

SEGA
PRINTED IN JAPAN



SEGA
GAME GEAR

WOODY POP™

672-0473-50

Starting Up

1. Set up your Sega Game Gear System as described in its instruction manual.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert this cartridge into the Game Gear unit.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure the power switch is turned OFF before inserting or removing the Sega cartridge.

Note: This game is for one player only.

- ① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear-Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob das Steuerpult richtig angeschlossen und die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie den Netzschalter dann wieder auf "ON".

Wichtig: Stellen Sie den Netzschalter vor jedem Einschleiben oder Herausnehmen einer Spielkassette auf "OFF".

Hinweis: Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette einlegen

Mise en route

1. Installez votre Sega Game Gear System de la manière décrite dans ce mode d'emploi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez cette cartouche dans la console Game Gear.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

Important: Assurez-vous toujours que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF avant d'insérer ou de retirer la cartouche Sega.

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

- ① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

1. Prepare sus sistema Sega Game Gear como se indica en el manual de instrucciones.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada y luego introduzca este cartucho en la unidad Game Gear.
3. Conecte la alimentación y, una vez transcurridos varios segundos, aparece la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté bien preparado y de que el cartucho esté bien introducido. Luego, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Antes de introducir o extraer el cartucho Sega, cerciórese de que la alimentación esté desconectada.

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

- ① Introduzca el cartucho Sega

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Game Gear come descritto in questo manuale di istruzioni.
2. Assicuratevi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserite questa cartuccia nell'unit Game Gear.
3. Attivate l'alimentazione (ON). In breve tempo apparir lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnete l'apparecchio (OFF). Accertatevi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivate di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco per un solo giocatore.

- ① Inserite la cartuccia Sega

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas spelmodul.
2. Kontrollera att strömbrytaren har slagits ifrån. Sätt sedan i spelkassetten i spelmodulen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå igen till strömbrytaren.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur spelmodulen.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en spelare.

- ① Skjut in spelkassetten

Starten

1. Maak je Sega Game Gear System klaar zoals beschreven staat in de handleiding.
2. Zorg ervoor dat de Game Gear UIT staat. Doe dan de cassette in de Game Gear.
3. Zet de Game Gear AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen Titelscherm ziet, moet je de Game Gear weer UIT zetten. Kijk na of alles goed is aangesloten en zet de Game Gear weer AAN.

Belangrijk: Zorg er altijd voor dat de Game Gear UIT staat voor je er een cassette in stopt of uit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.

- ① Stop de Sega cassette erin

Aloitus

1. Aseta Sega Game Gear-järjestelmä toimintavalmiiksi, kuten sen käyttöohjeissa neuvotaan.
2. Varmista, että virtakytkin on pois toiminnasta (OFF). Aseta sen jälkeen tämä kasetti Game Gear-laitteeseen.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu tulee esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei tule esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmä on kytketty oikein ja että kasetti on asetettu kunnollisesti sisään. Kytke sen jälkeen virtakytkin uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää tietoa: Pidä aina huolta siitä, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat Sega-kasetin sisään tai otat sen pois.

Huom: Tätä peliä voi pelata ainoastaan yksi pelaaja.

- ① Aseta Sega-kasetti sisään



Break the Barriers!

Long known as the only source of magical toys, the Enchanted Mansion has had many years of joy and harmony. But it could not last. A crazed machine has shut down the toy factory and has blocked off all the wondrous rooms. The only thing it didn't count on is the loyalty of Woody Pop — a courageous wooden toy.

Durchbreche die Sperren!

Lange bekannt als einzige Quelle für magisches Spielzeug, herrschte in dem Zauberhaus über viele Jahre Freude und Harmonie. Doch dieses konnte nicht andauern. Eine verrückte Maschine hat die Spielzeugfabrik stillgelegt und die wunderbaren Räume abgesperrt. Das einzige, womit sie nicht gerechnet hat, ist die Treue von Woody Pop — ein tapferes Holzspielzeug.

Brisez les barrières!

Longtemps connu comme la seule source des jouets magiques, le Manoir Enchanté a connu de nombreuses années de joie et d'harmonie. Mais cela ne pouvait pas durer. Une machine folle a fermé l'usine de jouets et a bloqué l'accès à toutes les merveilleuses pièces. La seule chose qu'elle n'avait pas prévu était la loyauté de Woody Pop — un courageux jouet en bois.

¡Rompe las barreras!

Conocida durante mucho tiempo como la única fuente de juguetes mágicos, la 'Mansión Encantada ha disfrutado muchos años de felicidad y armonía. Pero no podía durar. Una máquina enloquecida ha cerrado la fábrica de juguetes y bloqueado todas las habitaciones maravillosas. La única cosa que no tuvo en cuenta fue la lealtad de Woody Pop — un valeroso juguete de madera.

Rompi le barriere!

La villa incantata, Enchanted Mansion, ha avuto molti anni di gioia ed armonia e per molto tempo è stata conosciuta come l'unica sorgente dei giocattoli magici. Ma questo certamente non poteva durare nel tempo. Una macchina impazzita ha fatto chiudere la fabbrica dei giocattoli e ha bloccato tutte le stanze. L'unica cosa che non ha contemplato è la lealtà di Woody Pop — un giocattolo coraggioso in legno.

Krossa murarna!

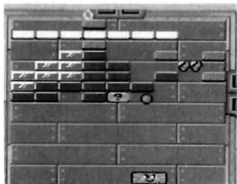
Länge känt som de magiska leksakernas enda källa har det Magiska Palatset njutit av många år av glädje och harmoni. Men det kunde inte vara för evigt. En galen robot har lamslagit leksaksfabriken och stängt de förhäxade rummen. Det enda den inte räknade med var lojaliteten hos Woody Pop — en hjältemodig leksak av trä.

Breek door de blokkades!

Lange tijd stond het Betoverde kasteel bekend als de enige bron van magisch speelgoed en heerste er plezier en harmonie. Toch kon dit niet zo blijven. Een dolgedraaide machine heeft de speelgoedfabriek gesloten en alle wonderbaarlijke kamers geblokkeerd. Het enige waar hij geen rekening mee gehouden heeft is de loyaliteit van Woody Pop — een moedige houten pop.

Murra esteet!

Taikapalatsi, joka on kautta aikojen tunnettu maagisten leikkikalujen ainoana valmistuspaikkana, on kokenut monta iloista ja rauhallista vuotta. Mutta se ei kuitenkaan ollut ikuista. Sekaisin mennyt kone on sulkenut leikkikalutehtaan ja estänyt pääsyn kaikkiin ihmeellisiin huoneisiin. Ainoa seikka, mitä se ei ottanut huomioon, oli Woody Popin — rohkean puuleikkikalun — lojaalisuus.



Join Woody Pop as he battles the forces of the jealous Mad Machine. Get ready for rebounds, ricochets, and bounding action as Woody Pop transforms into a brick smashing hero! But be on your guard — breaking certain bricks releases evil toy soldiers and wind-up robots that wreak havoc with your quest.

Blast through 50 levels of nonstop action in your mission to come face to face with the Mad Machine and burst his plans to eliminate the Enchanted Mansion.

Schließe Dich Woody Pop an, wenn er gegen die Kräfte der neidischen Mad Maschine kämpft. Bereite Dich auf Rückprälle, Abprälle und Hüpf-Bewegungen vor, während Woody Pop sich in einen Würfel-Zerschmetternden Helden verwandelt! Aber sei auf der Hut — das Aufbrechen bestimmter Würfel läßt boshafte Spielzeugsoldaten und auflösende Roboter frei, welche eine Verwüstung Deiner Suche auslösen.

