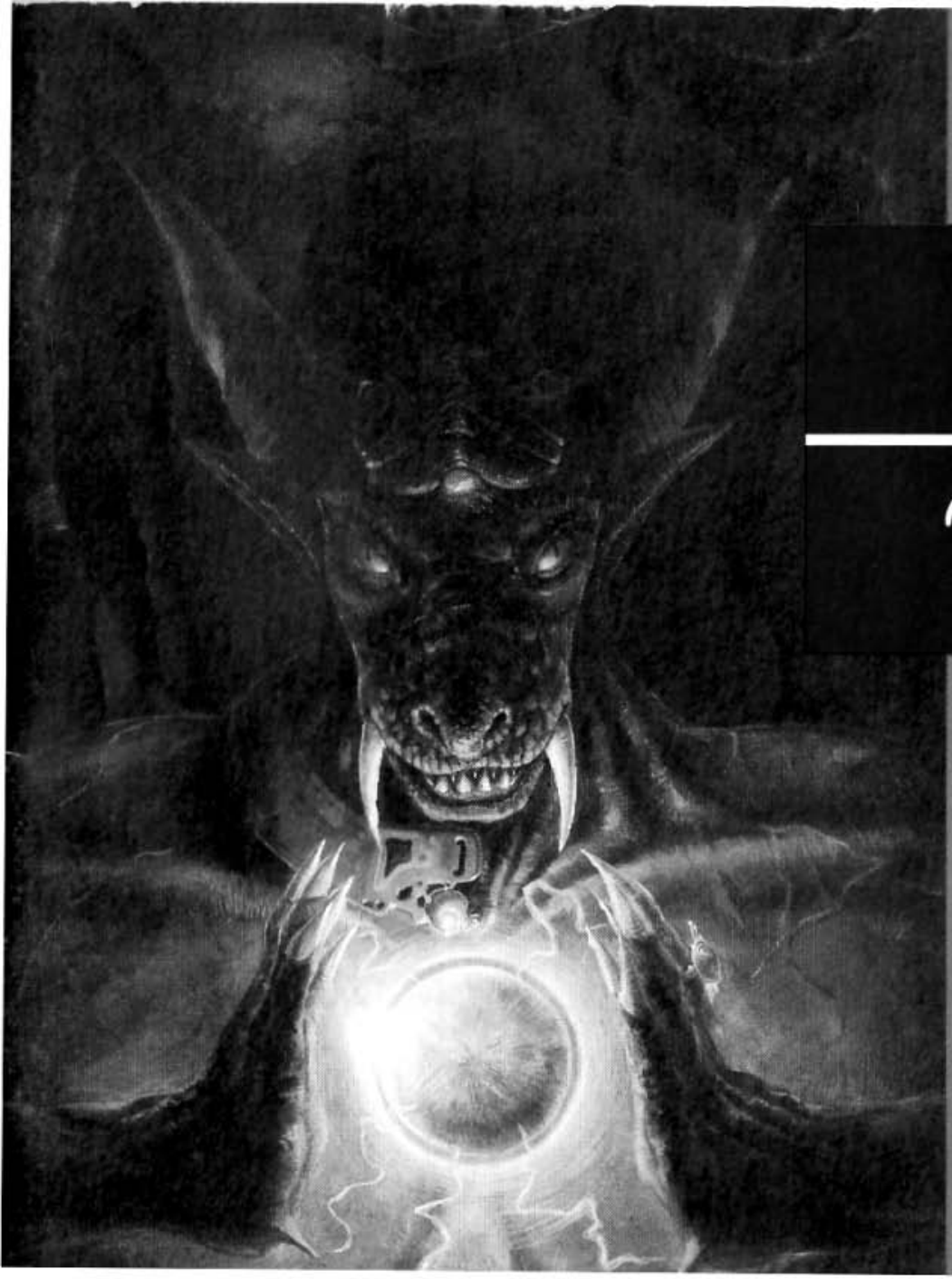


SEGA
GAME GEAR

Devilish

672-0616-50

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 Einschieben 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

Les Jeux Manuel

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 attivare 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

LeVieuxManuel

For a Fiendishly Good Time...

Enter a strange new dimension, full of worlds of ice and fire, of castles and graveyards, caves and landscapes too fantastic to comprehend! Time is both your ally and your enemy. Your weapon is the Power Orb, an indestructible ball of light that can burst through stone and mow through the legions of monsters who stand between you and your goal! You will go through eight stages, eight tests of your skill and courage before you are fit to challenge Gamma, evil ruler of the realm! Gamma is holding something very precious, which he will release when you destroy him — if you can.

But remember — only you can control the Power Orb, as it cracks through stone and ricochets madly around you; and if you let it get behind you, all is lost!

Für Eine Teuflisch Gute Zeit...

Geh in eine fremde, neue Dimension, die voll mit Welten aus Eis und Feuer sind, voll mit Schlössern und Friedhöfen, Höhlen und Landschaften; zu phantastisch, um sie zu verstehen! Die Zeit ist sowohl Deine Verbündete als auch Deine Feindin. Deine Waffe ist der Power Orb — der Stein der Macht — ein unzerstörbarer Lichtball, der durch Stein brechen und die feindlichen Legionen, die zwischen Dir und Deinem Ziel stehen, niedermähen kann! Du wirst durch acht Stufen rasen, acht mal wird Dein Talent und Dein Mut unter Probe gestellt, bevor Du dazu reif bist, Gamma, den bösen Herrscher dieses Reiches, herauszufordern! Gamma besitzt etwas sehr wertvolles, was er freigeben wird, wenn Du ihn zerstörst — wenn Du kannst.

Aber denk daran — nur Du kannst den Power Orb kontrollieren, wie er durch Stein knackt und wild um Dich rikoschettiert; und wenn Du ihn hinter Dich kommen läßt, ist alles verloren!

Pour Passer un Moment Diabolique...

Entrez dans une étrange nouvelle dimension, remplie de mondes de glace et de feu, de châteaux et de cimetières, de souterrains et de paysages trop fantastiques pour être compris! Le temps est à la fois votre allié et votre ennemi. Votre arme est la boule de puissance (Power Orb), une indestructible boule de lumière qui peut traverser la pierre et faucher les légions de monstres qui se tiennent entre vous et votre but! Vous parcourrez huit niveaux, huit tests pour votre talent et votre courage avant de pouvoir affronter Gamma, le souverain maléfique du royaume! Gamma détient quelque chose de très précieux, qu'il laissera si vous le détruisez — si vous le pouvez.

Mais souvenez-vous — vous seul pouvez contrôler la boule de puissance (Power Orb), lorsqu'elle fend les pierres et fait des ricochets délirants autour de vous; et si vous la laissez aller derrière vous, vous êtes perdu!

Para Pasar un Buen Rato...

Entra a una nueva y extraña dimensión, llena de mundos de hielo y fuego, de castillos y cementerios, cuevas y paisajes demasiado fantásticos para comprender. El tiempo es tanto tu aliado como tu enemigo. Tu arma es la Esfera de Poder, una indestructible bola de luz que puede atravesar piedras y destruir las legiones de monstruos que se interponen entre ti y tu meta. Antes de que puedas enfrentarte a Gamma, el malvado soberano del reino, deberás pasar por ocho etapas, ocho pruebas de habilidad y coraje. Gamma tiene algo que es muy valioso, y que liberará cuando tú lo destruyas — ¡si es que puedes!

Pero recuerda — sólo tú podrás controlar la Esfera de Poder mientras atraviesa las piedras y rebota locamente a tu alrededor; si permites que quede detrás tuyo, ¡todo estará perdido!

Per un Divertimento Infernale...

Entra in una nuova e strana dimensione, ricca di mondi di ghiaccio e fuoco, castelli e panorami troppo fantastici da capire! Il tempo ti è alleato, ma anche nemico. La tua arma è la sfera della potenza, un'indistruttibile palla di luce che può oltrepassare le pietre, bruciandole, e falciare le orde di mostri che stanno fra te e la preda! Attraverserai otto livelli, otto test di abilità e coraggio, prima di essere pronto a sfidare Gamma, il maligno dittatore del reame! Gamma ha qualcosa di preziosissimo, che lascerà andare quando lo distruggerai — sempre che tu ci riesca.

Ma ricordati — hai il controllo della sfera della potenza solamente mentre si scontra contro le pietre e rimbalza follemente intorno a te; e se lasci che vada dietro di tè, hai perso tutto!

En Tuff Semester...

Ge dig in i en ny, främmande dimension, full av världar av is och eld, borgar och kyrkogårdar, grottor och landskap som är för fantastiska för att tro på! Tiden är både din vän och din fiende. Ditt vapen är Kraftsfären, en oförstörbar ljusglob som kan krossa berg och ställa till förödelse bland horderna av monster som står mellan dig och målet! Du måste kämpa dig fram genom åtta nivåer, åtta prov på din styrka och ditt mod innan du är värdig att utmana Gamma, rikets ondskefulle härskare! Gamma bevakar något mycket värdefullt, som han lämnar ifrån sig när du besegrar honom — om du kan.

Men kom ihåg — bara du kan kontrollera Kraftsfären som splittrar sten medan den rikoschetterar blint omkring dig; och släpper du den bakom dig är allt förlorat!

Tijd voor een Duivels Goed Spel...

Ga een vreemde nieuwe dimensie binnen, vol werelden van ijs en vuur, met vele kastelen en kerkhoven, ontdek fantastische grotten en landschappen die je zelfs in je dromen nog niet bent tegengekomen! De Tijd is een bondgenoot, maar ook een vijand. Jouw wapen is de Power Orb, een onverwoestbare vuurbal die door steen heen breekt en die velden vol monsters die jou de weg belemmeren omver kan maaien! Je moet je door acht levels heen worstelen, jouw talenten, moed en doorzettingsvermogen worden acht keer getest, voordat je klaar bent om Gamma uit te dagen, de duivelse heerser van het rijk! Gamma heeft iets kostbaars in zijn bezit, wat hij pas los zal laten als je hem vernietigt — als je dat tenminste kunt.

Maar vergeet niet dat alleen jij de Power Orb kunt besturen, want deze breekt en stuitert als een waanzinnige door de stenen om je heen; en als je hem achter je laat komen, is alles verloren!

Pidetäänpäs Pirun Hyvää Aikaa...

Siirry outoon, uuteen ulottuvuuteen, joka on täynnä jää- ja tulimaailmoja, linnoja ja hautausmaita, luolia ja maisemia, jotka ovat niin mielikuvituksellisia, että niitä on vaikea käsittää! Aika on sekä liittolaisesi että vihollisesi. Sinulla on aseena Orb-voima, hävittämätön valopallo, joka voi mennä räjähtäen kivien läpi ja niitä maahan hirviölegioonat, jotka ovat sinun ja päämääräsi välillä! Sinun täytyy päästä kahdeksan eri asteen läpi; kahdeksan koeteuksen, jossa sinun kykysi ja rohkeutesi punnitaan, ennenkuin olet valmis kohtaamaan Gamman, valtakunnan pahan hallitsijan! Gammalla on hallussaan jotain todella arvokasta, jonka hän päästää käsistään, kun tuhoat hänet — jos kykenet siihen.

Mutta pidä mielessäsi — ainoastaan sinä voit kontrolloida Orb-voimapalloa, kun se räsähtelee kivien läpi ja kimpoilee mielettömällä tavalla ympärilläsi. Jos päästät sen menemään selkäsi taakse, menetät kaikki mahdollisuutesi!

Le Vieux Manoir

So psych yourself up, get a firm grip on the controls, and get ready for a time that could only be called...Devilish!

Take Control!

① **Directional Button**

- Press to move the paddle(s) left, right, up or down.
- Press to make selections from the selection screens.

② **Start Button**

- Press to choose items from the selection screens.
- Press to start the game.
- Press to pause the game; press again to resume play.

Also putsch Dich hoch, halt die Steuerung gut fest, und bereite Dich auf eine Zeit vor, die nur...teuflisch genannt werden kann!

Übernimm die Steuerung!

① **Richtungs-Taste**

- Drücke, um das (die) Paddel nach links, rechts, oben oder unten zu bewegen.
- Drücke, um im Wahl (Selection) — Schirm Wahlen zu treffen.

② **Start-Taste**

- Drücke, um Gegenstände von dem Wahl-Schirm auszusuchen.
- Drücke, um das Spiel zu beginnen.
- Drücke, um das Spiel zu stoppen; drücke noch einmal, um fortzufahren.

Donc, contrôlez-vous, accrochez-vous bien aux commandes, et préparez-vous pour un moment que l'on pourrait qualifier de... diabolique!

Prenez les Commandes!

① **Touche Directionnelle**

- Appuyez pour déplacer la raquette à gauche, à droite, en haut ou en bas.
- Appuyez pour faire des sélections aux écrans de sélection.

② **Touche Start**

- Appuyez pour choisir les objets dans les écrans de sélection.
- Appuyez pour commencer le jeu.
- Appuyez pour mettre le jeu en pause; appuyez de nouveau pour reprendre le jeu.

Así que prepárate mentalmente, toma firmemente los controles, y apróntate para vivir una experiencia realmente diabólica.

¡Toma Control!

① **Botón Direccional**

- Presiona este botón para mover las paletas hacia la izquierda, hacia la derecha, hacia arriba o hacia abajo.
- Presiona este botón para hacer selecciones en las pantallas de selección.

② **Botón de Comienzo**

- Presiona este botón para seleccionar artículos en las pantallas de selección.
- Presiona este botón para iniciar el juego.
- Presiona este botón para hacer una pausa en el juego; presiónalo de nuevo para reanudar el juego.

Lemieux Manuel

Allora datti una carica, afferra saldamente i comandi e preparati per una partita che è possibile definire con un'unica parola...Diabolica!

Assumi il Comando!

① Tasto Direzionale

- Premilo per spostare la/e pagaia/e verso sinistra o destra, in alto o basso.
- Premilo per effettuare delle scelte nello schermo delle scelte.

② Tasto di Inizio

- Premilo per scegliere degli oggetti negli schermi delle scelte.
- Premilo per iniziare il gioco.
- Premilo per fare un pausa; ripremilo per riprendere la partita.

Så koncentrera dig på uppgiften, ta ett stadigt grepp om kontrollerna och gör dig beredd på ett äventyr som bara kan kallas...djävulskt!

Sätt Igång!

① Riktningstangent

- Tryck för att styra slagträna åt höger, vänster, upp eller ner.
- Tryck för att välja på väljarskärmarna.

② Starttangent

- Tryck för att välja föremål på väljarskärmarna.
- Tryck för att sätta igång spelet.
- Tryck för att ta en paus i spelet. Tryck en gång till för att fortsätta.

Dus krik jezelf op, pak de controller stevig vast en bereid je voor op een duivelse tijd... Devilish!

De Besturing!

① Richting Toets

- Druk hierop om de peddels naar links, naar rechts, omhoog of omlaag te bewegen.
- Druk hierop om keuzes te maken op de keuzeschermen.

② Start Toets

- Druk hierop om voorwerpen te kiezen van de keuze-schermen.
- Druk hierop om het spel te starten.
- Druk hierop om het spel te onderbreken; druk nog een keer om weer verder te gaan.

Joten ryhdistäydy, ota varma ote ohjaimista ja valmistaudu pitämään aikaa, jota voidaan kutsua ainoastaan...pirulliseksi!

Ota Ohjaimet Käsiin!

① D-Johdatuspainike

- Paina, kun haluat siirtää melaa/meloja vasemmalle, oikealle, ylöspäin tai alaspäin.
- Paina, kun haluat suorittaa valintoja valintakuvaruu-duissa.

② Aloituspainike

- Paina, kun haluat suorittaa valintoja valintakuvaruu-duissa.
- Paina, kun haluat aloittaa pelin.
- Paina, kun haluat keskeyttää pelin väliaikaisesti; paina uudelleen, kun haluat jatkaa peliä.



Le vieux manuel

③ **Button 1**

- Press to change the formation of the paddles.

④ **Button 2**

- Press to change the speed of the paddles.

Note: To reset the game, press the Start Button, Button 1 and Button 2 at the same time.

③ **Taste 1**

- Drücke, um die Formation der Paddel zu ändern.

④ **Taste 2**

- Drücke, um die Geschwindigkeit der Paddel zu ändern.

Hinweis: Um das Spiel neu zu starten, drücke die Start-Taste, die Taste 1 und die Taste 2 gleichzeitig.

③ **Bouton 1**

- Appuyez pour changer la formation des raquettes.

④ **Bouton 2**

- Appuyez pour changer la vitesse des raquettes.

Remarque: Pour recommencer le jeu, appuyez sur la touche Start, sur le Bouton 1 et sur le Bouton 2 en même temps.

③ **Botón 1**

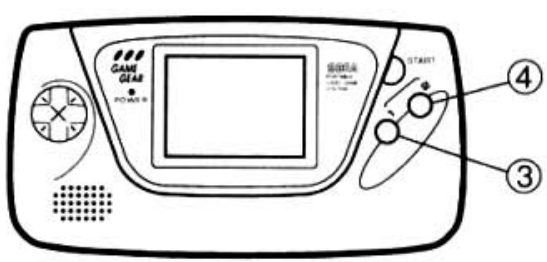
- Presiona este botón para cambiar la configuración de las paletas.

④ **Botón 2**

- Presiona este botón para cambiar la velocidad de las paletas.

Nota: Para reiniciar el juego, presiona el botón de comienzo (Start), el botón 1 y el botón 2 al mismo tiempo.

