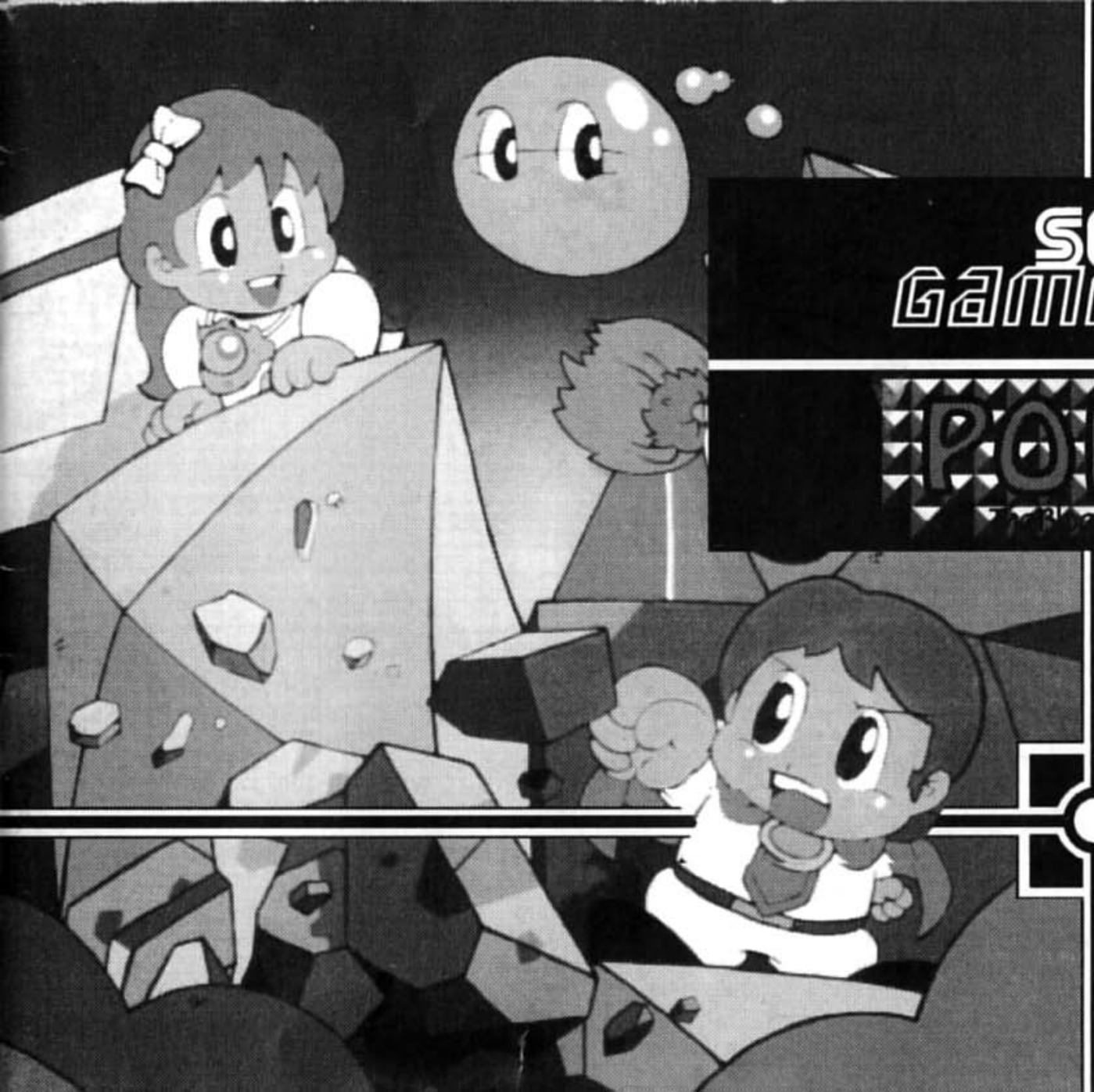


SEGA™
GAME GEAR™

POPILS

TENGEN

WARRANTY

Tengen reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice.

Tengen makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability of fitness for any particular purpose.

If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software programme, which is provided "as is"), return it in its original condition to the point of purchase.

GARANTIE

Tengen behält sich das Recht vor, zu jeder Zeit und ohne Vorankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Tengen gibt keine direkte oder indirekte Garantie für das Handbuch, seine Qualität, seine Verkäuflichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Falls innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Defekt am Produkt selbst auffritt (d.h. nicht am Software-Programm), bringen Sie es, so wie es ist, zu dem Geschäft zurück, wo Sie es gekauft haben.

GARANTIE

Tengen se réserve le droit d'améliorer le produit décrit dans ce manuel à n'importe quel moment et sans prévais. Tengen ne s'engage à aucune garantie, exprimée ou non, concernant ce manuel, sa qualité, sa valeur marchande ou son utilisation à des fins particulières.

Si le produit lui-même (c.à.d non pas le programme logiciel, qui est vendu "tel quel") présentait un défaut quelconque pendant les 90 jours de la limite de garantie, rapportez-le dans son état d'origine à votre revendeur.

GARANZIA

La Tengen si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto in qusto manuale in qualunque momento e senza obbligo di preavviso.

La Tengen non fornisce garanzie espresse o implicite rispetto al presente manuale, la sua qualità commerciabilità o adeguatezza per qualunque scopo particolare.

Qualora si verificassero difetti nel prodotto stesso (cioè non il programma di software, che viene fornito "come è") durante il periodo della garanzia limitata di novanta giorni, si prega di restituirlo nelle sue condizioni originali al rivenditore.

GARANTIA

Tengen se reserva el derecho de efectuar majoras al producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin pravio aviso.

Tengen no otorga ningana garantia, ya sea express o implicita, respecto de este manual, su calidad, comerciabilidad o adecuación para un fin en particular.

Si surge algún desperfecto en el producto en si (o sea, no en el programa de software, el cual se suministra 'tal como está') durante el perído limitado de garantía de noventa días, favor de devolverio en sus condiciones originales al lugar de compra.

GARANTI

Tengen förbehåller sig rätten att uttöra förbättringar av den i handboken beskrivna produkten, vid valfri tidpunkt oc utan varsel.

Tengen lämnar ingen garanti, antingen direkt eller indirekt, beträffande denna handbok, dess kvalltet, säljbarhet och lämplighet för ett särakilt ändamål. Om en bristtfällighet uppstår i själva produkten (dvs inte i programvaran, som förses "as is") under de 90 dagar som utgör perioden för den begränsade garantin, returnera den till inköpasstässtället i urpsrungligt skick.

GARANTIE

Tengen ehoudt zich het recht voor om het product zoals beschreven in de handleiding te verbeteren en dit op eender welk ogenblik en zonder voorafgaandelijk bericht.

Tengen biedt geen uitdrukkelijke noch impliciete garanties wat deze handleiding betreft, de kwaliteit ervan, de verkoopbaarheid of geschiktheid voor eender welk bijzonder doeleind.

Als, tijdens de beperkte-garantieperiode van 90 dagen, een defect optreedt in het product zelf (d.i. niet in het software programma, dat wordt geleverd 'zoals het is'), bezorg het dan in zijn oorspronkelijke toestand terug aan het aankooppunt.

TAKUU

Tengen pidättää oikeuden parantaa tässä käsikirjassa kuvattua tuotetta, milloin tahansa ja ilmoittamatta.

Tengen ei anna mitään takuita mitä tulee tähän käsikirjaan, sen laatuun, kaupallisuuteen tai sopivuuteen mihinkään erityiseen tarkoitukseen.

Jos jotain vikaa ilmenee 90-päivän rajoitetun takuun aikana itse tuotteessa (tämä ei siis tarkoita ohjelmaa, mikä tarjotaan 'nykyisillään olien'), palauta se alkuperäisessä kunnossa ostopaikkaan.

Le Luy Manuel

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-Steuerpuit wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielcassette 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 einiegen

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

Le Vieux 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

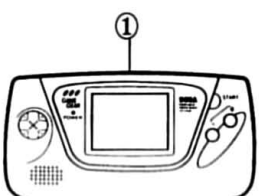
ALOITUS

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



Le Vieux Manuel

This challenging game with 100 different puzzle screens will provide countless hours of fun.

BATTERY BACKUP

The POPILS cartridge contains a special feature called Battery Backup. It allows you to save a game in progress to resume play later at the same spot where you were – even after the power has been turned off. It also lets you save any original puzzles you've created with the Map Editor. You should be extra careful with the cartridge. Incorrect handling could cause the saved data to be lost! Be sure to observe the following guidelines when you play:



This screen comes up when the game is fresh out of the box. "Backup Initialized" means that Battery Backup is ready to go to work.

- Make sure the power switch of **OFF** when you insert the cartridge.
- Before turning on the power, make sure the cartridge is firmly in place.
- Do NOT pull out the cartridge with the power on!

Dieses spannende Spiel mit 100 verschiedenen Puzzle-Schirmen bringt Euch unendlich viele unterhaltsame Stunden.

BATTERIESPEICHER

Auf der POPILS-Kassette ist ein Batteriespeicher enthalten. Damit kann ein laufendes Spiel gesichert und später dann an dem Punkt wieder aufgenommen werden, an dem Ihr es zuvor abgebrochen habt - auch nachdem das Gerät ausgeschaltet wurde. Puzzles, die Ihr mit Hilfe des Puzzle-Editors entworfen habt, können durch den Batteriespeicher ebenfalls gesichert werden. Daher solltet Ihr mit der Kassette besonders vorsichtig umgehen. Eine unkorrekte Behandlung könnte zum Verlust der gesicherten Daten führen! Folgt bei der Verwendung der Kassette den nachstehend aufgeführten Hinweisen:



Dieser Schirm erscheint, nachdem Ihr die Kassette eingesteckt habt. "Backup Initialized" heißt, daß der Batteriespeicher betriebsbereit ist.

