diferentes en cada ronda.

Gratificación por tiempo

Si termina una etapa dentro del tiempo establecido, obtendrá puntos de gratificación que se añadirán a su puntuación.

Por ejemplo, si termina una etapa de 2M (minutos) en 1M (minuto) y 30S (segundos) obtendrá 30S. Los puntos que obtenga al derrotar a un enemigo en una etapa (consulte "Puntuación") por 30 será la gratificación por tiempo.

Girone	Punti
1	100
2	200
3	400
4	1.000
5	2.000

Punteggio

Guadagnate dei punti ogni volta che eliminate un nemico. I punti ottenuti ogni volta che mettete fuori combattimento un nemico sono diversi in ogni girone.

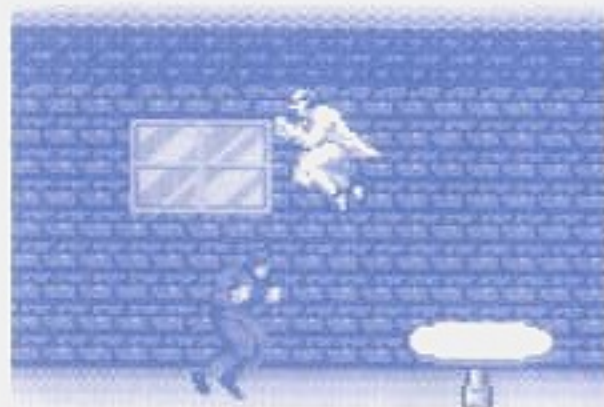
Premio in tempo

Se completate una fase entro il limite di tempo stabilito, ottenete un premio in tempo che va aggiunto al vostro punteggio.

Per esempio, se completate una fase da 2 minuti (2M) in un minuto (1M) e 30 secondi (30S), guadagnate 30 secondi. I punti che ottenete mettendo fuori combattimento un nemico 30 volte in un girone (vedere "Punteggio") costituiscono il premio in tempo.

Survival Tips

- Search everywhere for children.
- Impossible places aren't.
- Use Magic wisely.
- Practice, practice, practice!



Überlebenstips

- Suchen Sie sämtliche Bereiche nach den Kinder ab.
- Es gibt keine "unmöglichen" Plätze.
- Setzen Sie Ihre Sternmagie überlegt ein.
- Üben Sie, üben Sie, üben Sie!



Bra råd som hjälper dig att vinna

- Leta överallt för att hitta barnen.
- Det finns inga platser som inte kan komma ifråga!
- Tänk dig för hur och när du använder dig av stjärnkraften!
- Träna, träna och träna!

Conseils pour survivre

- Cherchez les enfants partout.
- Il n'existe pas d'endroit impossible.
- Utilisez la magie sagement.
- Entraînez-vous encore et encore!

Consejos para la supervivencia

- Busque niños por todas partes.
- No existen lugares imposibles.
- Emplee cuidadosamente los poderes mágicos.
- ¡Practique, pratique, y . . . pratique!

Suggerimenti per la sopravvivenza

- Cercate i bambini dappertutto.
- Non ci sono luoghi impossibili.
- Usate il potere magico saggiamente.
- Esercitatevi, esercitatevi, esercitatevi!

HANDLING THE MEGA CARTRIDGE

The MEGA CARTRIDGE is intended exclusively for the SEGA MASTER SYSTEM.

For Proper Usage

- 1 Do not immerse in water!
 - 2 Do not bend!
 - 3 Do not subject to any violent impact!
 - 4 Do not expose to direct sunlight!
 - 5 Do not damage or disfigure!
 - 6 Do not place near any high temperature source!
 - 7 Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
 - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
 - After use, put it in its case.
 - Be sure to take an occasional recess during extended play.



BEHANDLUNG DER MEGA-CARTRIDGE

Die MEGA-CARTRIDGE ist ausschließlich zur Verwendung mit dem SEGA MASTER SYSTEM bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

- 1 Vor Nässe schützen!
 - 2 Nicht knicken!
 - 3 Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - 4 Nicht direkt der Sonne aussetzen!
 - 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - 6 Vor Hitze schützen!
 - 7 Nicht mit Verdünnung, Benzin usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!



HUR DU SKÖTER KASSETTEN

Kassetten är endast avsedd att användas tillsammans med SEGA MASTER SYSTEM.

Försiktighetsåtgärder

- 1 Aktas för fukt och vatten!
 - 2 Får ej vikas!
 - 3 Får ej utsättas för stötar!
 - 4 Utsätt dem ej för starkt solljus!
 - 5 Öppna dem ej eller skada dem!
 - 6 Får inte utsättas för värme!
 - 7 Använd inga lösningsmedel vid rengöring!
- Om lukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
 - Om kassetten blir smutsig — torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålatten.
 - Efter användandet så lägg tillbaka kassetten i kassettasken.
 - Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE MEGA

La CARTOUCHE MEGA est conçue exclusivement pour le SEGA MASTER SYSTEM

Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller.
- ② Ne pas plier.
- ③ Ne pas soumettre à des chocs violents.
- ④ Ne pas exposer au soleil.
- ⑤ Ne pas abîmer.
- ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.

- 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.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.



PRECAUZIONI MEGA CARTRIDGE

La MEGA CARTRIDGE è destinata esclusivamente al "MASTER SYSTEM" SEGA.

Per un uso appropriato

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

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Quando si gioca a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.



SEGA

Printed in Japan