Le Vieux Manuel



③ **Tasto 1**

- Premilo cambiare le informazioni delle pagaie.

④ **Tasto 2**

- Premilo per variare la velocità delle pagaie.

Nota: Per cancellare la partita, premi il tasto di inizio, il tasto 1 e il tasto 2 contemporaneamente.

③ **Tangent 1**

- Tryck för att byta uppställning på slagträna.

④ **Tangent 2**

- Tryck för att ändra slagtränas hastighet.

Obs: Tryck samtidigt på Start, tangent 1 och tangent 2 om du vill återställa spelet.

③ **Toets 1**

- Druk hierop om de instelling van de peddels te veranderen.

④ **Toets 2**

- Druk hierop om de snelheid van de peddels te veranderen.

Let Op: Om de spelinstelling te veranderen, druk je tegelijkertijd op de Start Toets, Toets 1 en Toets 2.

③ **Painike 1**

- Paina, kun haluat vaihtaa melojen muotoa.

④ **Painike 2**

- Paina, kun haluat vaihtaa melojen nopeutta.

Huom: Jos haluat palauttaa pelin alkuperäisen tilan, paina aloituspainiketta, painiketta 1 ja painiketta 2 samanaikaisesti.

Le Vieux Manuel

Getting Started

When you turn the power ON, the Title screen appears, followed by lists of best scores and playing times. Press the Start Button, and the Game Selection screen appears. Here you will have a choice: clear each of the eight levels to defeat Gamma in the Normal Game, or put yourself against the clock in the Time Trials, in an effort to go through one round in the least amount of time.

Es Geht Los

Wenn Du den Hauptschalter an (ON) schaltest, erscheint der Titel-Schirm, gefolgt von Listen der besten Punktzahlen und der besten Spielzeiten. Drücke die Start-Taste, und der Spielwahl-Schirm erscheint. Hier wirst Du eine Wahl haben: säubere jede der acht Stufen, um Gamma im normalen Spiel (Normal Game) zu besiegen, oder spiele gegen die Uhr in den Zeitspielen (Time Trials), und versuche, eine Runde in der kurzmöglichsten Zeit zurückzulegen.

Début du Jeu

Lorsque vous allumez la console, l'écran de titre (Title) apparaît, suivi de la liste des meilleurs scores et des durées des parties. Appuyez sur la touche Start, et l'écran de sélection de jeu (Game Selection) apparaît. Ici, vous avez le choix: passer chacun des huit niveaux pour vaincre Gamma dans le jeu normal (Normal Game), ou vous battre contre la montre dans le jeu contre la montre (Time Trials), dans un effort pour passer un tableau en un minimum de temps.

Para Comenzar

Cuando enciendas el equipo, la pantalla de título (Title) aparecerá, seguida de listas con los mejores puntajes y tiempos de juego. Presiona el botón de comienzo (Start); la pantalla de selección de juego (Game Selection) aparecerá. Aquí tendrás dos alternativas: salvar exitosamente las ocho etapas para vencer a Gamma en el modo de juego normal (Normal Game), o seleccionar el modo de juego contra reloj (Time Trials), en el cual deberás tratar de salvar una etapa en el menor tiempo posible.



Le Vieux Grenier

Preparativi

Quando accendi l'unità (ON), apparirà lo schermo del titolo, seguito da un elenco dei record e dei tempi di gioco. Premi il tasto di inizio e apparirà lo schermo di selezione della partita. Qui puoi scegliere: concludere tutti gli otto livelli per sconfiggere Gamma nella partita normale oppure iniziare una lotta contro il tempo nelle prove a tempo, cercando di superare un round nel minimo tempo possibile.

Inställningar

När du slår på (ON) strömmen visas titelskärmen, följd av en lista som visar de bästa resultaten och speltiderna. Tryck på starttangenten för att öppna spelvalsskärmen. Här kan du välja mellan att slå dig fram genom alla de åtta nivåerna och besegra Gamma (Normal Game) eller kämpa mot klockan och försöka klara en viss rond på kortast möjliga tid (Time Trials).

Spelstart

Wanneer je de spelcomputer AAN zet, verschijnt het Titelscherm, gevolgd door de lijsten van de beste scores en de speeltijden. Druk op de Start Toets om het Spel Keuzescherm te laten verschijnen. Nu moet je kiezen tussen het "Normal Game" en de "Time Trial". In het "Normal Game" moet je acht levels doorspelen en in de "Time Trial" gaat het om een race tegen de klok, waarbij je zo snel mogelijk door een level moet zien te komen.

Aloitus

Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin, kun kytket virran päälle (ON). Tämän jälkeen seuraa parhaiden pistemäärien ja peliaikojen listat. Paina aloituspainiketta ja pelin valintakuvaruutu (Game Selection) ilmestyy esiin. Tässä sinulle tulee valinta: selvitä kaikki kahdeksan pelin tasoa ja tuhoa Gamma normaalissa pelissä (Normal Game) tai aloita kamppailu kelloa vastaan aikakoetuksissa (Time Trials), jossa joudut selvittämään yhden kierroksen niin pienessä aikamäärässä kuin mahdollista.

Le Vieux Fanon

Select Normal Game and press the Start Button. An Options screen will appear, where you can choose between an Easy, Normal or Hard game and the number of Power Orbs available. You can also sample the sounds and background music you'll hear while playing the game. Use the D-Button to cycle through your selections, then move the cursor to Game Start, and press the Start Button. You'll see a screen introducing the stage and showing the time you have to complete the stage before play begins.

If you select Time Trials, the next screen will display a list of Stages 1 through 6. Use the D-Button to place the cursor next to the stage you want to try, and press the Start Button. The next screen will show the stage and the three best times. Press the Start Button to begin the trial.



Wähle das normale Spiel (Normal Game) und drücke die Start-Taste. Ein Wahl-Schirm erscheint, wo Du zwischen einem leichten, normalen und schwierigen Spiel, und der Anzahl der zur Verfügung stehenden Power Orbs wählen kannst. Du kannst auch das Muster der Töne und der Hintergrundmusik auswählen, die Du während des Spiels hören möchtest. Benutze die D-Taste, um zwischen Deinen Wahlen umherzukreisen, bewege den Zeiger dann zu Spielbeginn (Game Start) und drücke die Start-Taste. Du siehst dann, bevor das Spiel beginnt, einen Schirm, der die Stufe ankündigt und die Zeit anzeigt, in der Du die Stufe schaffen mußt.

Wenn Du die Zeitspiele wählst, zeigt der nächste Schirm eine Liste von den Stufen 1 bis 6. Benutze die D-Taste, um den Zeiger neben die Stufe, die Du versuchen möchtest, zu bewegen, und drücke die Start-Taste. Der nächste Schirm zeigt dann die Stufe und die drei besten Zeiten. Drücke die Start-Taste, um das Spiel zu beginnen.

Sélectionnez le jeu normal (Normal Game) et appuyez sur la touche Start. Un écran d'Options apparaît, et vous pouvez choisir entre le jeu facile (Easy), Normal ou difficile (Hard) et le nombre de boules de puissance (Power Orbs) disponibles. Vous pouvez également essayer les sons et la musique de fond que vous entendrez pendant le jeu. Utilisez la touche-D pour faire défiler les sélections, puis déplacez le curseur sur Game Start (début du jeu), et appuyez sur la touche Start. Vous verrez un écran présentant le niveau et indiquant le temps dont vous disposez pour terminer le niveau avant que le jeu ne commence.

Si vous sélectionnez le jeu contre la montre (Time Trials), l'écran suivant affiche une liste des niveaux 1 à 6. Utilisez la touche-D pour placer le curseur à côté du niveau que vous voulez essayer, et appuyez sur la touche Start. L'écran suivant indique le niveau et les trois meilleurs temps. Appuyez sur la touche Start pour commencer la tentative.

Selecciona "Normal Game" (juego normal) y presiona el botón de comienzo (Start). A continuación aparecerá una pantalla de opciones (Options), donde podrás seleccionar entre un juego fácil (Easy), normal (Normal) o difícil (Hard), y determinar el número de Esferas de Poder de que dispondrás. También podrás probar los sonidos y la música de fondo que escucharás durante el juego. Usa el botón D para desplazarte por las opciones, coloca el cursor en "Game Start" (inicio del juego), y presiona el botón de comienzo (Start). Antes de que comience el juego, verás una pantalla de presentación de la etapa, la que además indicará el tiempo de que dispones para salvar exitosamente la etapa.

Si seleccionas "Time Trials" (juego contra reloj), la siguiente pantalla exhibirá una lista de las etapas 1 a 6. Usa el botón D para colocar el cursor al lado de la etapa que deseas probar, y presiona el botón de comienzo (Start). La siguiente pantalla exhibirá la etapa y los tres mejores tiempos. Presiona el botón de comienzo (Start) para iniciar la prueba.

Le Vieux Manuel

Scegli partita normale e premi il tasto di inizio. Apparirà uno schermo delle opzioni, dove potrai scegliere fra partita facile, normale e difficile, nonchè il numero di sfere di potenza a disposizione. Puoi anche ascoltare i suoni e la musica di sottofondo che sentirai durante la partita. Passa da una selezione all'altra con il tasto D, poi sposta il cursore su inizio partita e premi il tasto di inizio. Vedrai uno schermo introduttivo del livello, che ti indicherà quanto tempo avrai per superare il livello, prima che finisca la partita.

Se scegli prove a tempo, lo schermo successivo visualizzerà un elenco di livelli, da 1 a 6. Sposta il cursore accanto al livello che vuoi provare servendoti del tasto D, poi premi il tasto di inizio. Lo schermo successivo ti mostrerà il livello e i tre tempi migliori. Premi il tasto di inizio per cominciare la prova.

Välj "Normal Game" och tryck på starttangenten. En inställningsskärm visas, där du kan välja mellan lätt, normalt eller svårt spel (Easy, Normal eller Hard), plus antalet Kraftsfärer du får använda. Dessutom kan du prova ljuden och bakgrundsmusiken du kommer att höra under spelet. Använd D-tangenten för att bläddra mellan valen och flytta sedan markören till "Game Start" och tryck på starttangenten. Innan spelet börjar visas en skärm som presenterar nivån och talar om hur lång tid du har på dig för att klara nivån.

Väljer du "Time Trials" ser du en skärm som visar en lista på nivåerna 1 tom. 6. Ställ markören bredvid den nivå du vill spela med D-tangenten och tryck på Start. På nästa skärm ser du nivån och de tre bästa tiderna. Tryck på starttangenten för att börja rekordförsöket.



Kies voor het "Normal Game" en druk op de Start Toets. Nu verschijnt er een Optie Scherm, Waar je kiest tussen een makkelijk (easy), normaal (normal) en moeilijk (hard) spel en je het aantal beschikbare Power Orbs bepaalt. Ook kun je de geluiden en achtergrondmuziek instellen die je tijdens het spel zult horen. Gebruik de R-Toets om de verschillende keuzes langs te gaan, zet daarna de cursor naast "Game Start" (Spelstart) en druk op de Start Toets. Voordat je echt met het spel begint, verschijnt er een scherm dat het spel inleidt en waarop aangegeven wordt hoeveel tijd je hebt om de komende fase door te komen.

Indien je voor "Time Trials" kiest, zal er op het volgende scherm een lijst staan van zes spellevels. Plaats de cursor met behulp van de R-Toets naast het level dat je wilt proberen en druk op de Start Toets. Op het volgende scherm wordt dit level getoond, met de drie beste tijden. Druk op de Start Toets om te beginnen aan de race tegen de klok!

Valitse normaali peli (Normal Game) ja paina aloituspainiketta. Vaihtoehtojen kuvaruutu (Options) ilmestyy esiin ja sinulla on mahdollisuus valita joko helppo (Easy), normaali (Normal) tai vaikea (Hard) peli sekä Orb-voimapallojen saatavilla oleva lukumäärä. Voit myös kokeilla niitä äänitehosteita ja taustamusiikkia, joita tulet kuulemaan pelin aikana. Selaa vaihtoehtojen läpi D-johdatuspainikkeen avulla, siirrä kursori sen jälkeen pelin aloituksen ilmaisuun (Game Start) ja paina aloituspainiketta. Tulet näkemään kuvaruudun, joka esittelee asteen ja osoittaa sen aikamäärän, joka sinulla on käytettävissä asteen selvittämiseen, ennenkuin peli alkaa.

Jos valitset aikakoetukset (Time Trials), tulet näkemään seuraavassa kuvaruudussa asteiden 1 — 6 listan. Aseta kursori D-johdatuspainikkeen avulla sen asteen viereen, jota haluat yrittää selvittää ja paina aloituspainiketta. Seuraavassa kuvaruudussa tulet näkemään ko. asteen ja kolme parhainta aikaa. Paina aloituspainiketta, kun haluat aloittaa aikakoetuksen.

Leaderboard

Playing the Game

There are two ways to play Devilish. The object of the Normal Game is to use the paddles to get your Power Orb to the goal at the end of the stage before you run out of time or Orbs. Of course, each stage is full of beasties, blockades and traps to block your way and slow you down! If you let the Power Orb get behind you and hit the bottom of the screen, or run out of time before reaching a goal in a given stage, you lose that Orb; however, you can gain extra Orbs by hitting a 1-Up item, or by accumulating enough points.

If you reach the end of a given stage, the computer awards you points for each second remaining on the timer at the time you reached your goal.

Das Spielen

Es gibt zwei Arten, wie man Devilish spielen kann. Der Sinn des normalen Spiels ist der, die Paddel so zu benutzen, um Dein Power Orb ans Ziel am Ende der Stufe zu bewegen, bevor Dir die Orbs ausgehen oder die Zeit abläuft. Natürlich sind alle Stufen voll mit Biestern, Blockaden und Fallen, um Dir den Weg zu versperren und Dich abzubremsen! Wenn Du es zuläßt, daß der Power Orb hinter Dir gelangt und die Unterkante des Schirms berührt, oder die Zeit abläuft, bevor Du ein Ziel in einer bestimmten Stufe erreichst, verlierst Du diesen Orb; allerdings kannst Du Orbs dazugewinnen, wenn Du ein 1-Up Gegenstand triffst oder wenn Du Dir genügend Punkte erkämpfst.

Wenn Du das Ende einer bestimmten Stufe erreichst, bekommst Du vom Computer für jede Sekunde, die bei Deinem Eintreffen in Deinem Ziel auf der Uhr übrig sind, Punkte.

Le Jeu

Il existe deux manières de jouer à Devilish. L'objectif du jeu normal (Normal Game) est d'utiliser les raquettes pour amener votre boule de puissance (Power Orb) jusqu'au but à la fin du niveau avant que le temps ne soit écoulé ou avant que vous n'ayez plus de boules. Bien sûr, chaque niveau est rempli de monstres, d'obstacles et de pièges pour vous bloquer le chemin et pour vous ralentir! Si vous laissez la boule de puissance (Power Orb) aller derrière vous et toucher le bas de l'écran, ou si vous dépassez le temps avant d'avoir atteint le but dans un niveau donné, vous perdez cette boule; cependant, vous pouvez gagner des boules supplémentaires en touchant un objet 1-Up, ou en accumulant suffisamment de points.

Si vous atteignez la fin d'un niveau donné, l'ordinateur vous accorde des points pour chaque seconde restante sur la minuterie au moment où vous atteignez votre but.

Cómo se Juega

Existen dos maneras de jugar el juego. El objetivo del modo de juego normal es usar las paletas para llevar la Esfera de Poder hasta la meta antes de que se te acabe el tiempo o las Esferas de Poder. Por supuesto que cada etapa está llena de bestias, obstáculos y trampas que bloquearán tu camino y te harán ir más lento. Si permites que la Esfera de Poder quede detrás tuyo y que llegue a la parte inferior de la pantalla, o si se te acaba el tiempo antes de llegar a la meta de una etapa, perderás dicha Esfera de Poder. Sin embargo, golpeando artículos 1-Up o acumulando puntos suficientes, podrás ganar Esferas de Poder adicionales.

Si llegas al final de una etapa, el computador te otorgará puntos por cada segundo que quede en el temporizador al momento de llegar a la meta.

Le Malux Manuel

Gioco

Puoi giocare a Diabolica in due modi. Lo scopo della partita normale è usare la sfera della potenza per portare a termine il livello, prima che finisca il tempo o le sfere. Naturalmente ogni livello abbonda di bestie, blocchi e trappole, che ti ostacolano e rallentano il cammino! Se lasci che la sfera della potenza arrivi alle tue spalle e colpisca il fondo della schermo, oppure finisce il tempo prima che tu abbia raggiunto la meta di un livello, perdi la sfera. Tuttavia puoi vincere delle sfere supplementari colpendo gli oggetti da 1-Up oppure accumulando punti a sufficienza.

Se raggiungi la fine di un determinato livello, il computer trasforma in punti il tempo che ti era rimasto sul timer per finire il livello.

Själva Spelet

Du kan spela Devilish på två sätt. I "Normal Game" gäller det att använda slagträn för att styra din Kraftsfär till målet innan tiden eller sfärerna tar slut. Varje nivå är självklart proppfull av monster, hinder och fällor som hejdar och försinkar dig! Tappar du Kraftsfären bakom dig så att den träffar botten av skärmen, eller om tiden tar slut innan du är framme vid målet på någon av nivåerna blir du av med Sfären. Men du får nya sfärer om du hittar extrasfärer (1-Up) eller om du kommer upp i tillräckligt många poäng.

Klarar du dig till slutet av en nivå får du poäng för alla sekunder som är kvar på klockan när du kommer fram till målet.