Spreng in Deiner Mission durch 50 Stufen von nonstop Kämpfen, um Angesicht zu Angesicht mit der Mad Maschine zu kommen und zerspreng ihre Pläne, das Zauberhaus zu entfernen.

Rejoignez Woody Pop dans son combat contre les forces de la jalouse Machine Folle. Préparez-vous pour des rebonds, des ricochets, et une action bondissante lorsque Woody Pop se transforme en héros à casser des briques! Mais soyez sur vos gardes — le fait de casser certaines briques libère de mauvais jouets soldats et déclenche des robots qui vous poseront des problèmes dans votre quête.

Parcourez 50 niveaux d'action continue dans votre mission pour arriver face à face avec la Machine Folle et contrecarrez ses plans pour éliminer le Manoir Enchanté.

Unete a Woody Pop en su lucha contra las fuerzas de la celosa Máquina Loca. ¡Prepárate para rebotes y más rebotes, y acción ilimitada, mientras Woody Pop se convierte en un héroe rompe-ladrillos! Pero ponte en guardia — la ruptura de ciertos ladrillos libera diabólicos soldados de juguete y robots de cuerda que causarán estragos en tu búsqueda.

Carga a través de 50 niveles de acción ininterrumpida en tu misión de enfrentarte cara a cara con la Máquina Loca y destruye sus planes para eliminar la Mansión Encantada.

Unisciti a Woody Pop quando lotta contro le forze del geloso Mad Machine. Preparati per le azioni di botte, salti e sbalzi quando Woody Pop si trasforma in un eroe dalla forza incredibile per rompere i mattoni! Ma stai attento — la rottura di certi mattoni può liberare dei soldati giocattoli cattivi e dei robot meccanici che vogliono impedire la tua missione.

Passa attraverso i 50 livelli dell'azione non-stop della tua missione per arrivare faccia a faccia con Mad Machine e rovinare i suoi piani di eliminare la villa incantata, Enchanted Mansion.

Slå dig ihop med Woody Pop när han kämpar mot den avundsjuke Mad Machine's styrkor. Gör dig beredd på studsar, rikoschetter och blixtrande strid när Woody Pop förvandlar sig till en tegelstenskrossande hjälte! Men var på din vakt — när du river en del murar släpps ondskefulla leksaksoldater och uppskruvade robotar som försöker göra mos av ditt uppdrag lösa.

Slå dig igenom 50 nivåer oavbruten strid tills du ställs öga mot öga med Mad Machine och krossa hans planer på att stänga det Magiska Palatset.

Help Woody Pop bij zijn gevecht tegen de strijdkrachten van de jaloerse Mad Machine. Bereid je voor op het springen, duiken, vechten en de waanzinnige actie wanneer Woody Pop verandert in een vernietigende held! Maar wees op je hoede — het neerslaan van bepaalde blokkades bevrijdt gevaarlijke speelgoed-soldaatjes en opwind-robots die allesvernietigend zijn op je zoektocht.

Schiet door 50 niveaus van nonstop actie op je missie om oog in oog te staan met de Mad Machine en zijn plannen tegen te houden om het Betoverde kasteel te op te blazen.

Liity Woody Popin mukaan, kun hän taistelee kateellisen Hullun Koneen joukkoja vastaan. Valmistaudu takaisin-kimmahduksiin, ponnahduksiin ja hyppivään toimintaan, kun Woody Pop muuttuu tiilikiviä murskaavaksi sankariksi! Mutta ole varovainen — kun tietyt tiilikivet rikotaan, niistä vapautuu pahja leikkikalusotilaita sekä vedettyjä robotteja, jotka aiheuttavat ongelmia tavoitteesi saavuttamisessa.

Taistele 50 jatkuvan taistelun tason läpi tässä tehtävässä, jossa sinun on lopulta kohdattava Hullu Kone ja murskattava sen suunnitelmat talkapalatsin tuhoamisessa.

Take Control!

For the best game play, learn the different button maneuvers before you start.

① Directional Button (D-Button)

- Press left or right to move Woody in those directions.
- Press up or down to select a level on the Level Select screen.
- After clearing a level, press in the direction you want to go.

② Start Button

- On the Title screen, press to see the Level Select screen.
- Press to pause the game; press again to resume play.

Die Kontrolle!

Für den besten Spielverlauf, lerne die verschiedenen Knopfaktionen, bevor Du anfängst.

① Richtungs-Knopf (D-Knopf)

- Drücke nach links oder rechts, um Woody in diese Richtungen zu bewegen.
- Drücke runter oder hoch, um eine Stufe im Stufen-Wahlprogramm zu wählen.
- Nachdem Du eine Stufe leergeräumt hast, drücke in die Richtung, in die Du gehen möchtest.

② Start-Knopf

- Bei dem Titelbild, drücke, um in das Stufen-Wahlprogramm zu gelangen.
- Drücke, um das Spiel zu unterbrechen; drücke nochmal, um es fortzusetzen.

Prenez les commandes!

Pour jouer correctement, apprenez les différentes manoeuvres des touches avant de commencer.

① Touche directionnelle (touche D)

- Appuyez vers la gauche ou vers la droite pour déplacer Woody dans ces directions.
- Appuyez vers le haut ou vers le bas pour sélectionner un niveau à l'écran de sélection de niveau.
- Après avoir terminé un niveau, appuyez dans la direction où vous voulez aller.

② Touche Start

- A l'écran de titre, appuyez pour voir l'écran de sélection de niveau.
- Appuyez pour mettre le jeu en pause; appuyez de nouveau pour reprendre le jeu.

¡Hazte con el control!

Para ejecutar el juego lo mejor posible, aprende las diferentes maniobras antes de empezar.

① Botón direccional (Botón-D)

- Presiónalo a izquierda o derecha para mover a Woody en dichas direcciones.
- Presiónalo hacia arriba o hacia abajo para seleccionar un nivel en la pantalla de selección de nivel.
- Tras vaciar un nivel, presiónalo en la dirección en la que quieras ir.

② Botón de comienzo

- En la pantalla del título, presiónalo para visualizar la pantalla de selección de nivel.
- Presiónalo para producir una pausa en el juego; presiónalo de nuevo para reanudarlo.

Mettiti ai controlli!

Imparati le manovre dei vari tasti prima di cominciare per ottenere le migliori prestazioni nel gioco.

① Tasto della direzione (tasto D)

- Premi il lato sinistro o quello destro del tasto per spostare Woody verso sinistra o verso destra.
- Premi il lato superiore o quello inferiore per selezionare un livello dallo schermo di selezione del livello.
- Dopo aver scelto un livello, premi il tasto nella direzione in cui desiderate procedere.

② Tasto Start

- Premi questo tasto per visualizzare lo schermo di selezione del livello sul display dei titoli.
- Premi questo tasto per arrestare il gioco temporaneamente; premilo di nuovo per continuare il gioco.

Sätt igång!

Lär dig hur de olika tangenterna fungerar innan du börjar för att lyckas så bra som möjligt.

① Riktningstangent (D-tangent)

- Tryck till höger eller vänster för att flytta Woody åt motsvarande håll.
- Tryck uppåt eller nedåt för att välja nivå på Nivåskärmen.
- När du har klarat en nivå trycker du i den riktning du vill fortsätta.

② Starttangent

- Tryck för att gå till Nivåskärmen från Titelskärmen.
- Tryck för att göra en paus i spelet; tryck en gång till för att fortsätta spela.

De besturing!

Leer eerst hoe je de verschillende toetsen moet gebruiken voor je met het spel begint.

① Richting Toets (R-toets)

- Druk op links of rechts om Woody in deze richting te bewegen.
- Druk op omhoog of omlaag om een niveau te kiezen op het keuzescherf.
- Nadat je een niveau hebt gehad, druk je op de richting waar je naartoe wilt.