- Das Gerät sollte ausgeschaltet sein, wenn die Kassette eingesteckt wird.
- Bevor das Gerät eingeschaltet ist, solltet Ihr nachprüfen, daß die Kassette fest in das Gerät eingesteckt wurde.
- Kassette nie aus dem Gerät nehmen, solange es noch eingeschaltet ist.

Ce jeu passionnant, comprenant une centaine d'écrans casse-tête, vous fournira des heures de divertissement.

PILE DE SECOURS

La cartouche Popils contient ce que l'on appelle une Battery Backup ou pile de secours. Elle vous permet de sauvegarder une partie en progression et de la reprendre plus tard, à l'endroit où vous l'aviez quittée, même après avoir éteint la console. Elle vous permet aussi de sauvegarder les casse-tête originaux que vous avez créés avec l'Editeur de Carte. Prenez grand soin de la cartouche, sinon vous risquez de perdre toutes les données sauvegardées! Suivez les instructions suivantes quand vous jouez:



Cet écran apparaît quand vous jouez à Popils pour la première fois. "Backup Initialized" signifie que la pile de secours est prête à fonctionner.

- La console doit être éteinte lorsque vous introduisez la cartouche.
- Avant d'allumer, assurez-vous que la cartouche est bien en place.
- NE RETIREZ PAS la cartouche une fois la machine allumée.

'Questo impegnativo gioco, con più di 100 videate di rompicapo diversi, ti darà innumerevoli ore di divertimento!

BATERIA DE SEGURIDAD

El cartucho de POPILS posee una característica especial llamada Batería de Seguridad. Esta le permite salvar un juego en progreso para reanudarlo más tarde desde el mismo lugar donde lo dejaste, incluso si has desconectado el interruptor de la base de potencia. También te permite salvar cualquier puzzle original que hayas creado con el Mapa Editor. Deberás tener un cuidado especial con el cartucho. El uso incorrecto puedo provocar la pérdida de la información almacenada. Asegúrate de que tomas las siguientes precauciones:



Esta pantalla aparece cuando el juego está recién sacado de la caja. "Backup Initialized" significa que la Batería de Seguridad está preparada para funcionar.

- Asegúrate de que la base de potencia está desactivada (OFF) cuando insertas el cartucho.
- Antes de activar la base de potencia, asegúrate de que el cartucho está insertado correctamente.
- ¡No saques el cartucho cuando la base de potencia está activada (ON)!

Leserexemplar

Este apasionante juego con 100 pantallas de differentes puzzles te proporcionará incontables horas de diversión.

RISERVA BATTERIA

La cartuccia di POPILS dispone di una caratteristica speciale detta Riserva Batteria. Questa ti permette di salvare un gioco in corso per riprendere a giocare più tardi allo stesso punto dove ti trovavi - anche dopo aver spento la corrente. Inoltre, ti permette di salvare tutti i rompicapo originali che hai creato con la Mappa Editor. Dovrai stare più che attento alla cartuccia. Un maneggio incorretto potrebbe provocare la perdita dei dati salvati! Quando giochi, assicurati di seguire questa guida:



Questa videata appare quando il gioco è stato appena estratto dalla custodia. "Backup Initialized" significa che Riserva Batteria è pronta per funzionare.

- Accertati che la corrente sia SPENTA quando inserisci la cartuccia.
- Prima di accendere, assicurati che la cartuccia sia saldamente inserita.
- NON estrarre la cartuccia quando la corrente è accesa!

Detta utmanande spel med 100 olika pusselskärmar kommer att ge dig ett oräknerligt antal roliga timmar.

BATTERY BACKUP

POPILS-kassetten innehåller ett specialinslag kallat Battery Backup. Det möjliggör för dig att spara ett pågående spel, och att starta på samma ställe där du slutade - även efter det att strömmen har slagits av. Det ger dig också möjlighet att spara eventuella originalpussel du har skapat med Map Editor. Du bör vara extra försiktig med kassetten. Felaktig användning kan göra att sparad data försvinner! Se till att observera följande riktlinjer under spel:



Denna skärm visas när spelkassetten stoppas in. "Backup Initialized" betyder att Battery Backup står klart för användning.

- Se till att strömknappen är AV när du stoppar in kassetten.
- Se till att kassetten är ordentligt på plats innan du slår på strömmen.
- Ta INTE ut kassetten när strömmen är på!

Aan dit boeiende spel met 100 verschillende puzzelschermen kun je urenlang plezier beleven.

BATTERY BACKUP

De POPILS-CARTRIDGE bevat een speciaal onderdeel, dat "Battery Backup" (door een batterij ondersteund) wordt genoemd. Dit betekent dat je het spel waar je mee bezig bent kunt opslaan en er later weer mee kunt beginnen op het punt waar je gebleven was, zelfs als de stroom uitgeschakeld is. Ook kun je een puzzel die je zelf met de Map editor samengesteld hebt bewaren. Wees voorzichtig met de cartridge. Bij onjuiste behandeling zou je wat er op staat kwijt kunnen raken! Neem tijdens het spel vooral de volgende richtlijnen in acht:



Dit scherm verschijnt als het spel net uit de doos komt. "Backup Initialized" betekent dat de "Battery Backup" klaar is om te beginnen..pa

- Zorg ervoor dat de stroomschakelaar uitgeschakeld is, voordat de cartridge er ingezet wordt.
- Zorg ervoor dat de cartridge er stevig in zit, voordat de stroom ingeschakeld wordt.
- Trek de cartridge er VOORAL NIET niet uit, terwijl de stroom ingeschakeld is.

Tämä haastava peli tarjoaa lukemattomia hauskoja hetkiä ratkaistessasi 100 eri pulmaruutua.

BATTERY BACKUP

POPILS cartridgessa on erikoispiirteenä niin kutsuttu Battery Backup (patteri varmuuskopio). Sen avulla voit tallentaa meneillään olevan pelin ja jatkaa myöhemmin samalta kohdalta - jopa silloin kun virta on pantu pois päältä. Sen avulla voit myös tallentaa Kartta Editorilla luomasi omaperäiset pulmat. Sinun on oltava erittäin varovainen cartridgea käsitellessäsi. Väärinkäsittely voi johtaa tallennetun tiedon menetykseen! Huomioi seuraavat ohjeet pelatessasi:



Tämä ruutu tulee näyttöön, kun peli otetaan kotelosta. "Backup Initialized" tarkoittaa, että Battery Backup on valmis käytettäväksi.

- Varmista, että virta ei ole kytketty pannessasi cartridgen laitteeseen.
- Varmista myös, että cartridge on kunnolla paikoillaan, ennenkuin kytket virran.
- Älä vedä cartridgea pois laitteesta virran ollessa päällä!

Le Videur Online

INTRODUCTION

Your Princess has been kidnapped by the sorcerer Popils. Popils loves mind games, and he's put your Princess into puzzles made up of different blocks. Destroy some blocks by punching, kicking and head butting them Each block that you've destroyed will disappear, the block (or blocks) above it will fall down one level, and you may be able to pass through where it was once blocked. By moving around and destroying the blocks in the correct order – and with the right timing – you'll be able to either meet up with your Princess or guide her to you.

Watch out for nasty Green Slimes and Vampires. Their touch is deadly! Be extra careful around red pointed blocks. Fall on them and it's over.

Should you destroy a block carelessly, you just might become stuck, unable to move. In this case, there's nothing to do but start again (by pressing Buttons 1 and 2 at the same time).

EINLEITUNG

Die Prinzessin wurde von dem Magier Popils entführt. Popils liebt Denkspiele, und daher hat er die Prinzessin mitten in einem Puzzle aus verschiedenen Quadraten versteckt. Räumt die Quadrate mit dem Fuß, der Faust oder sogar mit dem Kopf aus dem Weg. Daraufhin verschwindet das Quadrat, und das Quadrat darüber fällt eine Ebene nach unten. Ihr könnt nun, wenn Ihr richtig kalkuliert habt, Euren Weg fortsetzen. Habt Ihr die Quadrate in der richtigen Reihenfolge und in einer bestimmten Zeit zerstört, dann werdet Ihr auf die Prinzessin treffen oder sie zu Euch führen können.

Paßt auf die grünen Slimes und die Vampire auf. Wenn sie Euch berühren, ist es um Euch geschehen. Vor den roten Quadraten ist besondere Vorsicht geboten. Wenn Ihr darauf fallt, ist das Spiel zu Ende.

Wenn Ihr das falsche Quadrat aus dem Weg räumt, dann kann es passieren, daß Ihr festsitzt und Euch zu allen Seiten der Weg versperrt ist. In diesem Fall bleibt Euch nur noch eins übrig, nämlich nochmal anzufangen. Dazu Knöpfe 1 und 2 gleichzeitig drücken.

INTRODUCTION

Votre princesse a été kidnappée par Popils le sorcier. Popils aime les casse-tête et il a placé votre princesse dans des labyrinthes composés de blocs différents. Détruisez certains blocs à coups de poing, de pied ou de tête. Chaque bloc que vous détruisez disparaît, le ou les blocs se trouvant au-dessus tombent alors d'un niveau, ce qui peut vous permettre de vous frayer un chemin. En vous déplaçant et en détruisant les blocs dans l'ordre correct et dans le temps qu'il faut, vous pourrez soit retrouver votre princesse soit la guider vers vous.