Het Spel Spelen

Je kunt Devilish op twee manieren spelen. Bij het Normale Spel gaat het erom dat je de peddels gebruikt om jouw Power Orb naar het doel aan het eind van het level te krijgen, voordat de tijd om is of de Power Orbs op zijn. Natuurlijk zit elk level boordevol monsters, blokkades en vallen die jou de weg versperren en je afremmen! Je verliest een Power Orb als je deze achter je laat komen, zodat de Power Orb op de bodem van het scherm terechtkomt, of als de tijd om is voordat je het doel van het level bereikt hebt. Gelukkig kun je extra Power Orbs verdienen door een 1-Up voorwerp te raken of door genoeg punten te verzamelen.

Aan het eind van een level krijg je punten voor alle seconden die nog op de tijdmeter staan als je je doel bereikt hebt.

Pelin Pelaaminen

Devilish-pirullista peliä voidaan voidaan pelata kahdella eri tavalla. Normaalissa pelissä sinun tavoitteenasi on käyttää meloja niin, että saat Orb-voimapallon viedyksi asteen loppuvaiheessa olevaan päämäärään, ennenkuin aika loppuu kesken tai menetät kaikki Orb-voimapallot. Kaikki asteet ovat tietenkin täynnä hirviöitä, esteitä ja ansoja, jotka estävät kulkusi ja hidastavat sinua! Jos Orb-voimapallo pääsee menemään taaksesi ja koskemaan kuvaruudun alaosaan, tai jos aika loppuu sinulta kesken, ennenkuin saavutat päämäärän jossakin määrätyssä asteessa, menetät sen Orb-voimapallon; sinulla on kuitenkin mahdollisuus saada lisää Orb-voimia, jos osut 1-ylös kohteeseen tai keräät tarpeeksi pisteitä.

Jos saavutat loppuvaiheen jossakin määrätyssä asteessa, tietokone palkitsee sinut antamalla pisteen jokaisesta jäljellä olevasta sekunnista, jotka ovat ajastimessa sillä hetkellä, kun saavutat päämääräsi.

Le Vieux Manoir

The object of the Time Trials is to reach the goal in a single stage in the least amount of time. Most of the same rules apply in the Time Trials as the Normal Game, with the following exceptions:

- You will not receive extra Orbs for accumulating points.
- Hitting the Time Bonus item has no effect.
- You do not have the option to continue at the end of a game.
- If playing time in the Time Trials exceeds 9 minutes and 59 seconds, the game ends.
- You can play up to Stage 6 only.

To exit the Time Trials, press the Start Button to pause the game, then press Button 1.

Der Sinn der Zeitspiele ist es, das Ziel in einer einzelnen Stufe mit der kurzmöglichsten Zeit zu erreichen. In den meisten Fällen sind die Regeln der Zeitspiele identisch mit denen des normalen Spiels, nur mit den folgenden Ausnahmen:

- Du bekommst keine zusätzlichen Orbs für erkämpfte Punkte.
- Das Treffen das Zeitbonus (Time Bonus) — Gegenstandes hat keinen Effekt.
- Du hast nicht die Möglichkeit, am Ende des Spieles fortzufahren.
- Wenn Du länger als 9 Minuten und 59 Sekunden in den Zeitspielen spielst, wird das Spiel beendet.
- Du kannst nur bis zur Stufe 6 spielen.

Um die Zeitspiele zu beenden, drücke die Start-Taste, um das Spiel zu stoppen, und drücke dann Taste 1.

L'objectif du jeu contre la montre (Time Trials) est d'atteindre le but d'un seul niveau en un minimum de temps. La plupart des règles du jeu normal (Normal Game) s'appliquent pour le jeu contre la montre (Time Trials), à part les exceptions suivantes:

- Vous ne recevez pas de boules supplémentaires pour l'accumulation de points.
- Toucher l'objet de bonus de temps (Time Bonus) n'a aucun effet.
- Vous n'avez pas l'option de continuer à la fin du jeu.
- Si le temps de jeu dans le jeu contre la montre (Time Trials) dépasse 9 minutes et 59 secondes, le jeu se termine.
- Vous pouvez jouer jusqu'au niveau 6 seulement.

Pour quitter le jeu contre la montre (Time Trials), appuyez sur la touche Start pour mettre le jeu en pause, puis appuyez sur le Bouton 1.

El objetivo del modo de juego contra reloj (Time Trials) es llegar al final de una etapa en el menor tiempo posible. La mayoría de las reglas son igualmente válidas para el modo de juego contra reloj como para el modo de juego normal, a excepción de las siguientes:

- No recibirás Esferas adicionales por acumular puntos.
- El golpear el artículo de bonificación de tiempo (Time Bonus) no tendrá ningún efecto.
- Al final de un juego no tendrás la opción de continuar.
- Si el tiempo de juego en el modo de juego contra reloj (Time Trials) excede los 9 minutos y 59 segundos, el juego finalizará.
- En este modo, sólo podrás jugar hasta la etapa 6.

Cuando desees salir del modo de juego contra reloj (Time Trials), presiona el botón de comienzo (Start) para hacer una pausa en el juego, y presiona luego el botón 1.

Le vieux manuel

Scopo delle prove a tempo è raggiungere la meta di un dato livello nel minor tempo possibile. Restano valide la maggior parte delle regole applicabili alla partita normale, con le seguenti eccezioni:

- Accumulando dei punti non vincerai sfere supplementari.
- Quando colpisci il bonus del tempo, non succede nulla.
- Alla fine di una partita, non hai la possibilità di continuare.
- Se il tempo di gioco nelle prove a tempo supera 9 minuti e 59 secondi, finisce la partita.
- Puoi giocare solamente fino al livello 6.

Per uscire dal modo di prove a tempo, premi il tasto di inizio per fare una pausa, poi premi il tasto 1.

I "Time Trials" gäller det att ta sig fram till målet på en viss nivå på kortast möjliga tid. För det mesta gäller samma regler som för vanligt spel, men följande undantag finns:

- En hög poäng ger inga extrasfärer.
- Ingenting händer om du träffar ett tidsbonusföremål.
- Du kan inte välja att fortsätta när spelet är slut.
- Spelet är slut om speltiden för "Time Trials" överstiger 9 minuter och 59 sekunder.
- Du kan bara spela upp till nivå 6.

Vill du avsluta "Time Trials" trycker du först på starttangenten för att stoppa spelet och sedan på tangent 1.

Bij de "Time Trials" gaat het erom het doel in één bepaald level zo snel mogelijk te bereiken. Hier gelden bijna dezelfde regels als in het Normale Spel, met een paar uitzonderingen:

- Je kunt geen extra Power Orbs verdienen door punten te verzamelen.
- Het raken van het Tijd Bonus voorwerp heeft geen enkel effect.
- Het is niet mogelijk om aan het eind van een spel nog door te gaan.
- Als de speeltijd de 9 minuten en 59 seconden overschrijdt, eindigt het spel.
- Je kunt alleen kiezen uit de levels 1 tot en met 6.

Om te stoppen met "Time Trials" druk je op de Start Toets om het spel te onderbreken en daarna op Toets 1.

Aikakoetuksissa tavoitteenasi on saavuttaa päämäärä yhdessä ainoassa asteessa niin lyhyessä ajassa kuin mahdollista. Aikakoetuksissa ovat useimmat säännöt samoja kuin normaalissa pelissä seuraavia poikkeuksia lukuunottamatta:

- Et voi saada lisää Orb-voimia keräämilläsi pisteillä.
- Lisäaika-kohteeseen (Time Bonus) osumisella ei ole mitään vaikutusta.
- Sinulla ei ole mahdollisuutta jatkamiseen pelin päätyttyä.
- Peli päättyy, jos peliaika ylittää 9 minuuttia ja 59 sekuntia aikakoetuksissa.
- Voit pelata ainoastaan asteeseen 6 saakka.

Jos haluat poistua aikakoetuksista, keskeytä peli painamalla aloituspainiketta ja painaasen jälkeen painiketta 1.

Le Vieux Manuel

Screen Signals

1. **Timer:** In the Normal Game, this shows the time you have remaining. In the Time Trials, this shows how much time you have accumulated.
2. **Power Orb:** Knock through the blocks and beasties with this.
3. **Paddles:** The configuration of these can be changed (see page 22).
4. **Score:** Your current score is shown here.
5. **Speed:** This indicates the speed in which your paddles are moving.
6. **Ball:** The number of Power Orbs you have left is shown here.

① **Game Screen**
② **Pause Screen**

Schirmsignale

1. **Uhr (Timer):** Im normalen Spiel wird hier die Dir verbleibende Zeit angezeigt. In den Zeitspielen wird hier die gespielte Zeit angezeigt.
2. **Power Orb:** Schlage Dich hiermit durch die Absperrungen und Biester.
3. **Paddel:** Hiervon kann die Formation geändert werden (siehe Seite 22).
4. **Punktzahl (Score):** Deine derzeitige Punktzahl wird hier angezeigt.
5. **Geschwindigkeit (Speed):** Dies zeigt die Geschwindigkeit an, mit der sich Deine Paddel bewegen.
6. **Ball:** Die Anzahl der Dir verbleibenden Power Orbs wird hier angezeigt.

① **Spiel-Schirm**
② **Pause-Schirm**

Signaux d'Écran

1. **Minuterie (Timer):** Dans le jeu normal (Normal Game), indique le temps restant. Dans le jeu contre la montre (Time Trials), indique combien de temps a été accumulé.
2. **Boule de Puissance (Power Orb):** Passez à travers les obstacles et les monstres avec elle.
3. **Raquettes (Paddles):** La configuration de celles-ci peut être changée (voir la page 22).
4. **Score:** Votre score actuel est affiché ici.
5. **Vitesse (Speed):** Indique la vitesse de déplacement de vos raquettes.
6. **Boule (Ball):** Le nombre de boules de puissance (Power Orbs) qu'il vous reste est indiqué ici.

① **Ecran de Jeu**
② **Ecran de Pause**

Señales en Pantalla

1. **Temporizador:** En el modo de juego normal (Normal Game), indica el tiempo de juego restante. En el modo de juego contra reloj (Time Trials), indica cuánto tiempo llevas acumulado.
2. **Esfera de Poder:** Usala para abrirte paso entre los bloques de piedra y las bestias.
3. **Paletas:** Su configuración puede ser cambiada (consulta la página 22).
4. **Puntaje:** Tu puntaje actual es indicado aquí.
5. **Velocidad:** Indica la velocidad a la que tus paletas se están moviendo.
6. **Bola:** El número de Esferas de Poder que te quedan es indicado aquí.

① **Pantalla de Juego**
② **Pantalla de Pausa**

Le Vieux Manuel

Segnali dello Schermo

1. **Timer:** Nella partita normale indica il tempo residuo. Nelle prove a tempo indica quanto tempo hai accumulato.
2. **Sfera della Potenza:** Serve per attraversare i blocchi e abbattere i nemici.
3. **Pagaie:** E' possibile cambiarne la configurazione (vedi pag. 23).
4. **Punteggio:** Viene visualizzato il punteggio raggiunto.
5. **Velocità:** Indica la velocità alla quale si muovono le tue pagaie.
6. **Sfere:** Qui viene indicato il numero di sfere della potenza che ti rimangono.

① **Schermo di Gioco**
② **Schermo di Pausa**

Skärmsignaler

1. **Timer:** Visar hur lång tid du har på dig under Normalt spel. Vid "Time Trials" visar klockan hur mycket tid du har använt.
2. **Kraftsfär (Power Orb):** Använd den här för att krossa sten och fiender.
3. **Slagträn:** Uppställningen går att ändra (se sid. 23).
4. **Poäng (Score):** Här visas din aktuella poäng.
5. **Hastighet (Speed):** Talar om vilken hastighet slagträna rör sig med.
6. **Klot (Ball):** Visar hur många Kraftsfärer du har kvar.

① **Spelskärm**
② **Pausskärm**

Wat Staat Er Op Het Scherm?

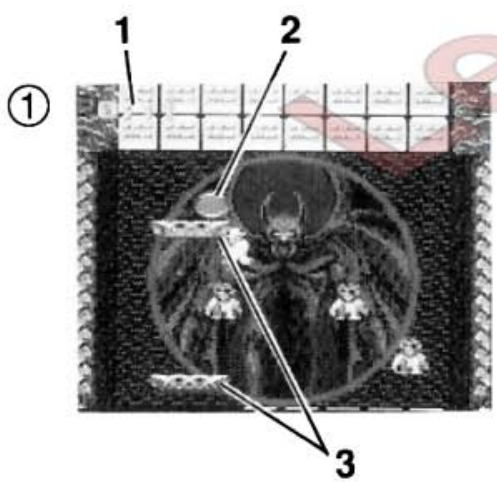
1. **Tijdmeter:** In het Normals Spel geeft deze de resterende tijd aan. In de "Time Trials" geeft deze aan hoeveel tijd je al gebruikt hebt.
2. **Power Orbs:** Gebruik deze om door de blokken en monsters heen te breken.
3. **Peddels:** De instelling hiervan kan veranderd worden (zie pagina 23).
4. **Score:** Jouw huidige score.
5. **Snelheid:** Geeft aan met welke snelheid je peddels bewegen.
6. **Aantal Power Orbs:** Aantal dat je nog over hebt.

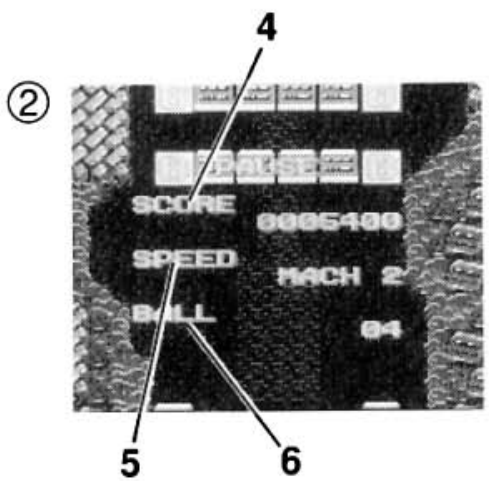
① **Spelscherm**
② **Pauzescherm**

Kuvaruutusignaalit

1. **Ajastin (Timer):** Normaalissa pelissä tämä osoittaa sinun jäljellä olevan ajan. Aikakoetuksissa tämä osoittaa sen, kuinka paljon aikaa sinulle on kerääntynyt.
2. **Orb-voimapallo (Power Orb):** Iske itsesi möhkäleiden ja hirviöiden läpi tämän avulla.
3. **Melat (Paddles):** Näiden muotoa voidaan vaihtaa (ks. sivu 23).
4. **Pistemäärä (Score):** Tämä osoittaa ajankohtaisen pistemääräsi.
5. **Nopeus (Speed):** Tämä ilmaisee nopeuden, jolla melasi liikkuvat.
6. **Pallo (Ball):** Tämä osoittaa sinun jäljellä olevan Orb-voimien lukumäärän.

① **Pelikuvaruutu**
② **Taukokuvaruutu**





Free view manual

Other Screen Signals

The following signals will appear on the screen beneath your playing time.

① **1-UP:** You've just been awarded one more Orb.

② **>:** This appears when the speed of the paddles change. Three of these symbols indicate a paddle speed of Mach 3.

③ **Last 1:** This appears when you are using your last Power Orb.

④ **Time Bonus:** This awards you more time. Available in 10 and 20 second increments.

Andere Schirmsignale

Die folgenden Signale werden unter Deiner Spielzeit angezeigt.

① **1-UP:** Du hast gerade einen weiteren Orb bekommen.

② **>:** Dies erscheint, wenn sich die Geschwindigkeit der Paddel ändert. Drei dieser Zeichen entsprechen einer Geschwindigkeit von Mach 3.

③ **Last 1:** Dies erscheint, wenn Du mit Deinem letzten Orb spielst.

④ **Time Bonus:** Dies gönnt Dir mehr Zeit. Du bekommst entweder 10 oder 20 Sekunden Bonus.

Autres Signaux d'Écran

Les signaux suivants apparaissent sur l'écran sous le temps de jeu.

① **1-UP:** Vous venez juste d'obtenir une boule supplémentaire.

② **>:** Apparaît lorsque la vitesse des raquettes change. Trois de ces symboles indiquent une vitesse de raquette de Mach 3.

③ **Dernière (Last 1):** Apparaît lorsque vous utilisez votre dernière boule de puissance (Power Orb).

④ **Bonus de Temps (Time Bonus):** Vous accorde plus de temps. Disponible par incréments de 10 et 20 secondes.

Otras Señales en Pantalla

Las siguientes señales aparecerán en la pantalla debajo de tu tiempo de juego.

① **1-UP:** Acabas de obtener una Esfera de Poder adicional.

② **>:** Aparece cuando la velocidad de las paletas cambia. Tres de estos símbolos indican una velocidad de paleta de Mach 3.

③ **Ultima esfera:** Aparece cuando estás usando tu última Esfera de Poder.

④ **Bonificación de Tiempo:** Te otorga más tiempo. Las bonificaciones de tiempo son en incrementos de 10 y 20 segundos.

① 

② 

Le Vieux Manuel

Altri Segnali dello Schermo

Al di sotto del tempo di gioco appariranno i seguenti segnali.

① **1-UP:** Hai appena vinto una sfera supplementare.

② **>:** Questo simbolo appare quando cambia la velocità delle pagaie. Tre di questi simboli stanno per una velocità di pagaia di Mach 3.

③ **Ultima 1:** Appare quando usi l'ultima sfera della potenza.