② Starttoets

- Bij het titelscherf druk je op de starttoets om het niveau-keuzescherf te zien.
- Druk op deze toets om een pauze te nemen tijdens het spel, druk nog eens om verder te spelen.

Ota ohjaimet käsiin!

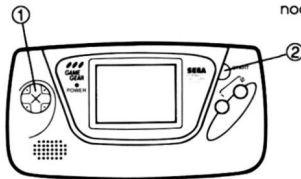
Sinun on hyvä opetella painikkeiden erilaiset käyttötavat, ennenkuin aloitat pelin, jotta selviydyt pelistä parhaalla mahdollisella tavalla.

① D-johdatuspainike (D-painike)

- Paina ylöspäin, alaspäin, oikealle tai vasemmalle, kun haluat siirtää Woodya niihin suuntiin.
- Paina ylöspäin tai alaspäin, kun valitset tason tasonvalinta-kuvaruudusta (Level Select).
- Kun olet selvinnyt jostain tasosta, paina siihen suuntaan, jonne haluat mennä.

② Aloituspainike

- Paina otsikkokuvaruudussa, kun haluat nähdä tasonvalinta-kuvaruuden (Level Select).
- Paina, kun haluat keskeyttää pelin; paina uudelleen, kun haluat jatkaa peliä.



③ Button 1

- On the Level Select screen, press to start the game.
- At the beginning of each stage, press to let the ball bounce off Woody.
- When you pick up a Shot Item, press to shoot.
- If Woody has the Glue Item, press to release the ball.

④ Button 2

- Press to make Woody move slowly.

③ Knopf 1

- Im Stufen-Wahlprogramm, drücke, um das Spiel zu starten.
- Am Anfang jeder Etappe, drücke, um Woody von der Ball-Sprungkraft zu befreien.
- Wenn Du einen Schieß-Gegenstand aufhebst, drücke, um zu schießen.
- Wenn Woody den Klebe-Gegenstand hat, drücke, um den Ball ab zu bekommen.

④ Knopf 2

- Drücke, damit Woody sich langsam bewegt.

③ Bouton 1

- A l'écran de sélection de niveau, appuyez pour commencer le jeu.
- Au début de chaque niveau, appuyez pour laisser la balle rebondir.
- Lorsque vous collectez un Objet de tir, appuyez pour tirer.
- Si Woody possède l'Objet Colle, appuyez pour relâcher la balle.

④ Bouton 2

- Appuyer pour faire déplacer Woody lentement.

③ Botón 1

- En la pantalla de selección de nivel, presiónalo para iniciar el juego.
- Al comienzo de cada etapa, presiónalo para permitir que la pelota bote separándose de Woody.
- Cuando recojas un elemento de disparo, presiónalo para disparar.
- Si Woody tiene el elemento de pegamento, presiónalo para liberar la pelota.

④ Botón 2

- Presiónalo para hacer que Woody se mueva despacio.

③ Tasto 1

- Premi questo tasto per avviare il gioco con lo schermo di selezione del livello visualizzato.
- Premi questo tasto all'inizio di ciascuno stadio per far sì che la palla sbalza via da Woody.
- Premi questo tasto per sparare quando hai preso un arma.
- Premi questo tasto per rilasciare la palla se Woody ha preso l'oggetto di colla.

④ Tasto 2

- Premi questo tasto per far sì che Woody si sposti più lentamente.

③ Tangent 1

- Tryck för att börja spela från Nivåskärmen.
- Tryck i början av varje nivå för att låta bollen studsas av Woody.
- Tryck för att skjuta när du plockar upp ett skottföremål.
- Tryck för att släppa bollen om Woody har ett limföremål.

④ Tangent 2

- Tryck för att låta Woody röra sig långsamt.

③ Toets 1

- Bij het niveau-keuzeschermb druk je op toets 1 om met het spel te beginnen.
- Aan het begin van elk onderdeel druk je op deze toets om de bal aan Woody te geven.
- Druk op deze toets om te schieten wanneer je een schietvoorwerp hebt bemachtigd.
- Druk op toets 1 om de bal te laten gaan wanneer Woody het lijmvoorwerp te pakken heeft gekregen.

④ Toets 2

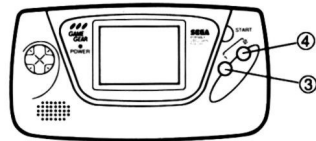
- Gebruik deze toets om Woody langzaam te laten lopen.

③ Painike 1

- Paina tasonvalinta-kuvauudussa (Level Select), kun haluat aloittaa pelin.
- Paina jokaisen asteen alussa, jotta pallo pukkaa Woodyyn vauhtiin.
- Paina, kun haluat ampua, jos olet poiminut laukaisu-kohteen.
- Paina, kun haluat vapauttaa pallon, jos Woodylla on liimakohte.

④ Painike 2

- Paina, kun haluat Woodyyn liikkuvan hitaasti.



Getting Started

When the Title screen appears, press Start to see the Level Select screen. (Or wait a few moments to see the demonstration.)

On the Level Select screen, press the D-Button to choose a Beginner, Average or Expert game. Then press Button 1.

Fertigmachen zum Start

Wenn das Titelbild erscheint, drücke, um in das Stufen-Wahlprogramm zu gelangen. (Oder warte einen kurzen Moment, um eine Demonstration zu sehen.)

In dem Stufen-Wahlprogramm, drücke, um ein Anfänger-, Durchschnitt- oder Expertenspiel zu wählen. Drücke dann Knopf 1.

Début du jeu

Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur Start pour voir l'écran de sélection de niveau. (Ou attendez quelques instants pour voir une démonstration.)

A l'écran de sélection de niveau, appuyez sur la touche D pour choisir un jeu Beginner (débutant), Average (moyen) ou Expert. Appuyez ensuite sur le Bouton 1.

Para empezar

Cuando aparezca la pantalla del título, presiona el botón de comienzo (Start) para visualizar la pantalla de selección de nivel. (O espera durante un momento para ver la demostración.)

En la pantalla de selección de nivel, presiona el botón-D para elegir un juego para principiante, jugador medio, o experto. A continuación, presiona el botón 1.

Per cominciare

Quando appare lo schermo dei titoli, premi il tasto Start per visualizzare lo schermo di selezione del livello. (Oppure aspetta alcuni minuti per vedere la dimostrazione.)

Premi il tasto D con lo schermo di selezione del livello visualizzato per scegliere un gioco per principiante (Beginner), giocatore medio (Average) o giocatore esperto (Expert). Quindi premi il tasto 1.

Innan du börjar

Tryck på Start för att gå till Nivåskärmen när Titelskärmen visas. (Eller vänta ett par sekunder om du vill se demonstrationen.)

Tryck på D-tangenten för att välja nybörjar-, normal eller expertnivån på Nivåskärmen. Tryck sedan på tangent 1.

Het spel starten

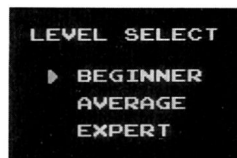
Als het titelscherm verschijnt druk je op de Starttoets om het niveau-keuzescherm te zien. (Of je wacht even om naar de demonstratie te kijken.)

Bij het niveau-keuzescherm druk je op de R-toets om een beginners, normaal of expert spel te kiezen. Daarna druk je op toets 1.

Aloitus

Paina aloituspainiketta, kun otsikkokuvaruutu ilmestyy esilin, jotta voit nähdä tasonvalintakuvaruudun (Level Select). (Tai odota muutaman sekunnin ajan, jotta voit nähdä esittelyn pelistä.)