Faites attention aux substances visqueuses vertes et aux vampires. Ils sont mortels au toucher! Faites bien attention aux blocs pointus de couleur rouge. Tout est fini pour vous si vous tombez sur l'un d'eux.

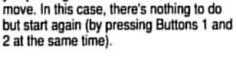
Si vous détruisez un bloc par mégarde, vous risquez d'être coincé et d'être incapable de bouger. Il n'y a rien que vous puissiez faire dans ce cas, à part recommencer la partie en appuyant sur les boutons 1 et 2 en même temps.

INTRODUCCION

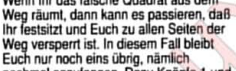
Tu princesa ha sido raptada por el brujo Popils. A Popils le encantan los rompecabezas, y ha encerrado a la princesa dentro de un puzzle formado por diferentes bloques. Destruye algunos de ellos dándoles puñetazos, patadas o cabezazos. Cada bloque que destruyas desaparecerá, el bloque (o bloques) que están encima de él se caerán al nivel inferior, y serás capaz de pasar por donde antes no podías. Moviéndote alrededor y destruyendo los bloques en el orden correcto - y con un buen ritmo- serás capaz de encontrar a la princesa o hacer que ella te encuentre.

Ten cuidado con los asquerosos mocos verdes y los vampiros. ¡Su contacto es letal! Y ten mucho cuidado con los bloques rojos puntiagudos. Si caes en ellos estás acabado.

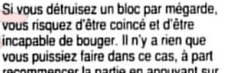
Si destruyes un bloque sin querer, puedes quedar atrapado, sin poder moverte. En ese caso, no hay nada que puedas hacer más que empezar de nuevo (presionando los Botones 1 y 2 a la vez).



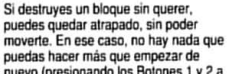
You can't pass through the grey block, but you can destroy it. All the blocks above it will come down. The black block, a passable object, lets you continue your mission to save the Princess!



Ein graues Quadrat könnt Ihr zwar nicht durchqueren, doch kann es aus dem Weg geräumt werden. Alle Quadrate darüber fallen nun um eine Ebene nach unten. Das schwarze Quadrat, durch das Ihr durchgehen könnt, gibt den Weg zur Prinzessin frei.



Vous ne pouvez pas passer à travers le bloc gris mais vous pouvez le détruire. Tous les blocs qui se trouvent au-dessus tomberont. Le bloc noir vous laisse passer et poursuivre la recherche de votre princesse.



No puedes atravesar el bloque gris, pero puedes destruirlo. Todos los bloques de encima se caerán. El bloque negro, puedes atravesarlo, y te permite continuar tu misión para salvar a la princesa.

Le Vieux Grenier

INTRODUZIONE

La tua Principessa è stata rapita da Popils lo stregone. Popils adora i giochi mnemonici ed ha messo la tua Principessa dentro rompicapi fatti di blocchi diversi. Distruggi alcuni blocchi con i pugni, con i calci e a testate. Ogni blocco che distruggi scompare, il blocco (o blocchi) sopra a questi cade di un livello e puoi passare laddove prima era bloccato il passaggio. Muovendoti e distruggendo blocchi nella sequenza giusta - e a tempo giusto - sarai in grado di trovare la Principessa o di guidarla verso di te.

Stai attento alle schifose Bave Verdi ed ai Vampiri. Il loro tocco è mortale! Stai attentissimo attorno ai blocchi rossi. Se ci caschi sopra è finita.

Se distruggi male un blocco, puoi rimanere bloccato, incapace di muoverti. In questo caso, non c'è niente da fare se non ripartire di nuovo (premendo i Bottoni 1 e 2 contemporaneamente).

INTRODUKTION

Din prinsessa har kidnappats av trollkarlen Popils. Popils älskar klurigheter, och han har placerat din prinsessa i olika pussel, bestående av olika brickor. Förstör vissa genom att slå, sparka och skalla dem. Varje bricka du förstör kommer att försvinna. Brickan (eller brickorna) ovanför kommer att falla ned ett steg, och du har möjlighet att passera där det tidigare var blockerat. Genom att förflytta dig och förstöra brickorna i rätt ordning - och med rätt timing - kommer du antingen att kunna träffa på prinsessan eller visa henne vägen till dig.

Se upp för de eleka Green Slimes och Vampyrerna. Att röra vid dem är dödligt farligt! Var extra försiktig vid de röda spetsiga brickorna. Ramlar du över dem är allt över.

Skulle du förstöra en bricka på ett oförsiktigt sätt kan du fastna där du är, oförmögen att röra dig. Händer det, finns ingen utväg utom att börja om (genom att trycka på knapparna 1 och 2 på samma gång).

INLEIDING

Tovenaar Popils heeft de prinses ontvoerd. Popils is een echte denksport liefhebber en hij heeft de prinses in puzzels, die uit verschillende blokken bestaan verstopt. Je kunt sommige blokken vernietigen door ertegen te slaan, te schoppen of er een kopstoot tegen te geven. Elk blok dat je vernietigd hebt verdwijnt, het blok (of de blokken) erboven, vallen op de laag eronder en zo kun je een doorgang vinden op de plaats waar het eerst geblokkeerd was. Door steeds van plaats te veranderen en de blokken in de goede volgorde te vernietigen - en met de juiste timing - kun je bij de prinses komen, of haar na je toe leiden.

Pas op voor vieze, groene, slijmdiertjes en vampiers. Aanraking is levensgevaarlijk! Wees vooral voorzichtig in de buurt van blokken met rode punten. Als je erop valt, is het met je gedaan.

Als je een blok op een onzorgvuldige manier vernietigt, dan konje weleens vast komen te zitten. In dat geval zit er niets anders op dan overnieuw beginnen (door knoppen 1 en 2 tegelijk in te drukken).

ESITTELY

Popils velho on kidnapannut prinsessasi. Popils rakastaa mieltä askarruttavia pulmapelejä, ja hän on pannut prinsessasi erilaisista laatoista tehtyihin pulmiin. Tuhoat laattoja potkaisemalla sekä iskemällä niitä nyrkillä ja päällä. Tuhoamasi laatta katoaa, sen yläpuolella oleva laatta (tai laatat) putoavat alas yhden tason verran ja voi olla, että tukossa ollut tie tulee kulkukelpoiseksi. Liikkumalla ympäri ja tuhoamalla laatat oikeassa järjestyksessä - ja oikealla ajoituksella - voit joko mennä prinsessaasi vastaan tai ohjata hänet luoksesi.

Varo iljettäviä vihreitä lima-olioita ja vampyyrejä. Niiden kosketus on kuolettava! Ole erittäin varovainen punaisten suippojen laattojen lähellä. Jos putoat niihin, pelisi on pelattu.

Jos tuhoat laatan huolimattomasti, saatat joutua kiikkiin etkä voi liikkua. Tällöin et voi tehdä muuta kuin aloittaa uudelleen (painamalla painikkeita 1 ja 2 samaan aikaan).



Non puoi passare attraverso il blocco grigio, ma lo puoi distruggere. Tutti i blocchi soprastanti verranno giù. Il blocco nero, un oggetto passabile, ti permette di proseguire la missione per salvare la Principessa!



Du kan inte passera genom den grå brickan, men du kan förstöra den. Alla brickor som är ovanför kommer att flytta ner. Den svarta brickan, ett objekt som kan passeras, låter dig fortsätta med ditt uppdrag att rädda prinsessan.



Je kunt niet door het grijze blok heen gaan, maar je kunt het wel vernietigen. Alle blokken erboven komen dan naar beneden, je kunt wel door het zwarte blok heen, zo ga je vastberaden verder met het redden van de prinses!.



Et voi kulkea harmaan laatan läpi, mutta voit tuhota sen. Kaikki sen yläpuolella olevat laatat tulevat alas. Musta laatta, mikä on kulkukelpoinen, antaa sinun jatkaa tehtävääsi prinsessan pelastamiseksi!

Lo Viejo Wiki

GAME TITLE SCREEN



NORMAL GAME: Play with pre-made maps (total of 100 screens).

MAP EDIT: Allows you to create your own map puzzles (see page 16). Or receive maps from your friends with your Gear-To-Gear cable hook-up. Press 2 or START to enter Edit Mode.

EDITED GAME: Play with an edited map if one exists (or one that you've received via the Gear-To-Gear cable hook-up).

OPTIONS: To change function settings (on/off of RESUME function, for example).
See page 20.

GAME CONTROLS

LEFT Arrow: To move left.

RIGHT Arrow: To move right.

UP Arrow: To move up (if you're on a ladder).

DOWN arrow: To move down (if you're on a ladder)

START: To pause and to release pause.

1 Button: Punch in facing direction continuously.

2 Button: Punch in facing direction once.

UP + Button: Head-butt (you must be under a block).

DOWN + Button: Kick.

1 + 2: To restart the game when you're stuck.

TITELSCHIRM



NORMAL GAME: Benutzt einen der zu Beginn zur Verfügung stehenden Spielschirme (insgesamt 100).

MAP EDIT: Damit könnt Ihr Eure eigenen Puzzles anfertigen (vgl. Seite 16) oder Puzzles von Euren Freunden mit Hilfe der Gear-To-Gear-Kabelverbindung empfangen. Dazu Knopf 2 oder START drücken.