④ **Bonus del Tempo:** Con questo vinci del tempo. Puoi trovarlo con aumenti di 10 e 20 secondi.

Andra Skärmsignaler

De här signalerna visar på skärmen under speltiden:

① **Extrasfär (1-UP):** Du har just tjänat en ny sfär.

② **>:** Visar när slagtränas hastighet ändras. Tre sådana här symboler talar om att slagträhastigheten är Mach 3 (tredubbla ljudhastigheten).

③ **Sista Sfären (Last 1):** Visas när du använder din sista Kraftsfär.

④ **Tidsbonus:** Du vinner extratid. Finns i 10- eller 20-sekundersvarianter.

Andere Scherm Signalen

De volgende signalen verschijnen op het scherm onder je speeltijd.

① **1-UP:** Je hebt er net een extra Power Orb bijgekregen.

② **>:** Dit verschijnt wanneer de snelheid van de peddels verandert. Drie van deze tekens geven samen een peddel-snelheid van Mach 3 aan.

③ **Last 1:** Dit verschijnt als je je laatste Power Orb gebruikt.

④ **Tijd Bonus:** Dit geeft je tien of twintig seconden extra tijd.

Muut Kuvaruutusignaalit

Seuraavat signaalit ilmestyvät kuvaruudussa olevan peliaikasi alapuolelle.

① **1-ylös (1-UP):** Sinut on juuri nyt palkittu yhdellä lisätyllä Orb-voimapallolla.

② **>:** Tämä ilmestyy esiin, kun melojen nopeus vaihtuu. Kolme tällaista merkkiä osoittavat melan nopeuden Mach 3.

③ **Viimeinen (Last 1):** Tämä ilmestyy esiin, kun käytät viimeisen Orb-voimapallosi.

④ **Lisäaika (Time Bonus):** Sinut on palkittu lisäajalla. Saatavissa 10 ja 20 sekunnin lisäyksin.

③



④



Le Vieux Manuel

The Paddles

You can change the configuration of your paddles to help you along the game. The upper paddle has a freer range of movement, but is good for offense only and will not deflect Orbs from behind. Press Button 1 until the configuration you want appears.

① **Offensive Formation:** The upper paddle can move up or down, independently of the lower paddles.

② **Defensive Formation:** The upper paddle can move up, down, left or right, independently of the lower paddles.

Die Paddel

Du kannst die Formation Deiner Paddel ändern, um Dir während des Spiels weiterzuhelfen. Das obere Paddel hat eine größere Bewegungsfreiheit, aber es ist nur für die Offensive gut und wird Orbs, die von hinten kommen, nicht ablenken. Drücke Taste 1, bis die erwünschte Formation erscheint.

① **Offensive Formation:** Das obere Paddel kann sich unabhängig von den unteren Paddeln nach oben und unten bewegen.

② **Defensive Formation:** Das obere Paddel kann sich unabhängig von den unteren Paddeln nach oben, unten, links und rechts bewegen.

Les Raquettes

Vous pouvez changer la configuration de vos raquettes afin de vous aider pendant le jeu. La raquette supérieure a une gamme de mouvements plus libre, mais n'est valable que pour l'attaque et ne renverra pas les boules venant de derrière. Appuyez sur le Bouton 1 jusqu'à ce que la configuration que vous désirez apparaisse.

① **Formation Offensive:** La raquette supérieure peut se déplacer en haut et en bas, indépendamment des raquettes inférieures.

② **Formation Défensive:** La raquette supérieure peut se déplacer en haut, en bas, à gauche ou à droite, indépendamment des raquettes inférieures.

Las Paletas

Para que te sea más fácil avanzar en las distintas etapas del juego, podrás cambiar la configuración de las paletas según lo desees. La paleta superior tiene mayor capacidad de movimiento, pero sólo sirve para ataque, y no desvía las Esferas que vienen por detrás. Presiona el botón 1 hasta que la configuración deseada aparezca.

① **Formación de Ataque:** La paleta superior puede moverse hacia arriba o hacia abajo, independientemente de las paletas inferiores.

② **Formación Defensiva:** La paleta superior puede moverse hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha, en forma independiente de las paletas inferiores.

①



Le Vieux Manuel

Le Pagaie

Per riuscire meglio nel gioco, puoi cambiare la configurazione delle pagaie. La pagaia superiore possiede una maggiore possibilità di movimento, ma va serve solo per l'attacco e non fermerà le sfere dirette verso il fondo. Premi il tasto 1, fino a che non appare la configurazione che preferisci.

① **Formazione di Attacco:** La pagaia superiore si può muovere verso l'alto o il basso, indipendentemente dalle pagaie inferiori.

② **Formazione Difensiva:** La pagaia superiore si può muovere verso l'alto o il basso, verso destra o sinistra, indipendentemente dalle pagaie inferiori.

Slagträn

Du kan byta uppställning på dina slagträn för att klara dig bättre under spelet. Det övre slagträt är lättrörligare men kan bara användas vid anfall och kan inte parera sfärer som kommer bakifrån. Tryck på tangent 1 tills den uppställning du vill ha visas.

① **Offensiv Uppställning:** Det övre slagträt går att röra upp eller ner, oberoende av de undre slagträna.

② **Defensiv Uppställning:** Det övre slagträt går att röra upp, ner, höger eller vänster, oberoende av de undre slagträna.

De Peddels

Je kunt de instelling van je peddels veranderen om makkelijker door het spel heen te komen. De bovenste peddel heeft een groter bereik, maar hiermee kun je alleen aanvallen en je kunt Power Orbs die van achteren naderen er niet mee afketsen. Druk op Toets 1 totdat de instelling verschijnt die jij wilt.

① **Aanvallende Instelling:** De bovenste peddel kan omhoog of omlaag bewegen, onafhankelijk van de lagere peddels.

② **Verdedigende Instelling:** De bovenste peddel kan omhoog, omlaag, naar links of rechts bewegen, onafhankelijk van de lagere peddels.

Melat

Voit vaihtaa melojen muotoa niin, että ne auttavat sinua pelin aikana. Ylemmällä melalla on vapaampi liikkuma-ala, mutta se on hyvä ainoastaan hyökkäyksessä ja sillä ei voi kääntää Orb-voimien suuntaa takaapäin. Paina painiketta 1 siihen saakka, kunnes haluamasi muoto ilmestyy esiin.

① **Hyäkkäävä Muoto:** Ylempi mela voi liikkua ylöspäin tai alaspäin alemmista meloista riippumatta.

② **Puolustava Muoto:** Ylempi mela voi liikkua ylöspäin, alaspäin, vasemmalle tai oikealle alemmista meloista riippumatta.

② 

Le Vieux-Manoir

③ **"L" Formation:** The upper paddle can move left, right, up or down independently of the lower paddle, and deflects balls coming in from the right side only.

④ **Reverse "L" Formation:** The upper paddle can move left, right, up or down independently of the lower paddle, and deflects balls coming in from the left side only.

Note: In the "L" formations, only the flat side of the paddle is capable of deflecting the ball.

③ **"L" Formation:** Das obere Paddel kann sich unabhängig von den unteren Paddeln nach oben, unten, links und rechts bewegen und lenkt nur die Bälle ab, die von rechts kommen.

④ **"L" Formation umgedreht:** Das obere Paddel kann sich unabhängig von den unteren Paddeln nach oben, unten, links und rechts bewegen und lenkt nur die Bälle ab, die von links kommen.

Hinweis: Bei den "L" Formationen kann der Ball nur von der flachen Seite des Paddels abgelenkt werden.

③ **Formation en "L":** La raquette supérieure peut se déplacer à gauche, à droite, en haut ou en bas indépendamment de la raquette inférieure, et renvoie les balles venant de la droite seulement.

④ **Formation en "L" Inversé:** La raquette supérieure peut se déplacer à gauche, à droite, en haut ou en bas indépendamment de la raquette inférieure, et renvoie les balles venant de la gauche seulement.

Remarque: Dans les formations en "L", seul le côté plat de la raquette peut renvoyer la balle.

③ **Formación en "L":** La paleta superior puede moverse hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha, independientemente de las paletas inferiores, y desvía las bolas provenientes del lado derecho solamente.

④ **Formación en "L" inversa:** La paleta superior puede moverse hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha, independientemente de las paletas inferiores, y desvía las bolas provenientes del lado izquierdo solamente.

Nota: En las formaciones en "L", sólo el lado plano de la paleta es capaz de desviar las bolas.

Le Vieux Manuel

③



③ **Formazione a "L":** La pagaia superiore si può muovere verso l'alto o il basso, verso destra o sinistra, indipendentemente dalla pagaia inferiore e riesce a respingere solo le sfere che vengono da destra.

④ **Formazione a "L" Capovolta:** La pagaia superiore si può muovere verso l'alto o il basso, verso destra o sinistra, indipendentemente dalla pagaia inferiore e riesce a respingere solo le sfere che vengono da sinistra.

Nota: Nelle formazioni a "L", la sfera può essere respinta solamente dalla parte piatta della pagaia.

③ **"L"-Uppställning:** Det övre slagträt går att röra åt höger, vänster, upp eller ner, oberoende av det undre slagträt och parerar bara sfärer som kommer från höger.

④ **Omvänd "L"-Uppställning:** Det övre slagträt går att röra höger, vänster, upp eller ner, oberoende av det undre slagträt och parerar bara sfärer som kommer från vänster:

Obs: I "L"-uppställningarna kan bara den platta sidan av slagträna parera klotet.

③ **"L" Instelling:** De bovenste peddel kan naar links, naar rechts, omhoog of omlaag bewegen, onafhankelijk van de lagere peddel, en kaatst alleen ballen weg die van rechts komen.

④ **Reverse "L" Instelling:** De bovenste peddel kan naar links, naar rechts, omhoog of omlaag bewegen, onafhankelijk van de lagere peddel, en kaatst alleen ballen weg die van links komen.

Let Op: In de "L" Instellingen kun je alleen met de platte kant van de peddel de bal wegkaatsen.

③ **"L" Muoto:** Ylempi mela voi liikkua ylöspäin, alaspäin, vasemmalle tai oikealle alemmasta melasta riippumatta ja kääntää ainoastaan oikealta puolelta tulevien pallojen suunnan.

④ **Käänteinen "L" Muoto:** Ylempi mela voi liikkua ylöspäin, alaspäin, vasemmalle tai oikealle alemmasta melasta riippumatta ja kääntää ainoastaan vasemmalta puolelta tulevien pallojen suunnan.

Huom: "L" muodoissa pallon suuntaa voidaan kääntää ainoastaan melan lattealla puolella.

④



Le Vieux Manège

Items

Here are some of the items you'll encounter on your way to the goal. Some are helpful and some are not.

① **Treasure Chest (600 points):** When destroyed, this produces a jewel which, when hit by the Orb or one of the paddles, yields one of the following:

② **Time Bonus (Yellow):** This adds 10 or 20 seconds to your playing time. Check under the game timer to see how much time has been awarded.

③ **1-Up (Purple):** This gives you one more Power Orb to use in the game.

④ **Buster Ball (Red):** When you hit this item, for a short time your Power Orb will turn red and can blast through any barrier.

Gegenstände

Hier sind einige der Gegenstände, die Du auf dem Weg zum Ziel treffen wirst. Manche helfen Dir, manche nicht.

① **Schatztruhe (600 Punkte):** Wenn diese zerstört wird, erscheint ein Juwel, welcher, wenn er von dem Orb oder einem Paddel getroffen wird, folgendes hervorbringt:

② **Zeitbonus (Gelb):** Dieses addiert 10 oder 20 Sekunden zu Deiner Spielzeit. Gucke unter der Spieluhr, wieviel Zeit Dir zuerkannt wurde.

③ **1-Up (Lila):** Dies gibt Dir einen zusätzlichen Power Orb, den Du im Spiel benutzen kannst.

④ **Spreng-Ball (Rot):** Wenn Du diesen Gegenstand triffst, wird Dein Power Orb für eine kurze Zeit rot und Du kannst durch alle Barrieren stoßen.

Objets

Voici certains des objets que vous rencontrerez sur votre route vers l'objectif. Certains vous aideront, d'autres pas.

① **Trésor (Treasure Chest) (600 points):** Lorsqu'il est détruit, il laisse un bijou qui, lorsqu'il est touché par la boule ou une des raquettes, donne la chose suivante:

② **Bonus de Temps (Time Bonus) (Jaune):** Ajoute 10 ou 20 secondes à votre temps de jeu. Vérifiez sous la minuterie du jeu pour voir combien de temps vous avez gagné.

③ **1-UP (Violet):** Vous donne une boule de puissance (Power Orb) supplémentaire à utiliser dans le jeu.

④ **Super Boule (Buster Ball) (Rouge):** Lorsque vous touchez cet objet, pendant un court instant votre boule de puissance (Power Orb) devient rouge et peut passer à travers n'importe quelle barrière.

Artículos

Aquí presentamos algunos de los artículos con que te encontrarás en tu camino hacia la meta. Algunos son útiles y otros no.

① **Baúl con Tesoros (600 puntos):** Al ser destruido, este baúl produce una joya que, al ser impactada por la Esfera o por una de las paletas, entrega uno de los siguientes artículos:

② **Bonificación de Tiempo (Amarillo):** Añade 10 o 20 segundos a tu tiempo de juego. Verifica el temporizador de juego para ver cuánto tiempo adicional se te ha otorgado.

③ **1-Up (Púrpura):** Te da una Esfera de Poder adicional para que la uses en el juego.

④ **Bola Explosiva (Roja):** Cuando golpees este artículo, tu Esfera de Poder se tornará roja por un corto tiempo, pudiendo atravesar cualquier barrera mientras se encuentre en dicha condición.

①  

Le Yeux Manuel

Oggetti

Ecco alcuni degli oggetti che incontrerai sul cammino verso la meta. Alcuni servono, altri no.

① **Forziere (600 punti):** Quando viene distrutto, produce un gioiello che, colpito dalla sfera o da una delle pagaie, dà origine ad uno dei seguenti fenomeni:

② **Bonus del Tempo (Giallo):** Aggiunge al tuo tempo di gioco 10 o 20 secondi. Controlla sotto il timer di gioco quanto tempo hai vinto.

③ **1-Up (Porpora):** Ti fa vincere una sfera della potenza.

④ **Sfera Indistruttibile (Rosso):** Quando colpisci questo oggetto, per un po' di tempo la sfera della potenza si colorerà di rosso e potrà superare qualsiasi barriera.

Föremål

Det här är några av föremålen du stöter på längs vägen mot målet. En del hjälper dig...andra inte.

① **Skattkista (600 poäng):** När du förstör skattkistan släpper den ifrån sig en diamant som ger dig ett av följande om du träffar den med en Sfär eller ett slagträ.

② **Tidsbonus (Gul):** 10 eller 20 sekunder läggs till din speltid. Titta under klockan för att se hur mycket extratid du fick.

③ **Extrasfär (Purpurröd):** Du får en extra Kraftsfär som du kan använda i spelet.

④ **Krossarsfär (Röd):** Träffar du det här föremålet blir kraftsfären röd under en kort tid, och kan då krossa vilket hinder som helst.

Voorwerpen

Hieronder volgen een aantal van de voorwerpen die je tegen zult komen op weg naar het doel. Sommige zijn handig, andere weer niet.

① **Schatkist (600 punten):** Indien je deze vernietigt komt er een groot juweel tevoorschijn die, als je deze raakt met een Power Orb of een Peddel, één van de volgende voorwerpen oplevert.

② **Tijd Bonus (Geel):** Dit voegt 10 of 20 seconden aan je speeltijd toe. Onder de tijdmeter wordt aangegeven hoeveel tijd je erbij gekregen hebt.

③ **1-UP (Paars):** Dit levert je een extra Power Orb op.

④ **Buster Bal (Rood):** Als je dit voorwerp raakt, wordt je Power Orb een tijdje rood en kun je door alle hindernissen heen knallen.

Kohteet

Ohessa seuraa joitakin niistä kohteista, joita tulet kohtaamaan, kun liikut päämääräsi kohden. Jotkut niistä ovat hyödyllisiä, mutta toiset eivät ole hyödyllisiä.

① **Aarrearkku (600 pistettä):** Kun tämä kohde tuhotaan, esiin ilmestyy jalokivi, joka Orb-voimapallon tai jonkin meloista osuessa saa aikaan yhden seuraavista kohteista:

② **Lisäaika (Keltainen):** Tämä kohde lisää 10 tai 20 sekuntia peliaikaasi. Tarkista pelin ajastimen alapuolelta, kuinka suurella lisäaikamäärällä sinut palkitaan.

③ **1-ylös (Purppuranpunainen):** Tämä kohde antaa sinulle yhden Orb-voimapallon lisää käytettäväksi peliin.

④ **Räjäytyspallo (Punainen):** Jos osut tähän kohteeseen, Orb-voimapallosi väri muuttuu punaiseksi lyhyeksi ajaksi ja sillä voidaan tällöin räjäyttää mikä tahansa este.

Levaux Manuals

⑤ **Flash Bomb (Green):** This item explodes when you hit it, destroying surrounding blocks.

Blocks

① **Blue Blocks (200 points):** These basic blocks are easily destroyed.

② **Gold Blocks (400 points):** These blocks are a little harder than the others, and will take two or more hits to destroy.

③ **Giant Blocks (800 points):** These large, solid blocks take four or more hits to destroy.

④ **X Blocks (200 points):** When you hit these blocks, your paddles become smaller for a few seconds.

⑤ **Bombe (Grün):** Dieser Gegenstand explodiert, wenn Du ihn triffst und er zerstört die umliegenden Blocks.