Paina D-johdatuspainiketta tasonvalinta-kuvaruudussa, jotta voit valita joko aloittelijan, tavallisen tai asiantuntijan pelin. Paina sen jälkeen painiketta 1.



- **Beginner:** The speed at which the ball moves increases slowly. When you earn 20,000 points, you get an extra ball.
 - **Average:** The speed at which the ball moves increases moderately. When you earn 20,000 points, you get an extra ball. After that, for every 80,000 points you earn, you get an extra ball.
 - **Expert:** The speed at which the ball moves increases quickly. You'll get an extra ball only when you earn 20,000 points.
- **Anfänger:** Die Geschwindigkeit, mit welcher sich der Ball sich bewegt, erhöht sich langsam. Wenn Du 20 000 Punkte verdient hast, bekommst Du einen zusätzlichen Ball. Nach dem, bekommst Du für alle 40 000 Punkte, die Du verdienst, einen zusätzlichen Ball.
 - **Durchschnitt:** Die Geschwindigkeit, mit welcher der Ball sich bewegt, erhöht sich mäßig. Wenn Du 20 000 Punkte verdient hast, bekommst Du einen zusätzlichen Ball. Nach dem, bekommst Du für alle 80 000 Punkte, die Du verdienst, einen zusätzlichen Ball.
 - **Experten:** Die Geschwindigkeit, mit welcher der Ball sich bewegt, erhöht sich schnell. Du wirst nur dann einen zusätzlichen Ball bekommen, wenn Du 20 000 Punkte verdienst.
- **Beginner (débutant):** La vitesse à laquelle la balle se déplace augmente lentement. Lorsque vous marquez 20 000 points, vous obtenez une balle supplémentaire. Après cela, vous obtenez une balle supplémentaire tous les 40 000 points marqués.
 - **Average (moyen):** La vitesse à laquelle la balle se déplace augmente modérément. Lorsque vous marquez 20 000 points, vous obtenez une balle supplémentaire. Après cela, vous obtenez une balle supplémentaire tous les 80 000 points marqués.
 - **Expert:** La vitesse à laquelle la balle se déplace augmente rapidement. Vous obtenez une balle supplémentaire seulement lorsque vous marquez 20 000 points.
- **Principiante:** La velocidad a la que la pelota se mueve aumenta lentamente. Cuando ganes 20.000 puntos, conseguirás una pelota extra. Tras ello, por cada 40.000 puntos que ganes, obtendrás una pelota extra.
 - **Jugador medio:** La velocidad a la que la pelota se mueve aumenta moderadamente. Cuando ganes 20.000 puntos, conseguirás una pelota extra. Tras ello, por cada 80.000 puntos que ganes, obtendrás una pelota extra.
 - **Experto:** La velocidad a la que la pelota se mueve aumenta rápidamente. Solamente obtendrás una pelota extra cuando ganes 20.000 puntos.
- **Principiante:** la velocità con cui viaggia la palla aumenta lentamente. Quando arrivi a 20.000 punti, avrai una palla in più, dopodichè riceverai una palla per ogni 40.000 punti ottenuti.
 - **Giocatore medio:** la velocità con cui viaggia la palla aumenta moderatamente. Quando arrivi a 20.000 punti, avrai una palla in più, dopodichè riceverai una palla per ogni 80.000 punti ottenuti.
 - **Giocatore esperto:** la velocità con cui viaggia la palla aumenta velocemente. Avrai una palla in più soltanto quando arrivi a 20.000 punti.
- **Nybörjare (Beginner):** Bollarnas hastighet ökar sakta. Du får en extraboll när du kommer upp i 20 000 poäng. Efter det får du en extraboll för varje 40 000 poäng.
 - **Normal (Average):** Bollarnas hastighet ökar lite fortare. Du får en extraboll när du kommer upp i 20 000 poäng. Efter det får du en extraboll för varje 80 000 poäng.
 - **Expert:** Bollarnas hastighet ökar snabbt. Du får bara en extraboll när du passerar 20 000 poäng.
- **Beginer:** De snelheid waarmee de bal beweegt wordt langzaam hoger. Wanneer je 20 000 punten hebt verdiend, krijg je een extra bal. Daarna krijg je voor elke 40 000 punten die je verdient een extra bal.
 - **Normaal:** De snelheid waarmee de bal beweegt wordt duidelijk hoger. Wanneer je 20 000 punten hebt verdiend krijg je een extra bal. Daarna krijg je een extra bal voor elke 80 000 punten die je verdient.
 - **Expert:** De snelheid van de bal wordt snel steeds hoger. Je krijgt een extra bal wanneer je 20 000 punten verdient.
- **Aloittelija:** Pallon liikkumanopeus lisääntyy hitaasti. Kun olet ansainnut 20 000 pistettä, saat yhden lisäpallon. Tämän jälkeen saat yhden lisäpallon aina sen jälkeen, kun olet hankkinut 40 000 pistettä.
 - **Tavallinen:** Pallon liikkumanopeus lisääntyy kohtalaisesti. Kun olet ansainnut 20 000 pistettä, saat yhden lisäpallon. Tämän jälkeen saat yhden lisäpallon aina sen jälkeen, kun olet hankkinut 80 000 pistettä.
 - **Asiantuntija:** Pallon liikkumanopeus lisääntyy nopeasti. Tällä kertaa saat yhden lisäpallon ainoastaan sen jälkeen, kun olet hankkinut 20 000 pistettä.

What Your Screen Shows

- ① Score
- ② Nails: These won't disappear even if you hit them.
- ③ Ball
- ④ Woody
- ⑤ The number of balls left.
- ⑥ The pit.

Was Dein Bildschirm anzeigt

- ① Punktestand
- ② Nägel: Diese werden selbst dann nicht verschwinden, wenn Du sie schlägst.
- ③ Ball
- ④ Woody
- ⑤ Die Anzahl der übrigen Bälle.
- ⑥ Die Höhle

Ce que votre écran indique

- ① Score
- ② Clous: Ils ne disparaissent pas même si vous les touchez.
- ③ Balle
- ④ Woody
- ⑤ Le nombre de balles restantes.
- ⑥ La fosse.

Lo que muestra tu pantalla

- ① Puntuación
- ② Clavos: Estas no desaparecerán incluso si las golpeas.
- ③ Pelota
- ④ Woody
- ⑤ El número restante de pelotas.
- ⑥ El pozo.

Ciò che visualizza il tuo schermo

- ① Punteggio
- ② Chiodi: questi non scompariranno nemmeno se li batti.
- ③ Palla
- ④ Woody
- ⑤ Il numero di palle rimanenti
- ⑥ La fossa

Vad skärmen visar

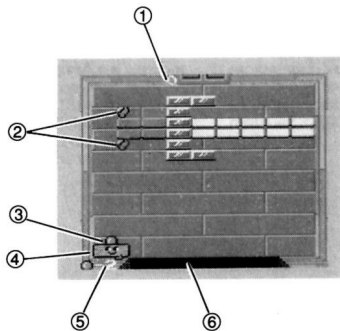
- ① Poäng
- ② Spikar: Försvinner inte även om du träffar dem.
- ③ Boll
- ④ Woody
- ⑤ Antal bollar kvar
- ⑥ Gropen

Wat zie je op het scherm

- ① Score
- ② Spijkers: deze verdwijnen niet wanneer je ze raakt.
- ③ De bal
- ④ Woody
- ⑤ Aantal overgebleven ballen.
- ⑥ De put

Mitä kuvaruutusi näyttää

- ① Pistemäärä
- ② Naulat: Nämä eivät katoa, vaikka lyöt niitä.
- ③ Pallo
- ④ Woody
- ⑤ Jäljellä olevien pallojen lukumäärä.
- ⑥ Kuoppa

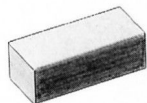


Blocks

There are five different types of blocks — all of which you must break in order to reach the last room in the Enchanted Mansion.