EDITED GAME: Spielt mit Euren eigenen Puzzles (oder denen, die Ihr über die Gear-To-Gear-Kabelverbindung erhalten habt).

OPTIONS: Damit wird die Funktionseinstellung geändert (z.B. Resume: Ein/Aus). Vgl. Seite 20.

SPIELSTEUERUNG

LINKER Pfeil: Nach links gehen.

RECHTER Pfeil: Nach rechts gehen.

HOCH-Pfeil: Nach oben gehen (wenn Ihr auf einer Leiter steht).

RUNTER-Pfeil: Nach unten gehen (wenn Ihr auf einer Leiter steht)

START: Spiel anhalten und wieder aufnehmen.

Knopf 1: Wiederholt in Laufrichtung boxen

Knopf 2: Einmal in Laufrichtung boxen.

HOCH + knopf Kopfstoß (dazu müßt Ihr Euch unter einem Quadrat befinden).

RUNTER + knopf: Mit dem Fuß stoßen.

Knopf 1 und 2: Ein neues Spiel beginnen, wenn Euch der Weg zu allen Seiten

ECRAN TITRE



NORMAL GAME (Partie Normale) : Vous jouez avec des cartes toutes faites (un ensemble de 100 écrans).

MAP EDIT (Editeur de Carte): Il vous permet de créer vos propres casse-tête (voir page 16). Vous pouvez aussi recevoir ceux de vos amis grâce au câble Gear-to-Gear. Appuyez sur 2 ou sur START (Démarrer) pour passer au mode "Edit".

EDITED GAME (Partie Personnalisée): Vous jouez avec un casse-tête personnalisé si vous en avez créé un (ou si vous en avez reçu un par l'intermédiaire du relais Gear-to-Gear).

OPTIONS: Elles servent à changer le réglage des fonctions (par exemple à activer ou désactiver la fonction RESUME [Reprendre]). Voir page 20.

COMMANDES DU JEU

Flèche GAUCHE: Déplacement à gauche

Flèche DROITE: Déplacement à droite

Flèche HAUT: Pour monter (si vous êtes sur une échelle)

Flèche BAS: Pour descendre (si vous êtes sur une échelle)

START: Pour mettre en pause et pour reprendre le jeu.

Bouton 1: Pour donner des coups de poing continuellement dans la direction à laquelle vous faites face.

Bouton 2: Pour donner un seul coup de point dans la direction à laquelle vous faites face.

HAUT + Bouton: Coup de tête (vous devez vous trouver sous un bloc).

BAS + Bouton: Coup de pied.

1 + 2: Pour recommencer la partie si vous êtes coincé.

PANTALLA DE TITULOS



JUEGO NORMAL: Juega con los mapas preparados (un total de 100 pantallas).

MAPA EDITOR: Te permite crear tus propios puzzles de mapas (ver página 16). O recibir mapas de tus amigos con el cable de enlace Gear-a- Gear. Pulsa 2 o START para pasar al modo Editor.

JUEGO EDITADO: Se juega con un mapa editado si es que hay uno (o uno que recibes vía el cable de enlace Gear-a-Gear).

OPCIONES: Para cambiar las funciones programadas (encendido (on)/ o apagado (off) de la función de reinicio, por ejemplo). Ver la página 20.

CONTROLES DE JUEGO

Flecha de la IZQUIERDA: Para moverse a la izquierda.

Flecha de la DERECHA: Para moverse a la derecha.

Flecha de ARRIBA: Para subir (Si estás en una escalera).

Flecha de ABAJO: Para bajar (Si estás en una escalera).

START: Para hacer una pausa o salir de ella.

Botón 1: Puñetazos continuos al frente.

Botón 2: Un puñetazo al frente.

ARRIBA + Botón: Cabezazo (debes encontrarte debajo de un bloque).

ABAJO + Botón: Patada.

1 + 2: Para reiniciar el juego cuando quedas atrapado.

Lyleux

VIDEATA TITOLO



GIOCO NORMALE: Esegui con mappe prefabbricate (un totale di 100 videate).

EDITA MAPPA: Ti permette di crearti i tuoi rompicapo mappa (vedi a pagina 17). O di ricevere mappe dai tuoi amici mediante il collegamento col cavo Gear-To-Gear. Per entrare in Modalità Edit, premi 2 o AVVIO (START).

GIOCO EDITATO: Esegui con una mappa editata, se ve n'è una (o una che hai ricevuto mediante il collegamento con il cavo Gear-To-Gear).

OPZIONI: Per modificare le impostazioni delle funzioni (ad esempio accendere/spegnere la funzione RESUME (RIPRENDI). Vedi a pagina 21)

CONTROLLI

Freccia SINISTRA: Per andare a sinistra.

Freccia DESTRA: Per andare a destra.

Freccia in SU: Per salire (se sei su una scala).

Freccia GIU': Per scendere (se sei su una scala).

AVVIO: Per fare la pausa e riprendere.

Bottone 1: Tiri pugni continuamente nella direzione verso cui guardi.

Bottone 2: Tiri pugni una volta nella direzione verso cui guardi.

SU+Bottone: Testata (devi essere sotto un blocco).

GIU' + Bottone: Calcio

1+2: Per ricominciare quando rimani bloccato.

SPELETS TITELSKÄRM



NORMAL GAME: Spela med redan färdiggjorda spelfält (totalt 100 skärmar).

MAP EDIT: Ger dig möjlighet att skapa ditt eget spelfältspussel (se sid 17). Eller ta emot spelfält från dina kompisar med ditt "Gear-toGear"-kabelnät. Tryck på 2 eller START för att ändra Edit Mode.

EDITED GAME: Spela med ett tillverkat spelfält om ett sådant finns (eller ett som du fått via "Gear-to-Gear"-kabelnätet).

OPTIONS: För att ändra uppsättningen för funktionerna (on/off på RESUME:-funktionen, till exempel). Se sidan 21.

SPELKONTROLLER

VÄNSTER-Pil: Att flytta till vänster.

HÖGER-Pil: Att flytta till höger.

UPP-Pil: Att flytta uppåt (om du befinner dig på en stege).

NER-Pil: Att flytta nedåt (om du befinner dig på en stege).

START: Att få spelet på och av paus.

Knapp 1: Slag i spelets riktning, kontinuerligt.

Knapp 2: Slag i spelets riktning, en gång.

UPP+Knapp: Huvudstöt (du måste vara under en stege).

NER+Knapp: Spark.

1+2: Att omstarta spelet när du har fastnat.

TITELSCHERM VAN HET SPEL



NORMAAL SPEL: Je kunt met van te voren gemaakte puzzels spelen (totaal 100 schermen).

KAARTBEWERKING: Hiermee kun je zelf puzzels ontwerpen (zie pagina 17). Of je kunt met je Gear-To-Gear kabelaansluiting puzzels die door je vrienden ontworpen zijn overnemen. Druk op knop 2 of op START om in de Editmodus (bewerkingsmodus) te komen.

BEWERKT SPEL: Je kunt met een zelf ontworpen puzzel spelen, als er één is, (of één die je via de Gear-To-Gear kabelaansluiting hebt ontvangen.

KEUZEMOGELIJKHEDEN Om de on/off (aan/uit) instelling van een functie te wijzigen. Bijvoorbeeld van de RESUME functie, zie bladzijde 21.

HET BESTUREN VAN HET SPEL

LINKER pijl: Om naar links te bewegen.

RECHTER pijl: Om naar rechts te bewegen.

UP (BOVEN) pijl: Om naar boven te bewegen (Als je op een ladder staat).DOWN (ONDER) pijl: Om naar onderen te bewegen (Als je op een ladder staat).

START: Om het spel te onderbreken of om weer te beginnen.

Knop 1: Slaat voortdurend in de richting waar je heen kijkt.

Knop 2: Slaat één keer in de richting waar je heen kijkt.

UP + Button: (BOVEN + KNOP): Kopstoot (je moet onder een blok staan).

ONDER + KNOP: Schop.

Knoppen 1 + 2: Om het spel weer overnieuw te beginnen als je vast zit.

PELIN NIMIRUUTU



NORMAALI PELI: Pelaat ennakolta tehdyillä kartoilla (yhteensä 100 ruutua).

KARTAN EDITOINTI: Voit suunnitella omat karttapulmasi (katso sivu 17). Tai ottaa vastaan karttoja ystävältäsi Gear-To-Gear kaapelin avulla. Paina painiketta 2 tai starttia päästäksesi editointi-tilaan.

EDITOITU PELI: Pelaat editoidulla kartalla, jos semmoinen on olemassa (tai sillä minkä olet saanut Gear-to-Gear kaapelin välityksellä).

VAIHTOEHDOT: Voit vaihtaa eri toimintoja (esimerkiksi, voit panna päälle tai pois päältä RESUME toiminnan). Katso sivu 21.

PELIN SÄÄTIMET

VASEN nuoli: Liikkuminen vasemmalle.

OIKEA nuoli: Liikkuminen oikealle.

YLÖS nuoli: Liikkuminen ylös (jos olet tikkailla). ALAS nuoli: Liikkuminen alas (jos olet tikkailla).

STARTTI: Tauko ja uudelleen aloitus tauon jälkeen.

PAINIKE 1: Nyrkillä jatkuvasti iskeminen siihen suuntaan, mihin olet kääntyneenä.

PAINIKE 2: Nyrkillä kerran iskeminen siihen suuntaan, mihin olet kääntyneenä.