Blocks

① **Blaue Blocks (200 Punkte):** Diese Blocks können leicht zerstört werden.

② **Goldene Blocks (400 Punkte):** Diese Blocks sind etwas schwieriger als die anderen und benötigen mindestens zwei Treffer, um sie zu zerstören.

③ **Riesenblocks (800 Punkte):** Diese großen, soliden Blocks benötigen mindestens vier Treffer, um sie zu zerstören.

④ **X-Blocks (200 Punkte):** Wenn Du diese Blocks triffst, werden Deine Paddel für ein paar Sekunden kleiner.

⑤ **Bombe (Flash Bomb) (Vert):** Cet objet explose lorsque vous le touchez, détruisant les blocs situés autour.

Blocs

① **Blocs Bleus (200 points):** Ces blocs de base sont faciles à détruire.

② **Blocs Dorés (400 points):** Ces blocs sont un peu plus durs que les autres, et nécessitent deux coups ou plus pour être détruits.

③ **Blocs Géants (800 points):** Ces grands blocs solides prennent quatre coups ou plus pour être détruits.

④ **Blocs X (200 points):** Lorsque vous touchez ces blocs, vos raquettes deviennent plus petites pendant quelques secondes.

⑤ **Bomba Destellante (Verde):** Este artículo explota cuando lo golpeas, destruyendo los bloques circundantes.

Bloques

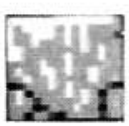
① **Bloques Azules (200 puntos):** Estos son los bloques más simples y se destruyen con facilidad.

② **Bloques de Oro (400 puntos):** Estos bloques son un poco más duros que los otros, y requieren de dos o más impactos para ser destruidos.

③ **Bloques Gigantes (800 puntos):** Estos grandes y sólidos bloques requieren de cuatro o más impactos para ser destruidos.

④ **Bloques X (200 puntos):** Cuando impactes estos bloques, tus paletas se tornarán más pequeñas durante algunos segundos.

①



②



Le Jeux Channel

⑤ **Bomba Lampeggiante (Verde):** Quando lo colpisci, questo oggetto esplode, distruggendo i blocchi circostanti.

Blocchi

① **Blocchi Blu (200 punti):** Sono i blocchi di base, facili da distruggere.

② **Blocchi d'Oro (400 punti):** Questi blocchi sono un po' più difficili degli altri e per distruggerli dovrai colpirli due o più volte.

③ **Blocchi Giganti (800 punti):** Si tratta di blocchi grandi e robusti, che devi colpire quattro o più volte, se vuoi distruggerli.

④ **Blocchi X (200 punti):** Quando colpisci questi blocchi, le pagaie si rimpiccioliranno per qualche secondo.

③



⑤ **Blixtbomb (Grön):** Det här föremålet exploderar när du träffar det och förintar de närmaste blocken.

Block

① **Blå Block (200 poäng):** De vanligaste blocken. De är lätta att krossa.

② **Guldblock (400 poäng):** De här blocken är lite besvärligare än de andra och de behövs två eller fler träffar innan de går sönder.

③ **Jätteblock (800 poäng):** De här stora, solida blocken tål åtminstone fyra träffar innan de går sönder.

④ **X-Block (200 poäng):** När du träffar de här blocken blir dina slagträn mindre för ett par sekunder.

⑤ **Flash bom (groen):** Dit voorwerp ontploft als je het raakt, waardoor de omringende blokken vernietigd worden.

Blokken

① **Blauwe Blokken (200 punten):** Deze eenvoudige blokken zijn makkelijk te vernietigen.

② **Gouden Blokken (400 punten):** Deze blokken zijn wat harder dan de andere, dus moet je ze twee of meer keer raken om ze te vernietigen.

③ **Reuze Blokken (800 punten):** Deze grote, stevige blokken moet je meerdere keren raken om ze te vernietigen.

④ **X Blokken (200 punten):** Wanneer je deze blokken raakt, worden je peddels wat kleiner gedurende een paar seconden.

④



⑤ **Välähdyspommi (Vihreä):** Jos osut tähän kohteeseen, se räjähtää ja tuhoaa ympärillä olevat möhkäleet.

Möhkäleet

① **Siniset Möhkäleet (200 pistettä):** Nämä perusmöhkäleet ovat helposti tuhottavissa.

② **Kultaiset Möhkäleet (400 pistettä):** Nämä möhkäleet ovat hieman kovempia kuin muut ja niihin on iskettävä kaksi kertaa tai useammin, ennenkuin ne tuhoutuvat.

③ **Jättiläismäiset Möhkäleet (800 pistettä):** Näitä suuria, jähmeitä möhkäleitä on iskettävä neljä kertaa tai useammin, ennenkuin ne tuhoutuvat.

④ **X Möhkäleet (200 pistettä):** Melasi muuttuvat pienemmiksi muutaman sekunnin ajaksi, kun isket näihin möhkäleisiin.

Le Vieux Manuel

⑤ **Bonus Blocks:** These blocks yield 1,000 points when you hit them.

⑥ **Conducting Blocks (200 points):** When you hit these blocks, all the adjacent blocks are also destroyed.

Barriers

① **Warp Zone (10,000 points):** This helpful creature allows you quick passage through part of the game course.

② **Gates:** These barriers open and close at random, and cannot be destroyed.

③ **Ball Catchers (800 points):** These beasties delight in delaying your progress, swallowing your Orb and spitting it out in other directions.

⑤ **Bonus Blocks:** Diese Blocks beinhalten 1 000 Punkte, wenn Du sie triffst.

⑥ **Weiterleitende Blocks (200 Punkte):** Wenn Du diese triffst, werden zusätzlich alle anliegenden Blocks zerstörst.

Barrikaden

① **Warp Zone (10 000 Punkte):** Diese hilfreiche Kreatur erlaubt Dir einen schnellen Durchgang durch einen Teil des Spielweges.

② **Tore:** Diese Barrikaden öffnen und schließen sich zufällig und können nicht zerstört werden.

③ **Ballfänger (800 Punkte):** Diese Biester haben Spaß daran, Deinen Fortschritt zu bremsen, indem sie Deinen Orb verschlucken und ihn in eine andere Richtung ausspucken.

⑤ **Blocs Bonus:** Ces blocs vous font gagner 1 000 points lorsque vous les touchez.

⑥ **Blocs Conducteurs (200 points):** Lorsque vous touchez ces blocs, tous les blocs adjacents sont aussi détruits.

Barrières

① **Zone de Téléportation (Warp Zone) (10 000 points):** Cette créature utile vous permet de passer rapidement une partie du parcours du jeu.

② **Portes (Gates):** Ces barrières s'ouvrent et se ferment aléatoirement, et ne peuvent pas être détruites.

③ **Attrapeurs de Balle (Ball Catchers) (800 points):** Ces monstres se plaisent à ralentir votre progression, en avalant votre boule et en la recrachant dans d'autres directions.

⑤ **Bloques de Bonificación:** Estos bloques te otorgarán 1.000 puntos cuando los golpees.

⑥ **Bloques Conductivos (200 puntos):** Cuando golpees estos bloques, todos los bloques adyacentes también serán destruidos.

Barreras

① **Zona de Deformación (10.000 puntos):** Esta útil criatura te ayuda a pasar rápidamente por parte del juego.

② **Puertas:** Estas barreras se abren y se cierran al azar, y no pueden ser destruidas.

③ **Atrapadores de Bolas (800 puntos):** Estas bestias se deleitan en demorar tu avance, tragándose tu Esfera y escupiéndola en otras direcciones.

⑤ 

⑥ 

① 

Lenticulaire

⑤ **Blocchi Bonus:** Quando li colpisci, questi blocchi ti fanno vincere 1.000 punti.

⑥ **Blocchi Conduttori (200 punti):** Quando colpisci questi blocchi, vengono distrutti anche tutti i blocchi adiacenti.

Barriere

① **Zona Deformata (10.000 punti):** Questa utile creatura ti permetterà di attraversare parte della partita.

② **Cancelli:** Queste barriere si aprono e si chiudono a caso e non possono essere distrutte.

③ **Raccattapalle (800 punti):** Queste bestie si divertono a rallentare i tuoi progressi, ingoiando la tua sfera e spuntandola in un'altra direzione.

⑤ **Bonusblock:** De här blocken 1 000 poäng om du träffar dem.

⑥ **Ledande Block (200 poäng):** När du träffar de här blocken krossas dessutom alla block runtomkring.

Passager

① **Tidszon (10 000 poäng):** Den här trevliga finessen gör att du kan ta en snabb genväg genom en bit av spelet.

② **Grindar:** Barriärer som öppnas och stängs slumpmässigt och inte går att spränga upp.

③ **Klottfångare (800 poäng):** De här odjuren gillar att hindra dig på vägen genom att svälja Sfären och spotta ut den åt ett annat håll.

⑤ **Bonus Blokken:** Deze blokken leveren je 1 000 punten op als je ze raakt.

⑥ **Geleidende Blokken (200 punten):** Als je deze blokken raakt, worden ook alle aangrenzende blokken vernietigd.

Hindernissen

① **Warp Zone (10 000 punten):** Met dit handige geval kun je snel door een deel van het spel komen.

② **Poorten:** Deze hindernissen gaan willekeurig open en dicht, en kunnen niet vernietigd worden.

③ **Orb Vangers (800 punten):** Deze schepsels vertragen jouw voortgang, slikken je Power Orb in en spugen deze in een andere richting weer uit. Dit alles doen ze akelig graag en goed!

⑤ **Lisäpisteitä Antavat Möhkäleet:** Saat 1 000 lisäpistettä, kun isket näihin möhkäleisiin.

⑥ **Johdinmöhkäleet (200 pistettä):** Kun isket näihin möhkäleisiin, myös kaikki läheisyydessä olevat möhkäleet tuhoutuvat.

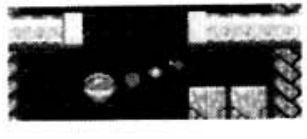
Esteet

① **Valonnopeusalue (10 000 pistettä):** Tämän avuliaan olennon avulla pääset osan pelistä nopeasti eteenpäin.

② **Portit:** Nämä esteet avautuvat ja sulkeutuvat sattumanvaraisesti ja niitä ei voi tuhota.

③ **Pallosiepparit (800 pistettä):** Nämä oliot ilahtuvat siitä, kun ne onnistuvat viivyttämään etenemistäsi. Ne nielevät Orb-voimapallosi ja sylkevät sen muihin suuntiin.

②



③



Le manuel

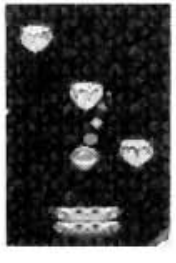
④ **Ricochet Zone:** The triangular obstacles in this zone make it hard for you to determine where the Orb will bounce next.

⑤ **Waterfalls:** When your Power Orb strikes these barriers, its speed is reduced and it may be deflected at a different angle.

⑥ **Circle of Fortune:** When the Power Orb enters this zone, the timer stops. The Orb will disappear down one of the flashing red holes, and reappear from the hole in the center of the circle. This zone will give you 1,000 points and a 1-Up, or 10,000 points, depending on your luck.

⑦ **Guillotine:** This barrier appears in the final stage to block your progress with its chopping blade!

④



④ **Rikochettier Zone:** Die dreieckigen Hindernisse in dieser Zone machen es schwierig, vorherzusagen, in welche Richtung der Orb als nächstes abprallt.

⑤ **Wasserfälle:** Wenn Dein Power Orb diese Barriaden trifft, wird seine Geschwindigkeit verringert und kann in einem anderen Winkel abprallen.

⑥ **Kreis des Glückes:** Wenn der Power Orb in diese Zone eintritt, stoppt die Uhr. Der Orb wird in einem der blinkenden roten Löcher verschwinden und wieder aus dem Loch in der Mitte des Kreises erscheinen. Diese Zone gibt Dir 1 000 Punkte und einen 1-Up, oder 10 000 Punkte, abhängig von Deinem Glück.

⑦ **Guillotine:** Diese Barrikade erscheint in der letzten Stufe, um Dich mit ihrer zerhackenden Klinge aufzuhalten!

④ **Zone de Ricochet (Ricochet Zone):** Les obstacles triangulaires dans cette zone posent des difficultés pour déterminer le prochain rebond de la boule.

⑤ **Cascades (Waterfalls):** Lorsque votre boule de puissance (Power Orb) touche ces barrières, sa vitesse est réduite et elle peut être renvoyée à un angle différent.

⑥ **Cercle de la Fortune (Circle of Fortune):** Lorsque la boule de puissance (Power Orb) entre dans cette zone, la minuterie s'arrête. La boule disparaît dans un des trous rouges clignotants, et réapparaît dans le trou au centre du cercle. Cette zone vous accorde 1 000 points et un 1-Up, ou 10 000 points, selon votre chance.

⑦ **Guillotine:** Cette barrière apparaît dans le dernier tableau pour bloquer votre progression avec sa lame affûtée!

④ **Zona de Rebote:** Los obstáculos triangulares de esta zona te hacen difícil determinar cuál será el siguiente lugar en que la Esfera rebotará.

⑤ **Cascadas:** Cuando tu Esfera de Poder choque contra estas barreras, su velocidad disminuirá, pudiendo rebotar en un ángulo diferente.

⑥ **El Círculo de la Fortuna:** Cuando la Esfera de Poder entre en esta zona, el temporizador se detendrá. La Esfera desaparecerá por uno de hoyos rojos que destellan, y reaparecerá en el centro del círculo. Esta zona te dará 1.000 puntos y una esfera adicional (1-Up), o 10.000 puntos, dependiendo de tu suerte.

⑦ **Guillotina:** Esta barrera aparece en la etapa final, obstruyendo tu camino con su hoja rebanadora.

Le Jeux Manuel

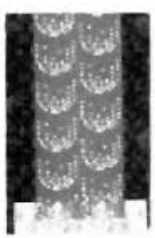
④ **Zona di Rimbalzo:** A causa degli ostacoli triangolari di questa zona ti sarà più difficile capire dove rimbalzerà la sfera.

⑤ **Cascate:** Quando la sfera della potenza tocca queste barriere, perde velocità e può essere respinta ad un angolo diverso.

⑥ **Ruota della Fortuna:** Quando la sfera della potenza entra in questa zona, il timer si ferma. La sfera sparirà in uno dei fori rossi lampeggianti e riapparirà dal foro al centro della ruota. Questa zona ti farà vincere 1.000 punti e un 1-Up oppure 10.000 punti, a seconda della tua fortuna.

⑦ **Ghigliottina:** Questa barriera appare nel livello finale, per fermare la tua avanzata con la sua lama affilata!

⑤



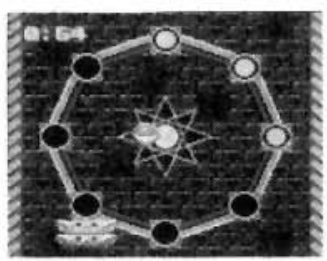
④ **Rikoschettzon:** De trekantiga hindren i den här zonen gör det svårare för dig att räkna ut vart Sfären kommer att studsa.

⑤ **Vattenfall:** När din Kraftsfär träffar de här hindren tappar den fart och kan till och med studsa i en ny vinkel.

⑥ **Lyckocirkel:** När Kraftsfären kommer in i den här zonen stannar klockan. Sfären försvinner ner i ett av de blinkande röda hålen och kommer tillbaka genom hålet i cirkelns mitt. Zonen ger dig 1 000 poäng och en extrasfär, eller 10 000 poäng, beroende på din tur.

⑦ **Giljotin:** Den här passagen dyker upp på den sista nivån och försöker hindra dig med sitt vinande knivblad!

⑥



④ **Stuiter Zone:** De driehoekige hindernissen in deze zone maken het moeilijk om te bepalen waar de Power Orb tegenaan zal stuiteren.

⑤ **Watervallen:** Wanneer jouw Power Orb deze obstakels raakt, neemt de snelheid af en kan de Orb in een onverwachte richting teruggekaatst worden.

⑥ **Gelukscirkel:** Als de Power Orb deze zone binnengaat, stopt de tijdmeter. De Orb verdwijnt in één van de knipperende rode gaten en verschijnt daarna weer in het midden van de cirkel. Deze zone levert je 1 000 punten en een 1-Up, of 10 000 punten op, afhankelijk van je geluk.

⑦ **Guillotine:** Deze hindernis verschijnt in het laatste level om je de weg te versperren met zijn vlijmscherpe mes!

⑦



④ **Kimmahdusalue:** Tämän alueen kolmionmuotoisten esteiden vuoksi sinun on vaikea päätellä mihin suuntaan Orb-voimapallosi tulee ponnahtamaan.

⑤ **Putoukset:** Kun Orb-voimapallosi osuu näihin esteisiin, sen nopeus vähenee ja se saattaa poiketa suunnastaan jossain muussa kulmassa.

⑥ **Onnen ympyrä:** Kun Orb-voimapallo tulee tälle alueelle, ajastin pysähtyy. Orb-voimapallo katoaa alas yhteen vilkkuvista punaisista aukoista ja ilmestyy uudelleen esiin ympyrän keskiosassa olevasta aukosta. Tällä alueella saat 1 000 pistettä ja 1-ylös-kohteen, tai 10 000 pistettä, onnestasi riippuen.

⑦ **Giljotiini:** Tämä este ilmestyy esiin viimeisessä asteessa ja yrittää estää etenemisesi leikkaavan teränsä avulla!