- ① **Normal Blocks:** These come in six different colors.
- ② **Wooden Blocks:** You must hit these several times in order to break them. If you use the Flames Item, you can break them by hitting them just once.

①



Blöcke

Es gibt fünf verschiedene Arten von Blöcken — welche Du alle aufbrechen mußt, um den letzten Raum von dem Zauberhaus zu gelangen.

- ① **Normale Blöcke:** Diese kommen in sechs verschiedenen Farben vor.
- ② **Hölzerne Blöcke:** Du mußt diese einige Male schlagen, um sie aufzubrechen. Wenn Du den Flammen-Gegenstand benutzt, kannst Du sie mit einem Schlag öffnen.

Blocs

Il y a cinq types différents de blocs — que vous devez tous casser afin d'atteindre la dernière pièce du Manoir Enchanté.

- ① **Blocs normaux:** Ils existent en six couleurs différentes.
- ② **Blocs de bois:** Vous devez les toucher plusieurs fois pour les casser. Si vous utilisez l'Objet Flammes, vous pouvez les casser en une fois.

Bloques

Hay cinco tipos de bloques diferentes — todos los cuales tienes que romper para alcanzar la última habitación en la Mansión Encantada.

- ① **Bloques normales:** Estos vienen en seis colores diferentes.
- ② **Bloques de madera:** Tienes que golpear éstos varias veces para romperlos. Si utilizas el elemento de llamas, los podrás romper golpeándolos solamente una vez.

Sezioni

Ci sono cinque differenti tipi di sezioni — tutte le sezioni devono essere colpite se vuoi arrivare all'ultima stanza nella villa incantata, Enchanted Mansion.

- ① **Sezioni normali:** queste sono in sei diversi colori
- ② **Sezioni in legno:** devi colpire queste sezioni varie volte per romperle. Se usi degli oggetti di fuoco, puoi romperle colpendole una volta sola.

②



Block

Det finns fem olika sorters block — och du måste krossa allihop för att ta dig till det Magiska Palatsets sista rum.

- ① **Vanliga block:** Finns i sex olika färger.
- ② **Träblock:** Du måste träffa dem flera gånger för att krossa dem. Använder du elden kan du krossa dem med bara en träff.

Blokkades

Er zijn vijf verschillende soorten blokkades — je moet ze allemaal doorbreken om de laatste kamer te bereiken in het Betoverde kasteel.

- ① **Normale Blokkades:** Deze komen voor in zes verschillende kleuren.
- ② **Houten Blokkades:** Je moet deze blokkades een aantal keren raken om ze uit te schakelen. Als je het Vlammen Voorwerp gebruikt kun je ze in een keer onschadelijk maken.

Möhkäleet

Pelissä on mukana viisi erityyppistä möhkälettä — jotka kaikki sinun täytyy rikkoo, jotta pääset taikapalatsin viimeiseen huoneeseen saakka.

- ① **Normaalit möhkäleet:** Näitä on pelissä viidellä eri värillä.
- ② **Puiset möhkäleet:** Sinun täytyy lyödä niitä useita kertoja, jotta ne rikkoutuvat. Jos käytät liekkien kohdetta, voit rikkoa ne ainoastaan yhdellä iskulla.

③ **Crystal Blocks:** Break these to grab items. (See *Items*.)

④ **? Blocks:** There are two different kinds. You cannot break these unless you have a Diamond Item. When you hit them, either tiny robots or toy soldiers come out — just to get in your way.

③ **Kristallene Blöcke:** Breche sie auf, um Gegenstände aufzuheben. (Siehe *Gegenstände*.)

④ **? Blöcke:** Es gibt zwei verschiedene Arten. Du kannst diese nur aufbrechen, wenn Du einen Diamanten-Gegenstand hast. Schlägst Du sie, werden entweder winzige Roboter oder Spielzeugsoldaten herauskommen — einzig und allein, um Dir in die Quere zu kommen.

③ **Blocs de cristal:** Cassez-les pour collecter des objets. (Voir *Objets*.)

④ **Blocs ?:** Il existe deux types différents. Vous ne pouvez pas les casser sauf si vous possédez l'Objet Diamant. Lorsque vous les touchez, de petits robots ou des jouets soldats sortent — juste pour vous barrer le chemin.

③ **Bloques de cristal:** Rompe éstos para apoderarte de elementos. (Véase *Elementos*.)

④ **Bloques ?:** Los hay de dos clases diferentes. No podrás romper éstos a menos que tengas un elemento de diamante. Cuando los golpees, saldrán bien robots o soldados de juguete diminutos, justamente para obstruir tu camino.

③ **Sezioni in vetro:** rompi queste sezioni per procurarti degli oggetti. (Fai riferimento alla sezione *Oggetti*.)

④ **Sezioni ?:** queste sono due tipi differenti. Non potrai rompere queste sezioni a meno che hai un oggetto in diamante. Quando le colpisci, usciranno fuori dei piccoli robot o dei soldati giocattoli — solo per ostacolarti.

③ **Kristallblock:** Krossa dem för att få tag i föremål. (Se *Föremål*.)

④ **?-block:** Finns i två olika sorter. Du kan inte krossa dem om du inte har en diamant. När du träffar dem kommer antingen små robotar eller leksakssoldater ut — och ställer till trubbel.

③ **Kristallen Blokkades:** Deze moet je breken om voorwerpen te kunnen pakken. (Zie *Voorwerpen*.)

④ **? Blokkades:** Er zijn twee soorten ? Blokkades. Je kunt ze alleen doorbreken met een Diamanten Voorwerp. Wanneer je ze raakt komen er kleine robots of speelgoed soldaten uit — alleen maar om je dwars te zitten.

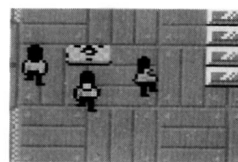
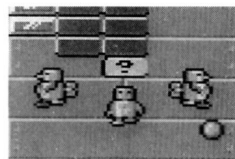
③ **Kristallimöhkäleet:** Riko niitä, jotta saat kohteita. (Ks. *Kohteet*.)

④ **? möhkäleet:** Pelissä on mukana kaksi eri tyyppiä: Et voi rikkoa niitä, jollei sinulla ole timantti-kohdetta. Kun lyöt niitä, joko pieniä robotteja tai pieniä sotilaita tulee ulos — ollakseen tielläsi.

③



④



Items

When you break the Crystal Blocks, different items appear — some you need and some you don't need.

- ① **Diamond:** The ball turns into a diamond which can break all types of blocks.
- ② **Flames:** The ball turns into a ball of fire. When it hits a block, it also burns the blocks that are above and below it.
- ③ **Weight:** The ball becomes heavier and moves slower.
- ④ **Yellow Potion:** Woody becomes wider. It will be easier for you to catch the ball.

①



Gegenstände

Wenn Du den Kristallinen Block aufbrichst, erscheinen verschiedene Gegenstände — einige brauchst Du, andere nicht.

- ① **Diamant:** Der Ball verwandelt sich in einen Diamanten, welcher alle Arten von Blöcken aufbrechen kann.
- ② **Flammen:** Der Ball verwandelt sich in einen Flammenball. Wenn es einen Block berührt, verbrennt es auch den Block über und unter ihm.
- ③ **Gewicht:** Der Ball wird schwerer und bewegt sich langsamer.
- ④ **Gelber Trunk:** Woody wird breiter. Es wird einfacher für Dich sein, den Ball zu fangen.