YLÖS + painike: Päällä iskeminen (sinun on oltava laatan alapuolella).

ALAS + painike: Potkaiseminen.

1 + 2: Pelin uudelleen aloitus, kun olet joutunut kiikkiin.

Levieuwen

BLOCKS, ITEMS AND CHARACTERS



NORMAL BLOCK: Destroy by punching, kicking or head-butting. Each block that is destroyed will disappear, and the blocks above it will fall down one level. Try to move towards the Princess or guide her to you.



BLACK BLOCK: An area that can be entered. Cannot be destroyed.



GOLD BLOCK: Cannot be destroyed and you cannot pass through.



LADDER: Lets you move up and down (using UP and DOWN arrows on you controller). It cannot be destroyed, and it can only be used by you.



POINTED BLOCK: Can be destroyed. But be careful! Should you or your Princess fall on this, you die. It's also a way to kill Slimes.

versperrt ist.

QUADRATE, GEGENSTÄNDE UND FIGUREN



NORMALES QUADRAT: Kann mit der Faust, dem Fuß oder dem Kopf aus dem Weg geräumt werden. Zerstörte Quadrate verschwinden und lassen die darüberliegenden Quadrate um eine Ebene nach unten fallen. Bahnt Euch Euren Weg zur Prinzessin oder lenkt sie auf Euch zu.



SCHWARZES QUADRAT: Kann zwar nicht zerstört werden, doch könnt Ihr es durchqueren.



GOLDENES QUADRAT: Kann weder zerstört noch durchquert werden.



LEITER: Damit könnt Ihr nach oben oder nach unten gehen (mit Hilfe der Hoch- und Runterpfeile auf dem Steuergerät). Können nicht zerstört und nur von Euch benutzt werden.



SPITZES QUADRAT: Kann zerstört werden. Aber Vorsicht! Wenn Ihr oder die Prinzessin darauf fallt, ist das Spiel zu Ende. Es ist daher ein ausgezeichnetes Mittel, um Slimes aus dem Weg zu schaffen.

BLOCS, OBJETS ET PERSONNAGES



BLOC NORMAL: Vous le détruisez à coups de poing, de pied ou de tête. Chaque bloc détruit disparaît et les blocs du dessus tombent d'un niveau. Essayez d'aller vers la princesse ou de la guider vers vous.



BLOC NOIR: Zone où vous pouvez pénétrer. Il ne peut pas être détruit.



BLOC D'OR: Il ne peut pas être détruit et il ne vous laisse pas passer.



ECHELLE: Vous permet de monter ou de descendre (à l'aide des flèches Haut ou Bas de votre Contrôleur). Vous ne pouvez pas la détruire et vous seul pouvez l'utiliser.



BLOC POINTU: Il peut être détruit, mais faites attention: si vous ou votre princesse tombez sur ce bloc, vous mourez! Il sert aussi à tuer les substances visqueuses.

BLOQUES, OBJETOS Y PERSONAJES



BLOQUE NORMAL: Lo puedes destruir dándole puñetazos, patadas o cabezazos. Cada bloque destruido desaparecerá, y los bloques de encima descenderán un nivel. Intenta alcanzar a la princesa o guiarla hasta dónde tú estás.



BLOQUE NEGRO: Puedes entrar en él pero no puedes destruirlo.



BLOQUE DORADO: No puedes destruirlo ni atravesarlo.



ESCALERA: Te permite subir o bajar (utilizando las flechas de ARRIBA y ABAJO desde tu control). No puede ser destruida y sólo tú puedes usarla.



BLOQUE PUNTIAGUDO: Puedes destruirlo. Pero ¡Ten Cuidado! Si tú o la princesa caéis en él moriréis. También es un modo de matar mocos.

Le Manuel

BLOCCHI, OGGETTI E PERSONAGGI



BLOCCO NORMALE: Distruggilo coi pugni, calci o testate. Ogni blocco distrutto scompare e i blocchi soprastanti cadono di un livello. Cerca di portarti verso la Principessa oppure di guidarla verso di te.



BLOCCO NERO: Un'area in cui puoi entrare. Non può essere distrutto.



BLOCCO D'ORO: Non può essere distrutto e non lo puoi attraversare.



SCALA: Ti permette di salire e scendere (mediante le frecce su e giú). Non può essere distrutta e la puoi usare solo tu.



BLOCCO A PUNTA: Può essere distrutto. Ma stai attento! Se tu o la Principessa gli cadete sopra, morite. Serve anche ad uccidere le Bave.

BRICKOR, SAKER OCH FIGURER



NORMAL BRICKA: Förstör den genom att slå, sparka eller stöta med huvudet. Varje bricka som förstörs kommer att försvinna, och brickorna ovanför kommer att flytta ned ett steg. Försök att förflytta dig mot prinsessan eller guida henne mot dig.



SVART BRICKA: Ett område du kan gå in i. Kan inte förstöras.



GULDBRICKA: Kan inte förstöras och du kan inte passera igenom.



STEGE: Låter dig gå upp och ner (genom att använda upp-och ner-pilarna på din kontroll). Den kan inte förstöras, och kan enbart användas av dig.



SPETSIG BRICKA: Kan förstöras. Men var försiktig! Skulle du eller din prinsessa falla över den, dör ni. Kan också användas till att döda Slimes.

BLOKKEN, VOORWERPEN EN FIGUREN



NORMAAL BLOK: Dit kun je door slaan, schoppen of kopstoten vernietigen. Elk blok dat vernietigd wordt verdwijnt en de blokken die erboven liggen komen één laag naar beneden. Probeer naar de prinses toe te bewegen, of haar na je toe te leiden.



ZWART BLOK: Dit is een ruimte waar je door kunt gaan. Kan niet vernietigd worden.



GOUDEN BLOK: Kan niet vernietigd worden en je kunt er niet doorheen gaan.



LADDER: Hiemee kun je naar boven en naar beneden bewegen (door de UP en DOWN pijlen te gebruiken). Hij kan niet vernietigd worden, en kan alleen door jou gebruikt worden.



PUNTIG BLOK: Kan vernietigd worden, maar wees voorzichtig! Als jij of je prinses erop valt, ben je dood. Het is ook een goede manier om slijmdiertjes te doden.

LAATAT, ARTIKKELIT JA HAHMOT



NORMAALI LAATTA: Voit tuhota sen potkaisemalla, nyrkillä ja päällä iskemällä. Tuhottu laatta katoaa ja sen yläpuolella olevat laatat putoavat yhden tason verran. Yritä liikkua prinsessaa kohti tai ohjata hänet sinua kohti.



MUSTA LAATTA: Kulkukelpoinen alue. Sitä ei voi tuhota.



KULTA LAATTA: Sitä ei voi tuhota eikä se ole kulkukelpoinen.



TIKKAAT: Voit liikkua ylös ja alas (ohjainlaitteessa olevien YLÖS ja ALAS nuolien avulla). Ei voi tuhota ja vain sinä voit käyttää.



SUIPPO LAATTA: Sen voi tuhota. Mutta ole varovainen! Jos sinä tai prinsessa putoaa tähän, kuolette. Sen avulla voi tuhota lima-olioita.

Levels Manuel



WARP DOORS: Usable by you, the Princess and the enemy, these Warp Doors come in many shapes. When you enter one, you'll come out of another door of the same shape. After something exits from a Warp Door, the Door becomes blocked (shown with a minus sign) and cannot be used temporarily.



THE PRINCESS: Moves right and left on top of blocks. When she runs into a block, she cries "Help!" for a while, then reverses direction.



GREEN SLIME: Moves right and left on top of blocks. When it hits a wall, it stops for a while and then reverses direction. When the Green Slime touches you or the Princess, you lose a life and the round starts over.



VAMPIRE: Flies left and right in the space between blocks. Vampires are deadly like the Green Slime. Unlike the Slime, Vampires can fly and won't fall down when the block beneath it is destroyed (unless there's a block above it).





ZAUBERTÜREN: Von diesen Türen, die von Euch, der Prinzessin und Euren Gegnern benutzt werden können, gibt es mehrere Arten. Wenn Ihr durch eine dieser Türen geht, kommt Ihr aus einer anderen, die das gleiche Aussehen hat, wieder heraus. Wenn jemand oder etwas aus einer der Türen herauskommt, so wird die Tür blockiert (mit einem Minuszeichen markiert) und kann zeitweilig nicht benutzt werden.



DIE PRINZESSIN: Bewegt sich auf den Quadraten nach rechts und links. Wenn sie gegen ein Quadrat rennt, ruft sie eine Weile um Hilfe und läuft dann in die entgegengesetzte Richtung weiter.



GRÜNE SLIMES: Bewegen sich auf den Quadraten nach rechts und links. Wenn sie gegen ein Quadrat rennen, laufen sie in die entgegengesetzte Richtung weiter. Wenn Ihr oder die Prinzessin von einem Slime berührt werdet, verliert Ihr ein Leben und die Spielrunde beginnt von neuem.



VAMPIRE: Fliegen nach links und rechts zwischen den Quadraten hindurch. Vampire kosten Euch ein Leben, genau wie die Slimes. Doch weil ein Vampir fliegen kann, fällt er nicht mit einem zerstörten Quadrat nach unten (es sei denn, ein Quadrat befindet sich über ihm).



PORTES WARP: Utilisables par vous-même, la princesse et l'ennemi, ces portes ont plusieurs formes. Quand vous entrez par l'une d'elles, vous ressortez par une autre porte ayant la même forme. Une fois quelqu'un sorti d'une de ces portes, celle-ci se bloque (ce qui est indiqué par un signe -) et ne peut pas être utilisée pendant un certain temps.