Le Vieux Manuel

⑧ **Blockmakers (700 points):** These items come out from the side of the screen and leave blocks in their wakes. Their sudden changes of direction make the movement of the Orb unpredictable. These items can be destroyed by three or more hits.

Beasties

① **Zombies (300 points):** These miserable monsters haunt the Graveyard stage, swaying from side to side. They take two hits to destroy.

② **Dancers (2,500 points):** These ghouls belong to a Pop Cult, which dictates that they wear white outfits and dance back and forth across the Graveyard. It takes three or more strikes to destroy them, but is worth your while!

⑧ **Blockmacher (700 Punkte):** Diese Gegenstände kommen aus der Seite des Schirmes und lassen Blocks in ihrem Kielwasser. Ihre plötzlichen Richtungsänderungen machen die Bewegung des Orbs unvorhersehbar. Diese Gegenstände können durch mindestens drei Treffer zerstört werden.

Biester

① **Zombies (300 Punkte):** Diese miserablen Monsters suchen die Friedhofs-Stufe heim, indem sie von den Seiten hin- und herschaukeln. Sie brauchen zwei Treffer, um zerstört zu werden.

② **Tänzer (2 500 Punkte):** Diese Typen sind angehörige eines Pop Kultes, welcher ihnen diktiert, daß sie weiße Wäsche tragen und über den Friedhof tanzen müssen. Man braucht mindestens drei Treffer, um sie zu zerstören, aber es lohnt sich!

⑧ **Faiseurs de Blocs (Blockmakers) (700 points):** Ces objets apparaissent à la droite de l'écran et laissent des blocs sur leur passage. Leurs changements brusques de direction rendent les mouvement de la boule imprévisibles. Ces objets peuvent être détruits en trois coups ou plus.

Monstres

① **Zombies (300 points):** Ces misérables monstres hantent le niveau du cimetière, se déplaçant de bord en bord. Ils prennent deux coups pour être détruits.

② **Danseurs (Dancers) (2 500 points):** Ces goules appartiennent au Culte Pop qui prescrit le port de vêtements blancs et de danser dans le cimetière. Il faut trois coups ou plus pour les détruire, mais cela vaut la peine!

⑧ **Hacedores de Bloques (700 puntos):** Estos artículos salen de los costados de la pantalla y dejan bloques a su paso. Sus repentinos cambios de dirección hacen que el movimiento de la Esfera sea imprevisible. Para destruir estos artículos se requiere de tres o más impactos.

Bestias

① **Zombies (300 puntos):** Estos miserables monstruos aparecen en la etapa del cementerio, flotando de lado a lado. Se necesitan dos impactos para destruirlos.

② **Bailarines (2.500 puntos):** Estos demonios pertenecen a una Secta Pop, que dictamina que deben vestir trajes blancos y bailar de acá para allá. Se necesitan tres o más impactos para destruirlos, ¡pero vale la pena!

⑧ 

① 

Lexicon Manuals

⑧ **Costruttori di Blocchi (700 punti):** Questi esseri escono dal lato dello schermo e lasciano dei blocchi sulla loro scia. Cambiano improvvisamente direzione, per cui i movimenti della sfera saranno imprevedibilie. Per distruggere questi esseri devi colpirli tre o più volte.

Bestie

① **Zombi (300 punti):** Questi miserabili mostri infestano il livello del cimitero, fluttuando da un lato all'altro. Per distruggerli devi colpirli due volte.

② **Danzatori (2.500 punti):** Sono seguaci di un culto pop, secondo il quale devono portare indumenti bianchi e ballare avanti e indietro per il cimitero. Per distruggerli ci vogliono tre o più colpi, ma ne vale la pena!

⑧ **Blockmakare (700 poäng):** De här föremålen dyker upp från skärmens sidor och lämnar nya block efter sig. Deras snabba kursändringar gör Sfärens rörelser svåra att beräkna. Du kan krossa dem med tre eller fler träffar.

Monster

① **Zombier (300 poäng):** Olyckliga monster som spökar på Kyrkogårdsnivån, medan de vaggar från sida till sida. Det krävs två träffar för att göra slut på dem.

② **Dansare (2 500 poäng):** De här spökena tillhör Popkulten. Därför är de tvungna att bära vita kostymer och dansa fram och tillbaka över Kyrkogården. Du måste träffa dem tre eller fler gånger för att förinta dem, men det är värt besväret!

② 

⑧ **Blokmakers (700 punten):** Deze voorwerpen komen aan de zijkant van het scherm tevoorschijn en laten blokken in hun sporen achter. Doordat ze plotseling van richting veranderen, wordt de beweging van de Power Orb onvoorspelbaar. Deze voorwerpen kun je vernietigen door ze minstens drie keer te raken.

Monsters

① **Zombies (300 punten):** Deze ellendige monsters maken het kerkhof onveilig door daar van de ene kant naar de andere te zweven. Vernietig ze door ze twee keer te raken.

② **Dansers (2 500 punten):** Deze geesten zijn leden van een sekte die hen verplicht om witte kleding te dragen en van voor naar achter over het kerkhof te dansen. Je moet ze minstens drie keer reken om ze te vernietigen, maar dat is het waard!

⑧ **Möhkäletekijät (700 pistettä):** Nämä kohteet tulevat esiin kuvaruudun sivuosasta ja ne jättävät jälkeensä möhkäleitä. Niiden yllättävät suunnanvaihdokset tekevät Orb-voimapallon liikkumisen arvaamattomaksi. Nämä kohteet voidaan tuhota kolmella tai useammalla iskulla.

Hirviöt

① **Ylösnousseet Haamut (300 pistettä):** Nämä viheliäiset hirviöt kummittelevat hautausmaa-asteessa, huojuen puolelta toiseen. Niitä täytyy iskeä kaksi kertaa, ennenkuin ne tuhoutuvat.

② **Tanssijat (2 500 pistettä):** Nämä pahat henget kuuluvat Pop-kulttiin, joka määrää niille valkoisen vaatetuksen ja ne tanssivat edestakaisin hautausmaan läpi. Niitä täytyy iskeä kolme kertaa tai enemmän, ennenkuin ne tuhoutuvat, mutta sinun kannattaa todellakin tehdä niin!

Le Retro Manuals

③ **Skeletal Warriors (300 points):** These sword-brandishing monsters haunt the Underground Passages, and take two hits to destroy.

④ **Cannibal Flowers (300 points):** The flesh-eating blossoms grow near the Waterfalls and on the Prairie, and take two hits to destroy.

⑤ **Voodoo Doll (500 points):** When you hit this creature, she really loses her head! Three hits will destroy her completely.

⑥ **Penguin (300 points):** Hit this fellow three times and make him disappear.

⑦ **Magical Cube (500 points):** This item spins around the playing field and takes three hits to destroy.

③ **Skelett-Kämpfer (300 Punkte):** Diese Schwert-schwingenden Monster suchen die unterirdischen Gänge heim und brauchen zwei Treffer, um zerstört zu werden.

④ **Kannibalblumen (300 Punkte):** Die fleischfressenden Gewächse wachsen in der Nähe der Wasserfälle und in der Prärie und brauchen zwei Treffer zur Zerstörung.

⑤ **Voodoo-Puppe (500 Punkte):** Wenn Du diese Kreatur triffst, verliert sie wirklich ihren Kopf! Drei Treffer zerstören sie endgültig.

⑥ **Pinguin (300 Punkte):** Triff diesen Kerl dreimal, um ihn verschwinden zu lassen.

⑦ **Magischer Würfel (500 Punkte):** Dieser Gegenstand wirbelt das Spielfeld herum und braucht drei Treffer, bis er zerstört ist.

③ **Squelettes Guerriers (Skeletal Warriors) (300 points):** Ces monstres brandissant des épées hantent les passages souterrains, et il faut deux coups pour les détruire.

④ **Fleurs Cannibales (Cannibal Flowers) (300 points):** Les fleurs mangeuses de chair poussent près des cascades, et dans la prairie, et il faut deux coups pour les détruire.

⑤ **Poupées Vaudou (Voodoo Doll) (500 points):** Lorsque vous touchez cette créature, elle perd vraiment la tête! Trois coups la détruisent complètement.

⑥ **Pingouin (Penguin) (300 points):** Touchez ce personnage trois fois et faites le disparaître.

⑦ **Cube Magique (Magical Cube) (500 points):** Cet objet tourne autour du terrain de jeu et il faut trois coups pour le détruire.

③ **Guerreros Esqueléticos (300 puntos):** Estos monstruos armados con espadas deambulan por los pasajes subterráneos, y se necesitan dos impactos para destruirlos.

④ **Flores Caníbales (300 puntos):** Estas flores comedoras de carne crecen cerca de las cascadas y en la pradera. Se necesitan dos impactos para destruirlas.

⑤ **Muñeca de Vudú (500 puntos):** Cuando impactes a esta criatura, ¡ella realmente perderá la cabeza! Con tres impactos la destruirás completamente.

⑥ **Pingüino (300 puntos):** Impacta a este tipo tres veces para hacerlo desaparecer.

⑦ **Cubo Mágico (500 puntos):** Este artículo gira alrededor del campo de juego, y requiere de tres impactos para ser destruido.

③ 

④ 

⑤ 

Le Vieux Manuel

③ **Scheletri Guerrieri (300 punti):** Questi mostri infestano i passaggi sotterranei, agitando la spada in tutte le direzioni. Per distruggerli devi colpirli due volte.

④ **Piante Carnivore (300 punti):** Questi vegetali carnivori crescono vicino alle cascate e sulla prateria. Per distruggerli ci vogliono due colpi.

⑤ **Bambola Voodoo (500 punti):** Quando colpisci questo essere, perde veramente la testa! Per distruggerla completamente, devi colpirla tre volte.

⑥ **Pinguino (300 punti):** Fai sparire questo fellone, colpendolo tre volte.

⑦ **Cubo Magico (500 punti):** Questo oggetto vaga per tutto lo schermo di gioco e per distruggerlo devi colpirlo tre volte.

③ **Skelettkrigare (300 poäng):** Svärdsvingande monster som driver omkring i de Underjordiska passagerna och klarar två träffar innan de dör.

④ **Kannibalblommor (300 poäng):** Köttätande plantor som växter i närheten av vattenfallen och på prärien. Du är tvungen att träffa dem två gånger för att förinta dem.

⑤ **Voodoodocka (500 poäng):** När du träffar den här varelsen tappar hon verkligen huvudet! Tre träffar gör slut på henne.

⑥ **Pingvin (300 poäng):** Du måste träffa den här krabaten tre gånger för att få honom att försvinna.

⑦ **Magisk Kub (500 poäng):** Ett föremål som snurrar omkring på skärmen och klarar tre träffar.

③ **Skelet Strijders (300 punten):** Deze met zwaarden maaiende monsters maken de Ondergrondse Gangen onveilig, en je moet ze twee keer raken om ze te vernietigen.

④ **Vleesetende Bloemen (300 punten):** Deze hongerige planten groeien in de buurt van de Watervallen en op de Prairie, en ook deze moet je twee keer raken om ze te vernietigen.

⑤ **Voodoo Poppetje (500 punten):** Als je dit schepseltje raakt, verliest ze haar hoofd! Door haar drie keer te raken vernietig je haar volledig.

⑥ **Pinguïn (300 punten):** Zorg dat dit figuur verdwijnt door hem drie keer te raken.

⑦ **Magische Kubus (500 punten):** Dit voorwerp draait rond op het speelveld en moet drie geraakt worden om vernietigd te worden.

③ **Luurankosoturit (300 pistettä):** Nämä miekkaa heiluttavat hirviöt kummittelevat maanalaisissa väylissä. Niitä täytyy iskeä kaksi kertaa, ennenkuin ne tuhoutuvat.

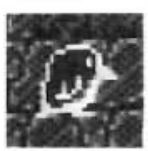
④ **Ihmissyöjäkukat (300 pistettä):** Nämä lihaa syövät kukkaset kasvavat putouksien läheisyydessä ja preerialla. Niitä täytyy iskeä kaksi kertaa, ennenkuin ne tuhoutuvat.

⑤ **Voodoonukke (500 pistettä):** Kun isket tätä oliota, se menettää mielensä konkreettisesti! Se tuhoutuu täysin, kun sitä isketään kolme kertaa.

⑥ **Pingviini (300 pistettä):** Iske tätä tyyppiä kolme kertaa, jotta se häipyy olemattomiin.

⑦ **Taikakuutio (500 pistettä):** Tämä kohde pyörii ympäri pelikenttää. Sitä täytyy iskeä kolme kertaa, ennenkuin se tuhoutuu.

⑥



⑦



Le Malleux Manuel

⑧ **Conjurer (300 points):** This fellow appears and vanishes at will, and takes two hits to destroy.

⑨ **Bloody Wheel (500 points):** This item spins rapidly around the playing field. Three hits will destroy it.

Bosses

As you move along certain stages in the game, you will find these creatures waiting to challenge you. They take several hits to destroy, and you must defeat them to move on.

⑧ **Hexenmeister (300 Punkte):** Dieser Kerl verschwindet und erscheint wieder, wenn er Bock hat und benötigt zwei Treffer, damit er endgültig verschwindet.

⑨ **Blutiges Rad (500 Punkte):** Dieser Gegenstand wirbelt wild durch das Spielfeld. Drei Treffer zerstören ihn.

Bosse

Während Du Dich durch bestimmte Stufen bewegst, wirst Du diese Kreaturen finden, die darauf warten, Dich herauszufordern. Sie brauchen mehrere Treffer, um zerstört zu werden, und Du mußt sie zerstören, um weiter kommen zu können.

⑧ **Conjurateur (Conjurer) (300 points):** Ce personnage apparaît et disparaît à volonté, et il faut deux coups pour le détruire.

⑨ **Roue Sanglante (Bloody Wheel) (500 points):** Cet objet tourne rapidement dans le terrain de jeu. Trois coups sont nécessaires pour le détruire.

Chefs

Lorsque vous passez certains niveaux dans le jeu, vous rencontrerez ces créatures qui vous attendent pour vous défier. Il faut plusieurs coups pour les détruire, et vous devez les vaincre pour continuer.

⑧ **Ilusionista (300 puntos):** Esta criatura aparece y desaparece a voluntad. Se necesitan dos impactos para destruirla.

⑨ **Rueda Sangrienta (500 puntos):** Este artículo gira velozmente por el campo de juego. Con tres impactos podrás destruirlo.

Jefes

A medida que avances por ciertas etapas del juego, te encontrarás con estas criaturas esperando a enfrentarte. Se necesitan varios impactos para destruirlas, y deberás vencerlas para poder seguir avanzando.

⑧ 

Le Vieux Manuel

⑧ **Congiurato (300 punti):** Questo fellone appare e svanisce da un momento all'altro. Per distruggerlo ci vogliono due colpi.

⑨ **Ruota Insanguinata (500 punti):** Questo oggetto rotolerà rapidamente per tutto il campo. Con tre colpi l'avrai distrutta.

Boss

Quando ti muovi per certi livelli del gioco, troverai questi famelici esseri, pronti a sfidarti. Per distruggerli devi colpirli più volte e, per andare avanti, è necessario batterli.

⑧ **Trollkarl (300 poäng):** Dyker upp och försvinner på måfå och klarar två träffar innan han förintas.

⑨ **Blodhjul (500 poäng):** De här föremålen snurrar snabbt omkring på spelfältet. Tre träffar förintar dem.

Bossar

När du tar dig fram på vissa ställen i spelet upptäcker du att de här varelserna väntar för att hejda dig. De tål många träffar innan de dör och du måste besegra dem innan du kan fortsätta.

⑧ **Tovenaar (300 punten):** Dit figuur verschijnt en verdwijnt wanneer hem dat uitkomt, en moet twee keer geraakt worden om vernietigd te worden.

⑨ **Akelig Wiel (500 punten):** Dit voorwerp draait snel rond op het speelveld. Met drie keer raken vernietig je het.

Grote Vijanden

Ergens in de spellevels kom je deze schepsels tegen, die je opwachten om je het leven zuur te maken. Je moet ze vele keren raken om ze te vernietigen en je moet ze wel verslaan om verder te gaan.

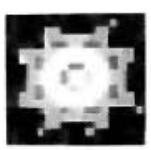
⑧ **Silmänkääntäjä (300 pistettä):** Tämä tyyppi ilmestyy esiin ja katoaa tahdon voimalla. Sitä täytyy iskeä kaksi kertaa, ennenkuin se tuhoutuu.

⑨ **Verinen Pyörä (500 pistettä):** Tämä kohde pyörii nopealla vauhdilla ympäri pelikenttää. Sitä täytyy iskeä kolme kertaa, ennenkuin se tuhoutuu.

Johtajat

Kun liikut pelin tiettyjen asteiden läpi, tulet kohtaamaan nämä oliot, jotka odottavat taistelua sinun kanssasi. Niitä täytyy iskeä monta kertaa, ennenkuin ne tuhoutuvat ja sinun on voitettava ne, jotta voit jatkaa eteenpäin pelissä.

Le Vieux Manuel

⑨ 

① **Demon (50,000 points):** Crossing into his realm in Stage 2 awakens a very angry, winged demon and his horde of bats. After a few seconds he attacks, spitting blue fireballs to deflect your weapon.

② **Dragon Master (60,000 points):** This evil priest can direct his hungry dragons to protect him by blocking your Power Orb.

③ **Gamma (70,000 points):** This is the master of the evil realm you have entered. Do you have the courage to face him and his Devilish devices?