Objets

Lorsque vous cassez les Blocs de Cristal, différents objets apparaissent — certains vous sont utiles d'autres non.

- ① **Diamant:** La balle se transforme en diamant qui peut casser tous les types de blocs.
- ② **Flammes:** La balle se transforme en balle de feu. Lorsqu'elle touche un bloc, elle brûle aussi les blocs qui sont au-dessus et au-dessous.
- ③ **Poids:** La balle devient plus lourde et se déplace lentement.
- ④ **Potion jaune:** Woody devient plus large. Il sera plus facile pour vous d'attraper la balle.

②



Elementos

Cuando rompas los bloques de cristal, aparecerán diferentes elementos — algunos que necesitas y otros que no.

- ① **Diamante:** La pelota se convierte en un diamante con el que puedes romper todo tipo de bloques.
- ② **Llamas:** La pelota se convierte en una bola de fuego. Cuando golpea un bloque, quema también los bloques que se encuentran por encima y por debajo.
- ③ **Peso:** La pelota se hace más pesada y se mueve más despacio.
- ④ **Poción amarilla:** Woody se hace más ancho. Te será más fácil atrapar la pelota.

Oggetti

Quando rompi le sezioni in vetro, vari oggetti appariranno — alcuni ti servono mentre altri non ti saranno utili.

- ① **Diamante:** la palla diventerà un diamante che potrà rompere tutti i tipi di sezioni.
- ② **Fuoco:** la palla diventerà una palla di fuoco. Quando colpisci una sezione, anche le sezioni superiore e inferiore si consumeranno dal fuoco.
- ③ **Peso:** la palla diventerà più pesante e si muoverà più lentamente.
- ④ **Liquido giallo:** Woody diventerà più largo. Sarà più facile prendere la palla.

③



Föremål

När du krossar kristallblocken dyker olika sorters föremål upp — en del vill du ha och en del vill du inte ha.

- ① **Diamant:** Bollen förvandlas till en diamant som kan krossa alla sorters block.
- ② **Eld:** Bollen förvandlas till ett eldklot. När det träffar ett block bränner det dessutom blocken över och under det.
- ③ **Vikt:** Bollen blir tyngre och långsammare.
- ④ **Gul dryck:** Woody blir bredare. Det blir lättare för dig att fånga bollen.

Voorwerpen

Als je sommige kristallen blokken breekt, verschijnen er voorwerpen — sommige heb je nodig en andere kun je missen.

- ① **Diamant:** De bal verandert in een diamant die alle soorten blokkades kan doorbreken.
- ② **Vlammen:** De bal verandert in een vuurbal. Wanneer deze vuurbal een blokkade raakt, verbrandt hij ook de blokkades die erboven en eronder liggen.
- ③ **Gewicht:** De bal wordt zwaarder en beweegt langzamer.
- ④ **Gele vloeistof:** Woody wordt groter. Het wordt makkelijker om de bal te vangen.

④



Kohteet

Kun rikot kristallimöhkäileitä, erilaisia kohteita tulee esiin — jotkut niistä ovat hyödyllisiä, kun taas toisia et tarvi.

- ① **Timantti:** Pallo muuttuu timantiksi, jonka avulla voit rikkoa kaikenlaisia möhkäileitä.
- ② **Liekit:** Pallo muuttuu tulipalloksi. Kun se osuu johonkin möhkäleeseen, se poltaa myös sen yläpuolella ja alapuolella olevat möhkäileet.
- ③ **Paino:** Pallo muuttuu painavammaksi ja liikkuu hitaammin.
- ④ **Keltainen taikajuoma:** Woody tulee eveämmäksi. Sinun on helpompi saada pallo kiinni.

⑤ **Red Potion:** The ball becomes bigger.

⑥ **Double:** If you grab this, you'll be running after two balls!

⑦ **Extra Ball:** You'll get an extra ball.

⑧ **Shot:** Press Button 1 to shoot at blocks, robots and soldiers.

⑨ **Glue:** The ball sticks to Woody. Press Button 1 to release the ball.

⑩ **Skull:** The pit becomes larger.

⑪ **Hammer:** This repairs the enlarged pit.

⑤ **Roter Trunk:** Der Ball wird größer.

⑥ **Doppelt:** Wenn Du dieses nimmst, wirst Du hinter zwei Bällen herlaufen!

⑦ **Zusätzlichen Ball:** Du bekommst einen zusätzlichen Ball.

⑧ **Schuß:** Drücke Knopf 1, um Blöcke, Roboter und Soldaten anzuschießen.

⑨ **Klebe:** Der Ball klebt an Woody. Drücke Knopf 1, um den ab zu bekommen.

⑩ **Schädel:** Die Höhle wird größer.

⑪ **Hammer:** Dieses repariert die vergrößerte Höhle.

⑤ **Potion rouge:** La balle devient plus grosse.

⑥ **Double:** Si vous prenez cet objet, vous courrez après deux balles!

⑦ **Balle supplémentaire:** Vous obtenez une balle supplémentaire.

⑧ **Tir:** Appuyez sur le Bouton 1 pour tirer sur les blocs, les robots et les soldats.

⑨ **Colle:** La balle colle à Woody. Appuyez sur le Bouton 1 pour relâcher la balle.

⑩ **Tête de mort:** La fosse devient plus large.

⑪ **Marteau:** Répare la fosse élargie.

⑤ **Poción roja:** La pelota se hace más grande.

⑥ **Doble:** Si coges este elemento, ¡te verás corriendo tras dos pelotas!

⑦ **Pelota extra:** Obtendrás una pelota extra.

⑧ **Disparo:** Presiona el botón 1 para disparar a los bloques, robots y soldados.

⑨ **Pegamento:** La pelota se pega a Woody. Presiona el botón 1 para liberar la pelota.

⑩ **Calavera:** El pozo se hace mayor.

⑪ **Martillo:** Este elemento repara el pozo ensanchado.

⑤ **Liquido rosso:** la palla diventerà più grande.

⑥ **Doppio:** se prendi questo oggetto, correrai dietro due palle!

⑦ **Palla addizionale:** riceverai una palla addizionale.

⑧ **Sparo:** Premi il tasto 1 per sparare alle sezioni, ai robot e ai soldati.

⑨ **Colla:** la palla si incollerà su Woody. Premi il tasto 1 per rilasciare la palla.

⑩ **Testa:** la fossa diventerà più larga.

⑪ **Martello:** questo serve per riparare la fossa più larga.

⑤ **Röd dryck:** Bollen blir större.

⑥ **Dubbel:** Hugger du tag i den här får du två bollar att jaga!

⑦ **Extraboll:** Du får en extraboll.

⑧ **Skott:** Tryck på tangent 1 för att skjuta på block, robotar och soldater.

⑨ **Lim:** Bollen fastnar vid Woody. Tryck på tangent 1 för att släppa bollen.

⑩ **Skalle:** Gropen blir större.

⑪ **Hammare:** Återställer den förstörade gropen.

⑤ **Rode vloeistof:** De bal wordt groter.

⑥ **Dubbel:** Als je deze pakt moet je achter twee ballen aan rennen.

⑦ **Extra bal:** Je krijgt een extra bal.

⑧ **Schiet:** Druk op toets 1 om op blokkades, robots en soldaten te schieten.

⑨ **Lijm:** De bal blijft kleven aan Woody. Druk op toets 1 om de bal los te krijgen.

⑩ **Schedel:** De put wordt groter.

⑪ **Hamer:** Deze repareert de grote put.

⑤ **Punainen taikajuoma:** Pallo muuttuu suuremmaksi.

⑥ **Kaksoiskohde:** Jos otat tämän, sinun täytyy juosta kahden pallon perässä!