LA PRINCESSE: Elle se déplace vers la droite et vers la gauche, au sommet des blocs. Quand elle entre en collision avec un bloc, elle crie "Au secours!" pendant un moment puis va dans la direction opposée.



SUBSTANCE VISQUEUSE VERTE: Elle se déplace vers la droite et vers la gauche, au sommet des blocs. Quand elle entre en collision avec un bloc, elle s'arrête un moment puis va dans la direction opposée. Si cette substance vous touche ou touche la princesse, vous perdez une vie et le tour recommence.



VAMPIRE: Il vole vers la droite et vers la gauche dans l'espace qui se trouve entre les blocs. Tout comme les substances visqueuses vertes, les vampires sont mortels. De plus, ils peuvent voler et ils ne tombent pas quand les blocs se trouvant au-dessous d'eux sont détruits (à moins qu'il n'y ait d'autres blocs au-dessus d'eux).



PUERTA TRANSPORTADORA: Puedes usarla tú, la princesa y el enemigo, estas puertas transportadoras tienen varias formas. Cuando entras en una, sales por otra puerta con la misma forma. Cuando algo sale de una puerta transportadora, la puerta queda bloqueada (lo que se muestra con el signo menos) y no puede ser utilizada por un rato.



LA PRINCESA: Se mueve a la derecha y a la izquierda encima de los bloques. Cuando se mete en un bloque grita ¡Ayuda! durante un rato, luego cambia de dirección.



MOCO VERDE: Se mueve a la derecha y a la izquierda encima de los bloques. Cuando se da con una pared, se para por un rato y luego cambia de dirección. Cuando el moco verde te toca a ti o a la princesa, pierdes una vida y la partida comienza de nuevo.



VAMPIRO: Vuela a la izquierda y a la derecha en el espacio entre los bloques. Los vampiros son letales igual que los mocos. Pero a diferencia de los mocos, los vampiros pueden volar y no se caerán cuando los bloques de abajo son destruidos (a menos que haya un bloque encima de él).

Retro Nintendo



PORTE DISTORSIONE: Usabili da te, dalla Principessa e dal nemico. Queste Porte sono di diverse forme. Quando ne passi una, esci da un'altra porta della stessa forma. Quando qualcosa esce da una Porta, questa diventa bloccata (indicata da il segno di meno) e per un po' non si può usare.



LA PRINCIPESSA: Si muove a destra e a sinistra in cima ai blocchi. Quando incontra un blocco, grida "Aiuto!" (Help!) per un po', poi cambia direzione.



BAVA VERDE: Si muove a destra e a sinistra in cima ai blocchi. Quando urta un muro, si ferma per un po' poi cambia direzione. Quando una Bava Verde tocca te o la Principessa, perdi una vita e il turno inizia di nuovo.



VAMPIRO: Vola a sinistra e a destra negli spazi tra i blocchi. I Vampiri sono mortali come le Bave Verdi. A differenza di queste, i Vampiri possono volare e non cadono quando il blocco sottostante viene distrutto (a meno che non ci sia un altro blocco sopra a lui).



WARP-DÖRRAR: Kan användas av dig, prinsessan och fienden. De finns i flera format. När du går in i en, kommer du att komma ut genom en dörr av samma format. När något gått ut ur en Warp-dörr blockeras dörren (visas genom ett minustecken) och kan inte användas för tillfället.



PRINSESSAN: Rör sig till höger och vänster ovanpå brickorna. När hon springer in i en bricka ropar hon på hjälp en stund, och sedan vänder hon om.



GREEN SLIME: Rör sig till höger och vänster ovanpå brickorna. När den går in i en mur stannar den för ett ögonblick och vänder sedan om. När Green Slime vidrör dig eller prinsessan förlorar du ett liv och omgången startar på nytt.



VAMPYR: Flyger till vänster och höger i utrymmet mellan brickorna. Vampyrerna är ruskigt lika Green Slimes. I motsats till Green Slimes kan de flyga och kommer inte att falla när brickan inunder förstörs (såvida det inte finns en bricka ovanför dem).



WERPENDE DEUREN: Die kunnen door jou, de prinses en de vijand gebruikt worden. Ze zijn er in allerlei vormen. Als je één deur ingaat, kom je weer uit een andere deur met dezelfde vorm. Als er iets of iemand uit een werpende deur gekomen is, wordt hij geblokkeerd (dit wordt door een min-teken aangegeven) en kan hij tijdelijk niet gebruikt worden.



DE PRINSES: Zij beweegt bovenop de blokken naar rechts en naar links. Als ze tegen een blok aanloopt, roept ze een poosje "help!", dan verandert ze van richting.



GROEN SLIJMDIERTJE: Beweegt bovenop de blokken naar rechts en naar links. Als het tegen de muur aanloopt, stopt het een poosje en verandert dan van richting. Als het groene slijmdiertje jou of de prinses aanraakt, verlies je een leven en de ronde begint weer opnieuw.



VAMPIER: Vliegt in de ruimte tussen de blokken naar links en naar rechts. Vampiers zijn net als de slijmdiertjes dodelijk. Maar de vampiers kunnen vliegen en vallen niet als het blok onder hun vernietigd wordt (behalve als er een blok boven hem is).



'WARPIT' OVET: Sinä, prinsessa ja vihollinen voivat käyttää näitä monen mallisia 'warp' ovia. Menņessäsi sisään yhdestä tulet ulos toisesta saman mallisesta ovesta. Jonkun tultua 'warp' ovesta ovi menee tukkoon (se näkyy miinus-merkistä) ja sitä ei voi käyttää väliaikaisesti.



PRINSESSA: Liikkuu oikealle ja vasemmalle laattojen päällä. Hänen juostessa laattaan hän huutaa "Help!" hetken aikaa, sitten muuttaa suuntaa.



VIHREÄ LIMA-OLIO: Liikkuu oikealle ja vasemmalle laattojen päällä. Sen osuessa seinään se pysähtyy hetkeksi ja sitten muuttaa suuntaa. Vihreän lima-olion koskettaessa sinua tai prinsessaa menetät elinajan ja kierros alkaa alusta.



VAMPYYRI: Lentää vasemmalle ja oikealle laattojen välisessä tilassa. Vampyyrit ovat kuolettavia aivan kuten vihreä lima-olio. Vampyyrit voivat lentää (mitä lima-olio ei osaa) eivätkä putoa alas, kun alapuolella oleva laatta tuhoutuu (paitsi jos sen yläpuolella on laatta).

Le Voux Manuel

SAVE THE PRINCESS — IN THE FEWEST STEPS POSSIBLE!

Most puzzle games only ask you to solve them. POPILS challenges you to solve each puzzle in the fewest number of steps! Every punch, kick or head-butt counts as one step. Every move (up or down) is also one step, though you can move in half steps.

Some hints to keep your steps down to a minimum:



- Kicking or punching while you're hanging half-way out only counts as a half-step.
- Make use of Warp Doors as much as possible. To get sucked into a Warp Door, just stand half-way into it (which only counts as a half-step).
- Go up and down ladders using only half of each ladder.

START pauses your game and shows you your current IQ, round number, lives remaining and steps used so far.



RETTET DIE PRINZESSIN - MIT DER GERINGSTEN ANZAHL AN SCHRITTEN!

Bei den meisten Puzzles geht es nur darum, sie zu lösen. Doch POPILS fordert Euch heraus, das Puzzle in der geringst möglichen Anzahl von Schritten zu lösen. Jeder Stoß mit der Faust, dem Fuß oder dem Kopf zählt als ein Schritt. Jede Bewegung nach unten oder oben wird ebenfalls als ein Schritt gezählt, doch ist es möglich, sich in Halbschritten zu bewegen.

Hier einige Tips, wie Ihr die Zahl der Schritte so gering wie möglich halten könnt:



- Boxen oder mit dem Fuß kicken wird nur als ein halber Schritt gewertet, wenn Ihr Euch dabei aus einem der Quadrate herauslehnt, .
- Macht so oft wie möglich von den Zaubertüren Gebrauch. Um durch eine dieser Türen geschleust zu werden, braucht Ihr Euch nur halbwegs in die Tür zu begeben (gilt als ein halber Schritt).
- Geht mit Hilfe der Leitern nach oben und unten, indem Ihr nur eine Hälfte der Leiter benutzt.

START hält das Spiel an und gibt Euren momentanen Intelligenzquotienten an sowie die Zahl der bisherigen Runden, die Leben, die Euch noch verbleiben und wie viele Schritte Ihr bisher ausgeführt habt.



DELIVREZ LA PRINCESSE EN UN MINIMUM DE MOUVEMENTS!

La plupart des casse-tête ne demandent qu'à être résolus. POPILS vous pose un autre défi: trouver une solution à chaque casse-tête en un minimum de mouvements! Chaque coup de poing, de pied ou de tête compte comme un mouvement. Chaque déplacement (vers le haut ou le bas) compte aussi comme un mouvement, bien que vous puissiez vous déplacer en demi-mouvements.

Voici quelques tuyaux qui vous aideront à minimiser votre nombre de mouvements:



- Un coup de poing ou de pied que vous donnez quand vous êtes à moitié suspendu en l'air ne compte que comme un demi-mouvement.
- Utilisez les portes warp autant que possible. Pour être aspiré par une de ces portes, il vous suffit de vous placer au milieu de l'entrée (ce qui ne compte que comme un demi-mouvement).
- Montez ou descendez les échelles en n'utilisant que la moitié de chacune d'elles.