① **Dämon (50 000 Punkte):** Wenn Du sein Reich in Stufe 2 betrittst, erwacht ein sehr wütender beflügelter Dämon und seine Horde von Fledermäusen. Nach ein paar Sekunden spuckt er blaue Feuerbälle, die Deine Waffe ablenken sollen.

② **Drachenmeister (60 000 Punkte):** Dieser böse Geistliche kann seinen hungrigen Drachen befehlen, ihn zu beschützen, indem sie Deinen Power Orb blockieren.

③ **Gamma (70 000 Punkte):** Dies ist der Meister des bösen Reichs, welches Du betreten hast. Hast Du den Mut, ihm und seinen teuflischen Mitteln entgegenzutreten?

① **Démon (50 000 points):** Traverser son royaume au niveau 2 réveille un démon ailé très irrité ainsi que sa horde de chauve-souris. Après quelques secondes, il attaque, crachant des boules de feu bleues pour renvoyer votre arme.

② **Maître Dragon (Dragon Master) (60 000 points):** Ce prêtre maléfique peut diriger ses dragons affamés pour le protéger en bloquant votre Power Orb?

③ **Gamma (70 000 points):** C'est le maître du royaume maléfique où vous êtes entré. Avez-vous le courage de lui faire face, lui et ses appareils diaboliques?

① **Demonio (50.000 puntos):** Cuando entres en su reino en la etapa 2, este demonio alado se despertará muy enojado, junto a su horda de murciélagos. Al cabo de unos segundos te atacará, arrojando bolas de fuego azules por la boca para desviar tu arma.

② **Amo de los Dragones (60.000 puntos):** Este malvado sacerdote puede dirigir a su hambrientos dragones, haciendo que lo protejan bloqueando tu Esfera de Poder.

③ **Gamma (70.000 puntos):** Este es el soberano del malvado reino al que has entrado. ¿tienes el coraje suficiente como para enfrentarte a él y sus diabólicos recursos?

①



Le Vieux Manuel

① **Demonio (50.000 punti):** Attraversando il suo reame nel livello 2, sveglierai questo demonio alato sempre arrabbiato, assieme alla sua orda di bastoni. Dopo qualche secondo ti attaccherà, sputando palle infuocate blu per parare i tuoi colpi.

② **Mastro dei Draghi (60.000 punti):** Questo cattivo sacerdote può mandare contro di te i suoi draghi affamati, che lo proteggono bloccando la sfera della potenza.

③ **Gamma (70.000 punti):** E' il maestro supremo del reame diabolico nel quale sei entrato. Avrai il coraggio di trovarti faccia a faccia con lui e i suoi strumenti diabolici?

① **Demon (50 000 poäng):** När du ger dig in i riket på nivå 2 väcker du en mycket ilsken, bevingad demon och hans fladdermusflock. Ett par sekunder senare går han till anfall och spottar blå eldklot för att få dina attacker att missa.

② **Draktämjaren (60 000 poäng):** Den här ondskefulle prästen styr sina hungriga drakar som skyddar honom genom att hejda din Kraftsfär.

③ **Gamma (70 000 poäng):** Härskaren över det onda kungadöme du har gett dig in i. Har du modet att utmana honom och hans djävulska påfund?

① **Demon (50 000 punten):** Doordat je zijn rijk betreedt in level 2, maak je deze woeste, gevleugelde demon en zijn bende vleermuizen wakker. Na een paar seconden valt hij je aan. Hij spuwt blauwe vuurballen uit om jouw wapen onbruikbaar te maken.

② **Draken Meester (60 000 punten):** Deze duivelse priester kan zijn hongerige draken sturen om zichzelf te beschermen door jouw Power Orb te blokkeren.

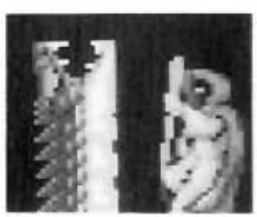
③ **Gamma (70 000 punten):** Dit is de heerser van het kwaadaardige rijk dat jij bent binnengegaan. Durf je hem en zijn duivelse middelen uit te dagen?

① **Demoni (50 000 pistettä):** Kun tulet hänen valtakuntaansa asteessa 2, herätät erittäin vihaisen, siivekkään demonin sekä hänen lepakkoparvensa. Hän hyökkää muutaman sekunnin kuluttua ja sylkee sinisiä tulipalloja, jotka kääntävät sinun aseesi suunnan.

② **Lohikäärmeiden Mestari (60 000 pistettä):** Tämä paha pappi voi ohjata hänen lohikäärmeitään niin, että ne suojelevat häntä itseään estämällä sinun Orb-voimapallosi kulkeutumisen.

③ **Gamma (70 000 pistettä):** Tämä on herra pahassa valtakunnassa, johon olet saapunut. Onko sinulla tarpeeksi rohkeutta kohdataksesi hänet ja hänen pirulliset juonensa?

②



Le Vieux Manuel

Stages

① Stage 1: Graveyard

Zombies and Dancers lurk behind the gravestones in this dark and fearful place.

② Stage 2: Under Passage

Skeleton Warriors and Voodoo Dolls haunt the sudden turns of this dark dungeon, and Gates slam shut in your face! Ball Catchers leer at you as they lie in wait for the Power Orb to come within reach!

Stufen

① Stage 1: Friedhof

Zombies und Tänzer lauern hinter den Grabmälern in diesem dunklen und schrecklichen Ort.

② Stufe 2: Unterirdische Gänge

Skelett-Kämpfer und Voodoo-Puppen suchen die scharfen Kurven dieser Gruft heim, und Tore schlagen vor Deiner Nase zu! Ballfänger schielen boshaft nach Dir, während sie liegen und darauf warten, daß Dein Power Orb in Reichweite kommt!

Niveaux

① Niveau 1: Cimetière (Graveyard)

Des zombies et des danseurs se cachent derrière les tombes dans cet endroit sombre et effrayant.

② Niveau 2: Passage Souterrain (Under Passage)

Des squelettes guerriers et des poupées vaudou hantent les détours soudains de ce sinistre donjon, et des portes se claquent à votre nez! Des attrapeurs de balles vous guettent alors qu'ils attendent que la Power Orb soit à leur portée!

Etapas

① Etapa 1: El Cementerio

Los zombies y los bailarines acechan detrás de las lápidas en este oscuro y horrendo lugar.

② Etapa 2: El Pasaje Subterráneo

Los guerreros esqueléticos y las muñecas de vudú se aparecen en los recodos de este calabozo, y las puertas se cierran en tu cara. Los atrapadores de bolas te miran maliciosamente, a la espera de que la Esfera de Poder quede a su alcance.

①



Le vieux Manuel

Livelli

① Livello 1: Cimitero

In questo luogo buio e tenebroso gli Zombi e i Danzatori si nascondono dietro le tombe.

② Livello 2: Passaggio Sotterraneo

Gli scheletri guerrieri e le bambole voodoo infestano i cunicoli di questo buio passaggio e i cancelli ti si chiudono in faccia. I raccattapalle ti guardano con la coda dell'occhio, mentre aspettano che la sfera della potenza sia alla loro portata!

Nivåer

① Nivå 1: Kyrkogården

Zombier och Dansare håller till bakom gravstenarna på den här mörka och fasansfulla platsen.

② Nivå 2: Underjorden

Skelettkrigare och Voodoo-dockor lurar bakom de skarpa krökarna i den här mörka hålan och grindarna slår igen i ansiktet på dig! Klotfångare grinar mot dig där de ligger i bakhåll och väntar på att Kraftsfären ska komma inom räckhåll!

Levels

① Level 1: Kerkhof

Zombies en Dansers liggen op de loer achter de grafstenen in deze duistere en angstaan-jagende plaats.

② Level 2: Ondergrondse Gangen

Skelet Strijders en Voodoo poppetjes jagen door de kronkelige gangen van deze donkere, ondergrondse ruimten. Poorten slaan plotseling vlak voor je neus dicht! Orb Vangers begluren je terwijl ze wachten tot de Power Orb binnen hun bereik komt!

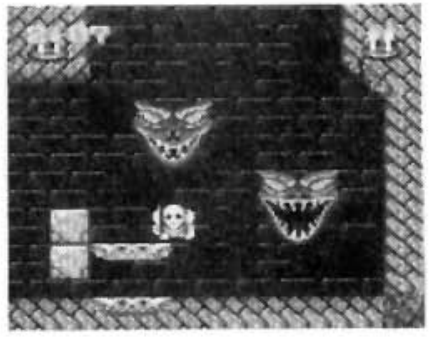
Asteet

① Aste 1: Hautausmaa

Ylösnousseet haamut ja tanssijat väijyvät hautakivien takana tässä pimeässä ja pelottavassa paikassa.

① Aste 2: Maanalainen Väylä

Luurankosoturit ja voodoonuket kummittelevat tämän pimeän luolan yllättävissä käänteissä ja portit sulkeutuvat suoraan nenäsi edessä! Pallosiepparit virnuilevat sinulle, kun ne makaavat ja odottavat sitä, että Orb-voimapallo tulee niiden ulottuville!

② 

Le vieux Manuel

③ *Stage 3: Waterfalls*

Welcome to a fantastic land of tumbled rocks and falling water. Cannibal Flowers grow near the Waterfalls, and Ricochet Zones will take all of your concentration!

④ *Stage 4: Old Castle*

Fossils and giant eyeballs mingle with relics from the Middle Ages in the twisting, turning corridors of the castle. Watch out for traps and beware of the Voodoo Dolls and Conjurers lurking around the corner!

③ *Stufe 3: Wasserfälle*

Willkommen in einer Welt aus herabgestürzten Steinen und fallendem Wasser. Kannibalblumen wachsen in der Nähe der Wasserfälle und Rikochettier-Zonen werden Deine gesamte Konzentration in Anspruch nehmen!

④ *Stufe 4: Altes Schloß*

Fossilien und riesige Augäpfel vermischen sich mit Reliquien aus dem Mittelalter in den verflochtenen und verdrehten Korridoren des Schloßes. Paß auf die Fallen auf und hüte Dich vor den Voodoo-Puppen und Hexenmeistern, die hinter den Ecken lauern!

③ *Niveau 3: Cascades (Waterfalls)*

Bienvenue dans un pays fantastique de rochers écroulés et de cascades. Des fleurs cannibales poussent près des cascades, et des zones de ricochets nécessiteront toute votre concentration!

④ *Niveau 4: Vieux Château (Old Castle)*

Des fossiles et des yeux géants se mêlent aux reliques du Moyen-Age dans les couloirs tordus et tournants du château. Faites attention aux pièges et méfiez-vous des poupées vaudou et des conjurateurs qui vous attendent au tournant!

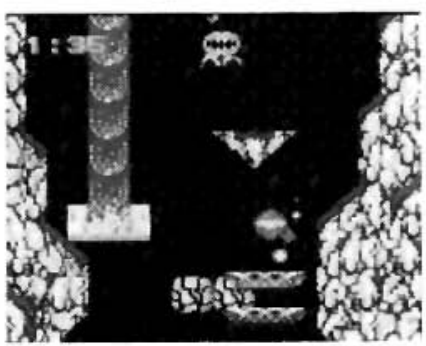
③ *Etapa 3: Las Cascadas*

Bienvenido a este fantástico mundo de caídas de agua y rocas tumbadas. Aquí, las flores caníbales crecen cerca de las cascadas, y las zonas de rebote requieren de toda tu concentración.

④ *Etapa 4: El Viejo Castillo*

Fósiles y gigantes globos oculares se mezclan con reliquias de la Edad Media en los laberínticos corredores del castillo. Ten cuidado con las trampas; cuídate también de las muñecas de vudú y de los ilusionistas que acechan en cada esquina.

③



Le Vieux Manoir

③ *Livello 3: Cascate*

Sei il benvenuto in questo fantastico paese ricco di roccie cadenti e acque scroscianti. Vicino alle cascate crescono le piante carnivore e le zone di rimbalzo si prenderanno tutta la tua concentrazione!

④ *Livello 4: Vecchio Castello*

Fossili e pupille giganti si mescolano a relique del Medioevo, nel groviglio di corridoi del castello. Fai attenzione alle trappole e alle bambole voodoo o ai congiurati, che possono nascondersi dietro agli angoli!

③ *Nivå 3: Vattenfall*

Välkommen till ett fantastiskt land av kringströdda klippblock och fallande vatten. Kannibalblommorna växer intill vattenfallen och Rikoschett-zonerna kräver fullständig koncentration!

④ *Nivå 4: Gamla Borgen*

Fossiler och jättelika ögon blandas med medeltida reliker i borgens vindlande, slingrande korridorer. Se upp för fällor och akta dig för Voodoodockor och Trollkarlar som lurpassar bakom hörnet!

③ *Level 3: Watervallen*

Welkom in dit fantastische land vol vallende stenen en vallend water. Er groeien Vleesetende Bloemen in de buurt van de Watervallen, en in de Stuiter Zones zal je al je aandacht nodig hebben!

④ *Level 4: Oud Kasteel*

Fossielen en enorme oogballen verschijnen samen met overblijfselen uit de Middeleeuwen in de bochtige, draaiende gangen van het kasteel. Kijk uit voor valstrikken en let op de Voodoo Poppetjes en Tovenaars die overal om de hoek op de loer liggen!

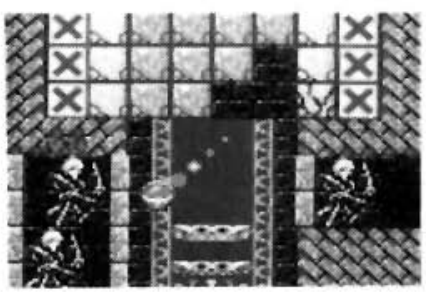
③ *Aste 3: Putoukset*

Tervetuloa maahan läjähtäneiden kivien ja putoavan veden fantastiseen maahan. Täältä löytyvät ihmissyöjäkukat, jotka kasvavat putouksien läheisyydessä ja kimmahdusalueet, jotka vievät keskityskykysi!

④ *Aste 4: Vanha Linna*

Eliöjäänteet ja jättiläismäiset silmämunat sekoittuvat yhteen keskiajalta tulevien muistomerkkien kanssa linnan kiertävissä ja kääntyvissä käytävissä. Vältä ansoja ja varo voodoonukkeja sekä silmänkääntäjiä, jotka väijyvät nurkan takana!

④



Le Vieux Manoir

⑤ *Stage 5: Prairie*

This open plain is filled with tumbled rocks, home of the insidious Blockmakers. Watch for the Ball Catchers lurking in the grass!

⑥ *Stage 6: Volcano*

The uneven walls of this volcanic cave make for precarious passage. Pillars of fire block your way, but you must perservere!

⑦ *Stage 7: World of Ice*

Penguins and Blockmakers lurk behind blocks of ice in this frigid white world.

⑤ *Stufe 5: Prärie*

Diese offene Ebene ist mit heruntergestürzten Steinen gefüllt, die Heimat der heimtückischen Blockmacher. Paß auf die Ballfänger auf, die im Gras lauern!

⑥ *Stufe 6: Vulkan*

Die unebenen Wände dieses Vulkans machen einen gefährlichen Durchgang aus. Säulen aus Feuer blockieren Dich, aber Du mußt standhaft weiterkämpfen!

⑦ *Stufe 7: Welt aus Eis*

Pinguine und Blockmacher lauern hinter Eisblocks in dieser eisigen weißen Welt.

⑤ *Niveau 5: Prairie*

Cette plaine ouverte est remplie de rochers effondrés, abritant les insidieux faiseurs de blocs (Blockmakers). Faites attention aux attrapeurs de balles qui se cachent dans l'herbe!

⑥ *Niveau 6: Volcan (Volcano)*

Les murs irréguliers de ce souterrain volcanique rendent le passage difficile. Des colonnes de feu bloquent votre route, mais vous devez persévérer!

⑦ *Niveau 7: Monde de Glace (World of Ice)*

Des pingouins et des faiseurs de blocs se cachent derrière des blocs de glace dans ce monde blanc et frigorifiant.

⑤ *Etapa 5: La Pradera*

Este campo abierto está lleno de rocas tumbadas, que son el hogar de los insidiosos hacedores de bloques. ¡Ten cuidado con los atrapadores de bolas que acechan en el pasto!

⑥ *Etapa 6: El Volcán*

Las escabrosas paredes de esta cueva volcánica hacen que sea difícil atravesarla. Pilares de fuego obstruyen tu camino, ¡pero debes perseverar!

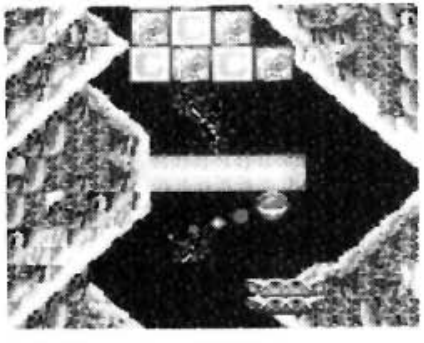
⑦ *Etapa 7: El Mundo de Hielo*

En este gélido mundo blanco, los pingüinos y los hacedores de bloques se esconden tras los bloques de hielo.

⑤



⑥



eVieuxManuel

⑤ *Livello 5: Prateria*

Questa aperta pianura è piena di rocce cadenti, il rifugio preferito degli insidiosi costruttori di blocchi. Fai attenzione ai raccattapalle nascosti nell'erba!

⑥ *Livello 6: Vulcano*

I muri irregolari di queste caverne vulcaniche possono rendere difficoltoso il passaggio. Zampilli di fuoco ti bloccano la strada, ma devi perseverare!