⑦ **Lisäpallo:** Saat yhden lisäpallon.

⑧ **Laukaisu:** Paina painiketta 1, kun haluat ampua möhkäleitä, robotteja ja sotilaita kohden.

⑨ **Liima:** Pallo tarttuu kiinni Woodyyn. Paina painiketta 1, jotta pallo irtoaa.

⑩ **Pääkallo:** Kuoppa tulee suuremmaksi.

⑪ **Vasara:** Tämä korjaa suurentuneen kuopan.

⑤



⑥



⑦



⑧



⑨



⑩



⑪



When You Clean Out a Room

When you successfully clean out a room, a screen similar to the one shown here appears. Press the D-Button in the direction you want to go and then press Button 1. You will earn the number of points that appear next to the direction you choose.

- ① Takes you to the room on the left.
- ② Takes you to the room above you.
- ③ Takes you to the room on the right.

Wenn Du einen Raum leerräumst

Wenn Du einen Raum erfolgreich leerräumst, erscheint ein Bild, ähnlich dem hier gezeigten. Drücke den D-Knopf in die Richtung, in die Du gehen möchtest und drücke dann Knopf 1. Du wirst so viele Punkte verdienen, wie neben der von Dir gewählten Richtung angezeigt ist.

- ① Bringt Dich in den Raum links.
- ② Bringt Dich in den Raum über Dir.
- ③ Bringt Dich in den Raum rechts.

Lorsque vous nettoyez une pièce

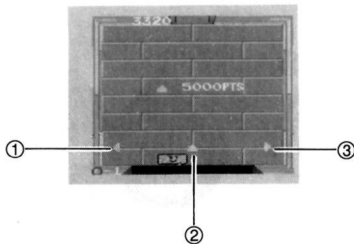
Lorsque vous réussissez à nettoyer une pièce, un écran similaire à celui indiqué ici apparaît. Appuyer sur la touche D dans la direction que où vous voulez aller puis appuyez sur le Bouton 1. Vous marquez le nombre de points qui apparaît à côté de la direction que vous avez choisie.

- ① Vous emmène dans la pièce à gauche.
- ② Vous emmène dans la pièce au-dessus de vous.
- ③ Vous emmène dans la pièce à droite.

Cuando vacies una habitación

Cuando vacies con éxito una habitación, aparecerá una pantalla similar a la aquí mostrada. Presiona el botón-D en la dirección en la que quieras ir y a continuación presiona el botón 1. Ganarás el número de puntos que aparezca siguiente en la dirección que elijas.

- ① Te lleva a la habitación de la izquierda.
- ② Te lleva a la habitación por encima tuyo.
- ③ Te lleva a la habitación de la derecha.



Quando pulisci una stanza

Quando pulisci una stanza con buon esito, uno schermo simile a quella visualizzato qui apparirà. Premi il tasto D nella direzione in cui desideri procedere, quindi premi il tasto 1. Guagnerai il numero di punti che appaiono accanto alla direzione desiderata.

- ① Ti porterà alla stanza sulla sinistra.
- ② Ti porta alla stanza al di sopra.
- ③ Ti porta alla stanza sulla destra.

När du har rensat ett rum

När du har lyckats rensa ett rum syns en skärm ungefär som den som visas här. Tryck på D-tangenten i den riktning du vill gå och tryck sedan på tangent 1. Du får lika många poäng som visas bredvid den riktning du väljer.

- ① Tar dig till rummet till vänster.
- ② Tar dig till rummet ovanför dig.
- ③ Tar dig till rummet till höger.

Wanneer je een kamer schoon veegt

Wanneer je met succes een kamer schoonveegt, verschijnt er een scherm dat op het scherm hieronder lijkt. Druk op de R-toets in de richting waar je naartoe wilt en druk daarna op toets 1. Je verdient het aantal punten dat verschijnt naast de richting die je kiest.

- ① Neemt je mee naar de kamer die links ligt.
- ② Neemt je mee naar de kamer boven je.
- ③ Neemt je mee naar de kamer die rechts ligt.

Kun selviät jostain huoneesta

Kun onnistut selviämään jostain huoneesta, tässä esitetyn kuvaruudun kaltainen kuvaruutu ilmestyy esiin. Paina D-johdatuspainiketta siihen suuntaan, mihin haluat liikkua ja paina sen jälkeen painiketta 1. Saat pistemäärän, joka ilmestyy valitsemasi suunnan viereen.

- ① Vie sinut vasemmalla olevaan huoneeseen.
- ② Vie sinut yläpuolella olevaan huoneeseen.
- ③ Vie sinut oikealla olevaan huoneeseen.

End of Game & Continue

When you run out of balls, the game is over. Select Continue to continue the game. There is no limit to the number of times you can continue. To end the game, select End.

Spielende und Fortsetzung

Wenn Du keine Bälle mehr übrig hast, ist das Spiel zu Ende. Wähle Fortsetzen, um das Spiel fortzusetzen. Es gibt keine Begrenzung, wie häufig Du das Spiel fortsetzen kannst. Um das Spiel zu beenden, wähle Ende.

Fin du jeu et continuer

Lorsque vous n'avez plus de balle, le jeu est terminé. Sélectionner Continue pour continuer le jeu. Il n'y a pas de limite au nombre de fois que vous pouvez continuer. Pour arrêter le jeu, sélectionner End.

Final del juego & continuación

Cuando se te acaben las pelotas, el juego se terminará. Selecciona continuar (Continue) para seguir con el juego. No hay límite al número de veces que puedes continuar. Para finalizar el juego, selecciona final (End).

Fine gioco e continuazione

Quando ti finiscono le palle, il gioco finirà. Seleziona il modo Continue per continuare il gioco. Non c'è limite al numero di volte che puoi continuare. Seleziona il modo End per finire il gioco.

Slut på spelet & fortsätt

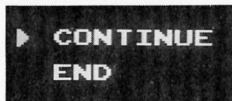
Spelet är slut när du inte har några bollar kvar. Välj "Continue" för att fortsätta spela. Du kan fortsätta hur många gånger som helst. Välj "End" om du vill sluta spela.

Einde spel en doorgaan

Wanneer je ballen op zijn is het spel afgelopen. Kies Continue (Doorgaan) om door te gaan met het spel. Er is geen minimum aan het aantal keren dat je door kunt spelen. Om met het spel te stoppen kies je End (Einde).

Peli loppu ja jatkuu

Peli loppu, jos sinulta loppu pallot. Valitse pelin jatko (Continue), jos haluat jatkaa peliä. Voit jatkaa peliä kuinka monta kertaa tahansa. Valitse pelin loppu (End), jos haluat lopettaa pelin.



Scoring

- When you break blocks, you earn points.

Red Block	50 points
Blue Block	60 points
White Block	70 points
Green Block	80 points
Pink Block	90 points
Yellow Block	100 points
Crystal Block	100 points
Wooden Block	100 points each time the ball bounces on it
? Block	1,000 points

- When the ball hits certain things, you earn points.

Robots or Soldiers	100 points
Train	100 points

- Grabbing an item earns you 500 points. (You don't get any points when you grab the Skull.)

Punktzählung

- Wenn Du Blöcke aufbrichst, verdienst Du Punkte.

Roter Block	50 Punkte
Blauer Block	60 Punkte
Weißer Block	70 Punkte
Grüner Block	80 Punkte
Rosaner Block	90 Punkte
Gelber Block	100 Punkte
Kristallener Block	100 Punkte
Hölzerner Block	100 Punkte, jedes Mal, wenn der Ball auf ihm prellt
? Block	1.000 Punkte

- Wenn der Ball bestimmte Dinge berührt, verdienst Du Punkte.