START met votre jeu en pause et affiche votre QI actuel, le numéro de votre tour, les vies qui vous restent et le nombre de mouvements utilisés jusqu'à présent.



SALVA A LA PRINCESA - CON LOS MENOS PASOS POSIBLES

La mayoría de los puzzles sólo te piden que los resuelvas. POPILS te reta a que lo hagas en el menor número de pasos posible! Cada puñetazo, patada o cabezazo cuenta como un paso. Lo mismo con cada movimiento (arriba o abajo), aunque puedes moverte con medios pasos.

Algunas ayudas para mantener tus pasos en el mínimo:



- Las patadas o puñetazos que das cuando estás colgando de un bloque sólo cuentan como medio paso.
- Utiliza las puertas transportadoras tanto como puedas. Para que te succione una de estas puertas simplemente párate cerca de ellas, entre los dos bloques (así sólo cuenta como medio paso).
- Sube o baja las escaleras utilizando sólo la mitad de cada escalera.

START detiene el juego y te muestra tu inteligencia (IQ), el número de partidas, las vidas que te quedan y los pasos que has necesitado hasta ahora.



Manuel Laroux

SALVA LA PRINCIPESSA CON MENO MOSSE POSSIBILE!

Molti giochi a rompicapo ti chiedono soltanto di risolverli. POPILS ti sfida a risolvere ciascun rompicapo con il minor numero di mosse! Ogni pugno, calcio o testata conta come una mossa. Anche ogni movimento (in su o in giù) è una mossa. Comunque, puoi anche muoverti in mezze mosse.

Alcuni suggerimenti per tenere al minimo le mosse:



● Tirare pugni o calciare mentre sei sospeso a metà conta solo come mezza mossa.

● Fai più uso possibile delle Porte Distorsione. Per essere risucchiato in una di queste Porte, basta che stai a metà dentro (che conta solo come mezza mossa).

● Sali e scendi le scale usando solo metà di ciascuna scala.

AVVIO sospende il gioco e ti indica il tuo IQ (Quoziente di Intelligenza) attuale, il numero di turno, le vite rimaste e le mosse fatte fin qui.



RÄDDA PRINSESSAN - MED SÅ FÅ STEG SOM MÖJLIGT!

Många pusselspel kräver enbart att du löser dem. POPILS utmanar dig att lösa varje pussel med så få steg som möjligt! Varje slag, spark och huvudstöt räknas som ett steg. Varje rörelse (upp eller ned) är också ett steg. Du kan dock förflytta dig med hjälp av halv-steg.

Några tips för att hålla dina steg på ett minimum:



● Slag och sparkar när du hänger halvvägs utanför räknas enbart som ett halvt steg.

● Använd Warp-dörrarna så mycket som möjligt. För att sugas in i en Warp-dörr placerar du dig bara halvvägs in i den (vilket räknas som ett halvt steg).

● Gå upp och ner på stegarna genom att bara använda hälften av varje stege.

START sätter spelet på paus och visar dig ditt nuvarande IQ, omgångsnummer, återstående liv och antal steg du använt så här långt.



RED DE PRINSES - IN ZO MIN MOGELIJK STAPPEN!

De meeste puzzelspelen verwachten alleen van je dat je de puzzels oplost. POPILS daagt je uit om elke puzzel in zo min mogelijk stappen op te lossen. Elke slag, schop of kopstoot telt als één stap. Elke beweging (naar boven of naar beneden) is ook één stap, alhoewel je in halve stappen kunt bewegen.

Een paar wenken om je stappen tot een minimum aantal te beperken.



● Schoppen en slaan als je er halverwege uithangt, telt maar voor een halve stap.

● Maak zoveel mogelijk gebruik van werpende deuren. Om in een werpdeur gezogen te worden, moet je er half in gaan staan (dat geldt maar voor een halve stap).

● Gebruik maar de helft van de ladder, als je ladders op en af gaat.

START onderbreekt het spel, dan wordt je huidige IQ getoond, het nummer van de ronde, het aantal levens dat je nog over hebt en het aantal stappen dat je tot nu toe genomen hebt..



PELASTA PRINSESSA - MAHDOLLISIMMAN VÄHIN ASKELIN!

Useimmat pulmapelit pyydetään vain ratkaisemaan. POPILS haastaa sinut ratkaisemaan kunkin pulman mahdollisimman vähin liikkein! Jokainen nyrkinisku, potku tai päälläisku lasketaan yhdeksi askeleeksi. Jokainen liike (ylös tai alas) on myös yksi askel, mutta voit liikkua puoli askelta kerrallaan.

Vihjeitä askeleiden minimissä pitämiseksi:



● Potkaisemista tai nyrkillä iskemistä riippuessasi puolitiessä pidetään puolena askeleena.

● Käytä 'warp' ovia mahdollisimman paljon. Päästäksesi oveen, seiso puolivälissä siihen (tämä on vain puoli askelta).

● Mene ylös ja alas tikkaita käyttämällä vain tikkaiden puolikasta.

STARTTI tauottaa pelisi sekä näet senhetkisen IQ:si, kierroksen numeron, jäljellä olevat elinajat ja siihen mennessä käytetyt askeleet.



Le vieux Manuel

100 PRE-MADE PUZZLES

Although POPILS comes with 100 built-in puzzles, you can't get to all of them immediately. The more screens you clear the more puzzles will be made available for you to play.

CREATE YOU OWN PUZZLES WITH THE MAP EDITOR (EDIT MODE)

POPILS lets you create your very own puzzles with the Map Editor, selectable on the Title Screen (see page 4).

Controls for Map Editing:

UP Arrow: Moves the selected item up.

DOWN Arrow: Moves the selected item down.

LEFT Arrow: Moves the selected item left.

RIGHT Arrow: Moves the selected item right.

START Button: Opens and closes the Edit Menu Window (see below).
Button **1**: Selects blocks and characters.
Button **2**: Places blocks and characters. (Also erases when DEL is chosen.)

EDIT MENU Window: Use START or Button 1 to cancel. Use Button 2 to make your selection. When you select, a yes/no window appears. If you're happy with a selection, choose yes; if not, choose no (using the UP or DOWN arrows)

END EDIT: You're done with editing. Returns to title screen.

WÄHLT AUS 100 ZUR VERFÜGUNG STEHENDEN PUZZLES

Obwohl POPILS mit 100 fertigen Puzzles ausgestattet ist, ist es nicht möglich, alle Puzzles sofort zu öffnen. Je mehr Puzzle-Schirme Ihr löst, desto mehr Puzzles werden für Euch bereitgestellt.

ERSTELLT MIT HILFE DES PUZZLE-EDITORS (IM EDIT-MODUS) EURE EIGENEN PUZZLES

Mit Hilfe des Puzzle-Editors ("Map Editor" auf dem Titelschirm, vgl. Seite 4) könnt Ihr Eure eigenen Puzzles erstellen.

Steuerung des Puzzle-Editors:

LINKER PFEIL: Bewegt den gewählten Gegenstand nach links.

RECHTER PFEIL: Bewegt den gewählten Gegenstand nach rechts.

HOCH-PFEIL: Bewegt den gewählten Gegenstand nach oben.

RUNTER-PFEIL: Bewegt den gewählten Gegenstand nach unten.

START: Öffnet und schließt das Menüfenster zum Edieren (vgl. unten).
KNOPF 1: Wählt Quadrate und Figuren.
KNOPF 2: Plaziert Quadrate und Figuren (Wenn gleichzeitig DEL gewählt wurde, werden Gegenstände gelöscht).

MENÜFENSTER ZUM EDIEREN: START und Knopf 1 benutzen, um den Vorgang abzubrechen. Knopf 2 wird zur Wahl eines Gegenstandes verwendet. Daraufhin erscheint ein Ja/Nein-Fenster (Yes/No). Wenn Ihr die Wahl bestätigen wollt, "Yes", ansonsten "No" mit Hilfe der Hoch- und Runterpfeile wählen.

END EDIT: Das neue Puzzle ist fertig. Bringt Euch zum Titelschirm zurück.

100 CASSE-TETE TOUT FAITS

Bien que POPILS contienne 100 casse-tête déjà faits, vous ne pouvez pas accéder à tous immédiatement. Plus vous terminez d'écrans, plus vous disposez de nouveaux casse-tête.

CREEZ VOS PROPRES CASSE-TETE AVEC L'EDITEUR DE CARTE (MODE EDIT)

POPILS vous permet de créer vos propres casse-tête avec l'Editeur de Carte, que vous sélectionnez sur l'écran titre (voir page 4).

Commandes pour l'Editeur de Carte

FLECHE HAUT: Déplace l'objet sélectionné vers le haut.

FLECHE BAS: Déplace l'objet sélectionné vers le bas.

FLECHE GAUCHE: Déplace l'objet sélectionné vers la gauche.

FLECHE DROITE: Déplace l'objet sélectionné vers la droite.

BOUTON START: Ouvre et ferme la fenêtre du Menu Edit (voir plus bas).

BOUTON 1: Sélectionne les blocs et les personnages.

BOUTON 2: Place les blocs et les personnages. (Permet également de les effacer quand DEL est sélectionné.)

Fenêtre du MENU EDIT: Utilisez START ou le Bouton 1 pour annuler. Utilisez le Bouton 2 pour faire votre sélection. Quand vous faites votre choix, une fenêtre Yes/No (Oui/Non) apparaît pour vous demander de confirmer. Choisissez Yes ou No selon le cas (à l'aide des flèches Haut ou Bas).