⑦ *Livello 7: Mondo dei Ghiacci*

I pinguini e i costruttori di blocchi si nascondono dietro ai blocchi di ghiaccio di questo gelido mondo bianco.

⑤ *Nivå 5: Prärien*

Den öppna slätten är full av klippblock, hemvist för de lömska Blockmakarna. Se upp för Klotfångarna som lurar i gräset!

⑥ *Nivå 6: Vulkanen*

De ojämna väggarna i den vulkaniska grottan gör passagen förrädisk. Eldpelare spärrar vägen men du är tvungen att härda ut!

⑦ *Nivå 7: Isvärlden*

Pingviner och Blockmakare lurar bakom isbergen i den sterila, vita världen.

⑤ *Level 5: Prairie*

Deze open vlakte ligt vol met gevallen stenen, het thuisgebied van de blokmakers. Kijk uit voor Orb Vangers die in het gras laggen te gluren!

⑥ *Level 6: Vulkaan*

De ruwe muren van deze vulkanische grot maken de doorgang erg moeilijk. Vuurblokkades versperren je de weg, maar je moet volhouden!

⑦ *Level 7: Yswereld*

Pinguïns en Blokmakers liggen je op te wachten achter ijsblokken in deze koude, witte wereld.

⑤ *Aste 5: Preeria*

Tämä avoin tasanko on täynnä maahan läjähtäneitä kiviä, joissa salakavalat möhkäletekijät asustelevat. Varo ruohikossa vaanivia pallosieppareita!

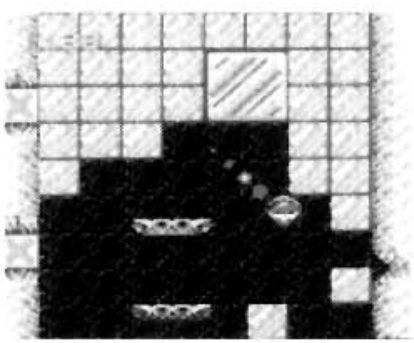
⑥ *Aste 6: Tulivuori*

Tämän tulivuoren sisällä olevan luolan epätasaiset seinät tekevät kulkutien vaaralliseksi. Tulipilarit yrittävät estää kulkutiesi, mutta sinun täytyy jatkaa hellittämättä!

⑦ *Aste 7: Jäinen Maa*

Pingviinit ja möhkäletekijät väijyvät jää möhkäleiden takana tässä jääkylmässä, valkoisessa maailmassa.

⑦



Le Vieux Manuel

⑧ *Stage 8: Evil Temple*

This is the arena where you will face the toughest challenges of all, and waiting at the end is the evil Gamma, Master of the Realm. Can you defeat him?

Game Over/Continue

Normal Game

The Normal Game ends when you run out of Power Orbs, either from allowing them to hit the bottom of the screen or from running out of time in a given stage. The Game Over screen then appears, followed by a Continue screen. Press the Start Button to continue at the beginning of the level that you lost. You are allowed to continue twice.

⑧



⑧ *Stufe 8: Böser Tempel*

Dies ist die Arena, in der Du die zähesten Herausforderungen treffen wirst und am Ende wartet der böse Gamma, Meister des Reiches. Kannst Du ihn besiegen?

Spielende/Weiterspielen

Normales Spiel

Das normale Spiel endet, wenn Du alle Power Orbs verlierst, entweder dadurch, daß Du es zuläßt, daß sie die Unterkante des Schirms berühren oder wenn Dir die Zeit einer bestimmten Stufe ausgeht. Der Spielende-Schirm erscheint dann, gefolgt von einem Weiterspielen-Schirm. Drücke die Start-Taste, um bei der Stufe fortzufahren, bei der Du verloren hast. Du darfst zweimal weiterspielen.

⑧ *Niveau 8: Temple Maléfique (Evil Temple)*

C'est l'arène où vous ferez face aux défis les plus éprouvants de tous, et Gamma, Maître du Royaume vous attend à la fin. Pouvez-vous le battre?

Fin de Jeu/Continuer

Jeu Normal

Le jeu normal se termine lorsque vous avez épuisé vos Power Orbs, soit en les laissant toucher le bas de l'écran, soit en étant à court de temps à un niveau donné. L'écran de fin de jeu (Game Over) apparaît ensuite, suivi d'un écran continuer (Continue). Appuyez sur la touche Start pour continuer au début du niveau où vous avez perdu. Vous pouvez continuer deux fois.

⑧ *Etapa 8: El Templo del Mal*

Esta es la arena donde enfrentarás los desafíos más grandes. Al final te espera el malvado Gamma, soberano del reino. ¿Eres realmente capaz de vencerlo?

Fin del Juego/ Continuar

Juego Normal

El juego normal finaliza cuando se te acaban las Esferas de Poder, ya sea por permitir que lleguen a la parte inferior de la pantalla o por acabársete el tiempo en una etapa. La pantalla de fin del juego (Game Over) aparecerá, seguida de la pantalla de continuar (Continue). Presiona el botón de comienzo (Start) para continuar desde el principio del nivel en que hayas perdido. Podrás continuar el juego dos veces como máximo.

Sega Retro Manuals

⑧ *Livello 8: Tempio Stregato*

E' l'arena nella quale dovrai affrontare la sfida più dura. E alla fine ti aspetta il maligno Gamma, il Maestro del Reame. Sarai in grado di batterlo?

Fine Gioco/Continua

Partita Normale

La partita normale ha termine quando finisci le sfere di cristallo, perchè le lasci raggiungere il fondo dello schermo, oppure quando finisci il tempo previsto per un livello. Apparirà allora lo schermo di fine gioco, seguito dallo schermo continua. Per continuare dall'inizio del livello in cui hai perso, premi il tasto di inizio. Puoi continuare fino a due volte.

⑧ *Nivå 8: Onda Templet*

På den här scenen ställs du mot den svåraste utmaningen av alla och i slutet väntar den ondskefulle Gamma, rikets härskare. Kan du besegra honom?

Spelet Över/Fortsätt

Normalt Spel

Det vanliga spelet (Normal Game) är slut om dina Kraftsfärer tar slut, antingen genom att de träffar underkanten på skärmen eller genom att tiden tar slut på en viss nivå. "Game Over" visar, följt av en fortsättningsskärm. Tryck på Start för att börja om från början av den nivå där du förlorade. Du kan börja om två gånger.



⑧ *Level 8: Duivelse Tempel*

In dit gebied zal je de meest zware beproevingen moeten ondergaan en aan het eind word je opgewacht door de duivelse Gamma, heerser van het rijk. Kan jij hem verslaan?

Einde van het Spel/ Doorgaan

Normal Game

Het Normale Spel eindigt als je geen Power Orbs meer hebt, doordat je ze op de bodem van het scherm laten komen, of doordat de tijd verstreken is in een bepaald level. Dan verschijnt het Game Over scherm, gevolgd door een Continue scherm. Druk op de Start Toets om door te gaan met het spel vanaf het begin van het level waar je gestopt bent. Je mag maximaal twee keer doorgaan met het spel.

⑧ *Aste 8: Paha Temppeli*

Tämä on areena, jossa tulet kohtaamaan kaikista kovimmat haasteesi ja asteen loppupäässä sinua odottaa Gamma, valtakunnan paha herra. Onnistutko voittamaan hänet?

Peli Loppuu/Jatkuu

Normaali Peli

Normaali peli loppuu, jos Orb-voimapallot loppuvat sinulta niin, että ne pääsevät koskettamaan kuvaruudun alaosaan tai jos aika loppuu sinulta kesken jossakin tietyssä asteessa. Pelin loppumisen ilmaisu (Game Over) ilmestyy tällöin esiin. Sitä seuraa pelin jatkon kuvaruutu (Continue). Paina aloituspainiketta, jos haluat jatkaa sen tason, jossa olet hävinnyt pelin, alkukohdasta lähtien. Sinulla on mahdollisuus jatkaa peliä ainoastaan kaksi kertaa.

Lemuy Manuals

If you achieved a high score, the list of high scores in the game follows the Game Over screen. Your score is the one that's flashing.

Time Trials

You will be allowed three Power Orbs to complete the Time Trials. Once you run out of Orbs, the game ends. A Game Over screen appears, followed by the list of Stages. You can continue the Time Trials an unlimited number of times. If you successfully complete a Time Trial, the next screen shows your score compared to the top three scores in the game. This is followed by the list of Stages.

Wenn Du eine Höchstpunktzahl erreicht hast, folgt die Liste der Höchstpunktzahlen des Spieles dem Spielende-Schirm. Deine Punktzahl ist die, die blinkt.

Zeitspiele

Du darfst drei Power Orbs für das Durchspielen des Zeitspiels benutzen. Wenn Dir diese drei ausgehen, ist das Spiel zu Ende. Ein Spielende-Schirm erscheint, gefolgt von einer Liste der Stufen. Du kannst die Zeitspiele beliebig oft weiterspielen. Wenn Du die Zeitspiele erfolgreich beendest, zeigt der nächste Schirm Deine Punktzahl im Vergleich mit den drei besten Punktzahlen des Spiels. Der nächste Schirm zeigt eine Liste aller Stufen an.

Si vous avez obtenu un score élevé, la liste des meilleurs scores dans le jeu suit l'écran de fin de jeu (Game Over). Votre score est celui qui clignote.

Jeu Contre la Montre (Time Trials)

Vous avez droit à trois Power Orbs pour terminer le jeu contre la montre. Dès que vous n'avez plus de boules, le jeu se termine. Un écran de fin de jeu (Game Over) apparaît, suivi de la liste des niveaux. Vous pouvez continuer le jeu contre la montre (Time Trials) un nombre de fois illimité. Si vous terminez avec succès le jeu contre la montre, l'écran suivant affiche votre score comparé aux trois meilleurs scores du jeu. Il est suivi de la liste des niveaux.

Si has obtenido un puntaje alto, la lista de los mejores puntajes será exhibida a continuación de la pantalla de fin del juego (Game Over). Tu puntaje será el que esté destellando.

Juego Contra Reloj

Se te darán tres Esferas de Poder para completar el juego contra reloj. Cuando se te acaben las Esferas, el juego finalizará. La pantalla de fin del juego (Game Over) aparecerá, seguida de una lista de etapas. Podrás continuar el juego contra reloj cuantas veces lo desees. Si completas exitosamente un juego contra reloj, la siguiente pantalla exhibirá tu puntaje junto a los tres mejores puntajes del juego. A continuación aparecerá una lista de etapas.

Le Virtuel Manuel

Se hai raggiunto un punteggio elevato, dopo lo schermo di fine gioco apparirà l'elenco dei record. Il tuo punteggio è quello che lampeggia.

Prove a Tempo

Per competare le prove a tempo avrai a disposizione tre sfere della potenza. Quando finirai le sfere, finierà la partita. Apparirà lo schermo di fine gioco, seguito dall'elenco dei livelli. Puoi continuare le prove a tempo un numero illimitato di volte. Se finirai una prova a tempo con successo, nello schermo successivo vedrai il tuo punteggio, confrontato con i tre record. Poi verrà visualizzato l'elenco dei livelli.

Är din poäng tillräckligt hög visas spelets rekordlista efter Game Over-skärmen. Din poäng blinkar.

Spel mot Klockan

Du har tre Kraftsfärer för att klara kampen mot klockan (Time Trials). Tar sfärerna slut är spelet över. "Game Over" visas, följt av en nivålista. Du kan börja om "Time Trials" hur många gånger som helst. Klarar du dig igenom ett försök visar nästa skärm din poäng jämfört med de tre bästa poängsummorna. Sedan visas nivålistan.

Als je een hoge score gehaald hebt, volgt de lijst met de hoogste scores na het Game Over scherm. Jouw score staat hier dan ook tussen en knippert.

Time Trials

Je krijgt hier drie Power Orbs. Zodra je geen Power Orbs meer hebt, is het spel afgelopen. Dan verschijnt het Game Over scherm, gevolgd door een lijst van de levels. Je kunt onbeperkt doorgaan met het spel bij "Time Trials". Als je een "Time Trial" met succes doorkomt, wordt op het volgende scherm jouw score getoond, samen met de drie hoogst behaald scores in het spel. Daarna volgt de lijst van levels.

Jos olet hankkinut itsellesi korkean pistemäärän, pelin korkeiden pistemäärien lista ilmestyy esiin pelin loppumisen ilmaisun (Game Over) jälkeen. Sinun pistemääräsi on se, joka vilkkuu.

Aikakoetukset

Sinun hallussasi voi olla kolme Orb-voimapalloa, joiden avulla voit selvitä pelistä voittajana. Peli loppuu heti, jos menetät kaikki Orb-voimapallot. Pelin loppumisen ilmaisu (Game Over) ilmestyy esiin ja sen jälkeen seuraa asteiden lista. Voit jatkaa aikakoetuksia niin monta kertaa kuin haluat. Jos selviydyt voittajana jostain aikakoetuksesta, voit nähdä seuraavassa kuvaruudussa oman pistemääräsi pelin kolmeen korkeimpaan pistemääriin verrattuna. Asteiden lista ilmestyy esiin tämän jälkeen.

Le Vieux Manuel

Helpful Hints

- If the Power Orb touches any open area at the bottom of the screen, you will lose it, no matter what direction the passage is going.

- Certain paddle configurations are best for certain situations. Learn how to use the configurations and paddle speed to guide the Power Orb for the best results.

Hilfreiche Tips

- Wenn der Power Orb irgendein offenes Stück der Unterkante des Schirms berührt, verlierst Du ihn, ganz gleich, in welche Richtung der Gang führt.

- Bestimmte Paddel-Formationen sind für bestimmte Situationen am besten geeignet. Lerne, wie man die Formationen und Paddel-Geschwindigkeit nutzt, um den Power Orb zu den besten Ergebnissen zu lenken.

Conseils Utiles

- Si la Power Orb touche une zone ouverte en bas de l'écran, vous la perdez, quelle que soit la direction suivie par le passage.

- Certaines configurations de raquettes sont plus adaptées à certaines situations. Apprenez comment utiliser les configurations et la vitesse des raquettes pour guider la Power Orb de la meilleure manière.

Consejos Útiles

- Si la Esfera de Poder toca cualquier área abierta en la parte inferior de la pantalla, la perderás, independientemente de la dirección en que vayas avanzando.

- Ciertas configuraciones de paletas son mejores para determinado tipo de situaciones. Aprende cómo usar las configuraciones y la velocidad de las paletas para guiar la Esfera de Poder de la mejor manera.

Le Vieux Manuel

Consigli Utili

- Se la sfera della potenza tocca un settore aperto sul fondo dello schermo, perderai la sfera, a prescindere dalla direzione del passaggio.

- In alcune situazioni, certe configurazioni delle pagaie risultano migliori. Impara ad usare le configurazioni e la velocità delle pagaie, per guidare la sfera della potenza verso i migliori risultati.

Tips

- Om Kraftsfären nuddar en tom yta vid skärmens underkant förlorar du sfären, åt vilket håll den än var på väg.

- Vissa slagträuppställningar passar bättre för vissa situationer. Lär dig hur du ska använda uppställningarna och hastigheten på slagträna för att styra Kraftsfären till det bästa resultatet.

Handige Tips

- Als de Power Orb een open plek onderaan het scherm raakt, ben je deze kwijt, in welke richting je ook gaat.

- Bepaalde peddel-instellingen zijn het best geschikt voor bepaalde situaties. Leer hoe je deze instellingen en de peddelsnelheid het beste kunt gebruiken om met de Power Orb de beste resultaten te behalen.

Auttavia Vihjeitä

- Menetät Orb-voimapallon, jos se koskettaa mihinkä tahansa avoimeen alueeseen kuvaruudun alaosassa väylän kulkusuunnasta riippumatta.

- Tietyt melan muodot sopivat määrättyihin tilanteisiin. Opettele käyttämään näitä muotoja sekä melan nopeutta, jotta voit ohjata Orb-voimapalloa parhaalla mahdollisella tavalla.

Le Vieux Manuel

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 Verdünner, 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 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 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 Game Gear de Sega.

Para emplearlo correctamente

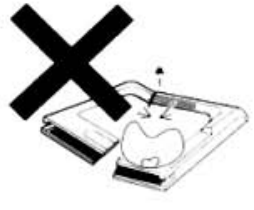
① ¡No lo meta en agua!
② ¡No lo doble!
③ ¡No lo golpee con fuerza!
④ ¡No lo exponga a la luz directa del sol!
⑤ ¡No lo estrope ni desfigure!
⑥ ¡No lo ponga cerca de fuentes de calor!
⑦ ¡No lo exponga a los diluyentes de pintura, bencina, etc.!

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo 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.



① 

② 

③ 

Le Nieuw Planet

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 insaponata.
- Dopo l'uso, riporla 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

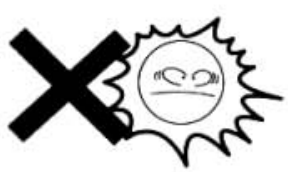
Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

Oikea käyttö

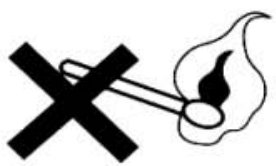
① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä kolhaise voimakkaasti!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä vaurioita tai aiheuta epämuodostumista!
⑥ Älä aseta minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen!
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym.!

- 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.

④ 

⑤ 

⑥ 

⑦ 

Le Loux Manuel

SEGA

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada No. 1,183,276;
Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; Japan No. 82-205605 (Pending)

© 1991 HOT·B

© 1992 Sega Enterprises, Ltd. Printed in Japan