Roboter oder Soldaten	100 Punkte
Eisenbahn	100 Punkte

- Durch das Nehmen von Gegenständen verdienst Du 500 Punkte. (Du bekommst keine Punkte, wenn Du den Schädel nimmst.)

Score

- Lorsque vous cassez des blocs, vous marquez des points.

Bloc rouge	50 points
Bloc bleu	60 points
Bloc blanc	70 points
Bloc vert	80 points
Bloc rose	90 points
Bloc jaune	100 points
Bloc de cristal	100 points
Bloc de bois	100 points chaque fois que la balle rebondit dessus
Bloc ?	1 000 points

- Lorsque la balle touche certaines choses, vous marquez des points.

Robots ou Soldats	100 points
Train	100 points

- Prendre un objet vous rapporte 500 points. (Vous ne marquez aucun point lorsque vous prenez la tête de mort.)

Puntuación

- Cuando rompas bloques, ganarás puntos.

Bloque rojo	50 puntos
Bloque azul	60 puntos
Bloque blanco	70 puntos
Bloque verde	80 puntos
Bloque rosa	90 puntos
Bloque amarillo	100 puntos
Bloque de cristal	100 puntos
Bloque de madera	100 puntos por cada vez que rebote la pelota
Bloque ?	1.000 puntos

- Cuando la pelota golpee ciertas cosas, ganarás puntos.

Robots o soldados	100 puntos
Tren	100 puntos

- Agarrar un elemento te supone ganar 500 puntos. (No ganarás puntos algunos cuando agarres la calavera.)

Punteggio

- Guadagnerai dei punti quando rompi le sezioni

Sezione rossa	50 punti
Sezione blu	60 punti
Sezione bianca	70 punti
Sezione verde	80 punti
Sezione rosa	90 punti
Sezione gialla	100 punti
Sezione in vetro	100 punti
Sezione in legno	100 punti ogni volta che la palla rimbalza contro la sezione
Sezione ?	1.000 punti

- Guadagnerai dei punti quando la palla colpisce certi oggetti.

Robot o soldati	100 punti
Treno	100 punti

- Se prendi un oggetto, guadagnerai 500 punti. (Non guadagnerai nemmeno un punto se prendi la Testa.)

Poäng

- Du får poäng när du krossar block.

Rött block	50 poäng
Blått block	60 poäng
Vitt block	70 poäng
Grönt block	80 poäng
Skårt block	90 poäng
Gult block	100 poäng
Kristall block	100 poäng
Träblock	100 poäng varje gång bollen studsar mot det
?-block	1 000 poäng

- Du får poäng när bollen träffar vissa saker.

Robotar eller soldater	100 poäng
Tåg	100 poäng

- Fångar du ett föremål får du 500 poäng. (Du får inga poäng när du fångar skallen.)

Scoren

- Wanneer je blokkades breekt verdien je punten.

Rode blokkade	50 punten
Blauwe blokkade	60 punten
Witte blokkade	70 punten
Groene blokkade	80 punten
Roze blokkade	90 punten
Gele blokkade	100 punten
Kristallen blokkade	100 punten
Houten blokkade	100 punten elke keer dat de bal erop stuiterf.
? blokkade	1 000 punten

- Wanneer de bal bepaalde dingen raakt, verdien je punten.

Robots of soldaten	100 punten
Trein	100 punten

- Wanneer je een voorwerp pakt verdien je 500 punten. (Je krijgt geen punten als je de schedel pakt.)

Pistemäärät

- Ansaitset pisteitä, kun rikot möhkäleitä.

Punainen möhkäle	50 pistettä
Sininen möhkäle	60 pistettä
Valkoinen möhkäle	70 pistettä
Vihreä möhkäle	80 pistettä
Vaalean-punainen möhkäle	90 pistettä
Keltainen möhkäle	100 pistettä
Kristallimöhkäle	100 pistettä
Puumöhkäle	100 pistettä, joka kerta, kun pallo pompahtaa siitä.
? möhkäle	1 000 pistettä

- Ansaitset pisteitä, kun pallo osuu tiettyihin esineisiin.

Robotit tai sotilaat	100 pistettä
Juna	100 pistettä

- Jos otat jonkin kohteen, ansaitset 500 pistettä. (Et saa yhtään pistettä, jos otat pääkallon.)

Scorebook

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Scorebook

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Scorebook

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Scorebook

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Date				
Name				
Score				

Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear 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.



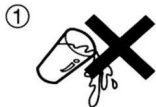
Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

Diese Spielkassette dient ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Game Gear Steuerpult.

Umgang und Pflege

- 1 Nicht ins Wasser legen!
- 2 Nicht biegen!
- 3 Vor starken Stößen schützen!
- 4 Nicht an Plätzen mit direkter Sonnenbestrahlung ablegen!
- 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
- 6 Nicht in der Nähe von Wärmequellen ablegen!
- 7 Zum Reinigen niemals Verdüner, Benzol o. dergl. verwenden!

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchtetem Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!



Manipulation de la cartouche

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le Sega Game Gear de Sega.

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 précautions 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.



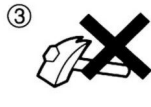
Manipulación de este cartucho

Este cartucho debe utilizarse solamente en el sistema Sega Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

- 1 ¡No lo meta en agua!
- 2 ¡No lo doble!
- 3 ¡No lo golpee con fuerza!
- 4 ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
- 5 ¡No lo estrope ni desfigure!
- 6 ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
- 7 ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpiolo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.
- No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.



Uso della cartuccia

Questa cartuccia è stata creata esclusivamente per il sistema Sega Game Gear.

Per un uso appropriato

- 1 Non immergerla nell'acqua!
- 2 Non piegarla!
- 3 Non sottoporla ad alcun impatto violento!
- 4 Non esporla alla luce solare diretta!
- 5 Non danneggiarla o manometterla!
- 6 Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
- 7 Non esporla a trielina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua con sapone.
- Dopo l'uso, riparla nella sua custodia.
- Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.



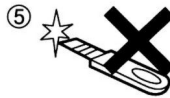
Kassettskötsel

Denna spelkassett kan bara spelas i Segas spelmodul Sega Game Gear.

Korrekt kassettskötsel

- 1 Tappa inte kassetten i vatten!
- 2 Försök inte att böja spelkassetten!
- 3 Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
- 4 Utsätt inte kassetten för solsken!
- 5 Var försiktig så att kassetten inte skadas eller blir deformerad!
- 6 Placera inte kassetten på platser där den utsätts för värme!
- 7 Använd aldrig lösningsmedel, bensin, o.s.v., för att rengöra kassetten!

- När kassetten har blivit våt: låt kassetten torka helt och hållet innan du sätter i kassetten i spelmodulen.
- När kassetten blivit smutsig: torka försiktigt kassetten med en trasa som fuktats i tvålvatten.
- Efter spelslut: kom alltid ihåg att sätta i kassetten i kassettasken.
- Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.



Hoe behandel je deze cassette

Deze cassette is exclusief gemaakt voor het Sega Game Gear System.

Voor juist gebruik

- 1 Houd hem uit de buurt van water!
- 2 Buig hem niet!
- 3 Stoot hem nergens tegenaan!
- 4 Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- 5 Beschadig of verdraai hem niet!
- 6 Leg hem niet in de buurt van hete of gloeiende voorwerpen!
- 7 Maak hem niet schoon met thinner, benzine enz.!

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.
- Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.



Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

- 1 Älä kostuta veteen!
- 2 Älä taivuta!
- 3 Älä kolhaise voimakkaasti!
- 4 Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
- 5 Älä vaurioita tai aiheuta epäräudostumista!
- 6 Älä aseta minkään kuumen lämpölähteen läheisyyteen!
- 7 Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensinille, ym.!

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.
- Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