END EDIT (Sortir de l'Editeur): A choisir quand vous aurez terminé de créer votre casse-tête. Cette option vous renvoie à l'écran titre.

100 PUZZLES PROGRAMADOS

Aunque POPILS tiene incorporados100 juegos rompecabezas, no puedes acceder a ellos inmediatamente. Cuantas más pantallas resuelvas, más puzzles serán accesibles para que los juegues.

CREA TUS PROPIOS PUZZLES CON EL MAPA EDITOR (MODO EDITOR)

POPILS te permite crear tus propios puzzles con el Mapa Editor, accesible desde la pantalla de Títulos (Ver página 4).

Controles del Mapa Editor:

Flecha de ARRIBA: Mueve el objeto seleccionado hacia arriba.

Flecha de ABAJO: Mueve el objeto seleccionado hacia abajo.

Flecha de la IZQUIERDA: Mueve el objeto seleccionado a la izquierda.

Flecha de la DERECHA: Mueve el objeto seleccionado a la derecha.

Botón START: Abre y cierra la ventana del Menú Editor (Ver más abajo).

Botón 1: Selecciona los Bloques y los Personajes.

Botón 2: Coloca los Bloques y los Personajes. (También Borra cuando eliges DEL).

Ventana del MENU EDITOR: Utiliza START o el Botón 1 para cancelar. El Botón 2 sirve para seleccionar. Cuando seleccionas un sí/no aparece una ventana. Si estás contento con tu selección, elige sí; si no elige no (utiliza las flechas de arriba o abajo).

FIN EDITOR: Has terminado con el modo editor. Regresas a la pantalla de títulos.

Le Luxueux

100 ROMPICAPO PREFABBRICATI

Sebbene POPILS disponga di 100 rompicapo incorporati, non puoi accedere a tutti subito. Più videate superi, più rompicapo sono disponibili per giocare.

CREA I TUOI ROMPICAPO CON LA MAPPA EDITOR (MODALITA' EDIT)

POPILS ti permette di creare i tuoi propri rompicapo con l'Editor di Mappa, selezionabile sulla Videata Titolo (vedi a pagina 5).

Controlli per Editare Mappa:

Freccia SU: Muove l'oggetto selezionato in su.

Freccia GIU": Muove l'oggetto selezionato in giù.

Freccia SINISTRA: Muove l'oggetto selezionato a sinistra.

Freccia DESTRA: Muove l'oggetto selezionato a destra.

Bottone AVVIO: Apre e chiude la Finestra Menu Edit (vedi più avanti).

Bottone 1: Seleziona blocchi e personaggi.

Bottone 2: Colloca blocchi e personaggi. (Cancella anche quando scegli DEL.)

Finestra MENU EDIT: Usa AVVIO o Bottone 1 per cancellare. Usa Bottone 2 per effettuare la selezione. Quando selezioni, appare una finestra Si/No. Se ti va bene la selezione, scegli Si; altrimenti scegli No (utilizzando le frecce SU e GIU').

FINE EDIT: Hai terminato di editare. Torni alla videata titolo.

100 FÄRDIGGJORDA SPEL

Fastän POPILS levereras med 100 inbyggda pussel kan du inte nå dem alla på en gång. Ju fler skärmar du frigör, ju fler pussel har du möjlighet att spela.

TILLVERKA DINA EGNA PUSSEL MED MAP EDITOR (EDIT MODE)

POPILS ger dig möjlighet att tillverka dina egna pussel med Map Editor, valbara på Titelskärmen (se sid 5).

Kontroller för egen tillverkning:

UPP-Pil: Flyttar upp det valda föremålet.

NER-Pil: Flyttar ner det valda föremålet.

VÄNSTER-Pil: Flyttar det valda föremålet till vänster.

HÖGER-Pil: Flyttar det valda föremålet till höger.

START-knapp: Öppnar och stänger fönstret för Redigeringsmenyn (se nedan).

Knapp 1: Väljer brickor och figurer.

Knapp 2: Utplacerar brickor och figurer. (Tar också bort, när DEL väljes.)

REDIGERINGSMENY-fönster: Använd START eller knapp 1 för att återkalla ett val. Använd knapp 2 för att göra ditt val. När du väljer kommer ett ja/nej-fönster fram. Om du godkänner valet väljer du ja; om inte väljer du nej (genom att använda UPP-ellerNER-pilarna).

END EDIT: Du är klar med redigeringen. Återvänder till Titelskärmen.

100 VAN TE VOREN GEMAAKTE PUZZELS

Alhoewel POPILS 100 van te voren gemaakte puzzels heeft, zijn ze niet meteen binnen je bereik. Des te meer schermen je afmaakt, des te meer puzzels beschikbaar komen.

MAAK JE EIGEN PUZZELS MET DE KAARTBEWERKER (BEWERKINGSMODUS)

Met POPILS kun je je eigen puzzels samenstellen, met behulp van de Map Editor (de kaartbewerker), die je op het titelscherm kunt selecteren (zie bladzijde 5).

De bediening voor kaartbewerking:

BOVEN pijl: Beweegt het geselecteerde voorwerp naar boven.

ONDER pijl: Beweegt het geselecteerde voorwerp naar beneden.

LINKER pijl: Beweegt het geselecteerde voorwerp naar links.

RECHTER pijl: Beweegt het geselecteerde voorwerp naar rechts.

START knop: Opent en sluit het Edit menu Window (het venster met het bewerkingsmenu). Zie onder.

Knop 1: Selecteert blokken en figuren.

Knop 2: Plaatst blokken en figuren. (En veegt ze ook uit als DEL gekozen wordt).

HET VENSTER MET HET BEWERKINGSMENU: Gebruik START of knop 1 om iets ongedaan te maken. Gebruik knop 2 om je keuze te maken. Als je kiest verschijnt er een ja/nee venster. Als je je keuze goed vindt, kies je "ja", als je je keuze niet goed vindt kies je "nee", door de UP (BOVEN) EN ONDER pijlen te gebruiken.

EINDE BEWERKING: Je bent klaar met de bewerking. Je gaat terug naar het titelscherm.

100 ENNAKOLTA TEHTYÄ PULMAA

Vaikkakin POPILS-pelissä on 100 pulmaa, et voi päästä niihin kaikkiin välittömästi. Kuta useampia ruutuja selvität, sitä useampia pulmia tulee pelattavaksesi.

LUO OMAT PULMASI KARTTA EDITORIN AVULLA (EDITOINTI TILA)

POPILS antaa sinun luoda aivan omat pulmasi kartta editorilla, mikä valitaan nimiruudussa (katso sivu 5).

Editoinnin säätimet:

YLÖS nuoli: Siirtää valitun artikkelin ylös.

ALAS nuoli: Siirtää valitun artikkelin alas.

VASEN nuoli: Siirtää valitun artikkelin vasemmalle.

OIKEA nuoli: Siirtää valitun artikkelin oikealle.

STARTTI painike: Aloittaa ja lopettaa editointi valikoima ikkunan (katso alapuolelle).

Painike 1: Valitsee laattoja ja hahmoja.

Painike 2: Asettelee laattoja ja hahmoja paikoilleen. (Myös pyyhkii pois, kun DEL on valittu.)

EDITOINTI VALIKOIMA ikkuna: Käytä STARTTIA tai painike 1:tä peruaksesi. Käytä painike 2:ta suorittaaksesi valintasi. Valitessasi 'yes/no' (kyllä/ei) ikkuna ilmaantuu. Jos olet tyytyväinen valintaasi, valitse 'yes'; jos et, valitse 'no' (käyttäen YLÖS tai ALAS nuolia).

END EDIT (editoinnin lopettaminen): Olet suorittanut editoinnin. Palauttaa nimiruutuun.

Le Manuel

COM IN/OUT: Can only be used if you are connected to another Game Gear. Send or receive maps with your Gear-To-Gear cable hook-up. It's a fantastic way to share the fun by challenging your friends with puzzles you've created! Note: To send a map, your friend must select COM IN while you choose COM OUT. To receive a map, you select COM IN while your friend chooses COM OUT.

LOAD MAP: Reads in a previously saved map from memory.

SAVE MAP: Save map into memory. Up to 30 original puzzles can be saved at one time.

TEST PLAY: Once you're done editing a map, test to see if the puzzle can be solved, and if so, the minimum number of steps it takes to solve it.

Hints on Map Editing:

● Up to 8 enemy characters (Slime and Vampire) can be positioned.

● Up to 4 types of Warp Doors can be positioned. Note: Warp Doors must be positioned in pairs!

● If you try to get out of the Map Editor without saving, a warning will appear to double-check that you really don't want to save.

● Do not place two pieces in the same spot. Always delete one first.

COM IN/OUT: Kann nur benutzt werden, wenn Ihr mit einem anderen Game Gear verbunden seid. Puzzle-Schirme können mit Hilfe der Gear-To-Gear-Kabelverbindung empfangen oder übertragen werden. Eine hervorragende Möglichkeit, Eure Freunde mit selbsterstellten Puzzles herauszufordern. Anmerkung: Um Eurem Freund einen Puzzle-Schirm senden zu können, muß der Freund (Empfänger) sein Gerät auf "COM IN" eingestellt haben, während Ihr "COM OUT" wählt. Um einen Puzzle-Schirm empfangen zu können, müßt Ihr "COM IN" wählen, der Sender entsprechend "COM OUT".

LOAD MAP: Lädt ein zuvor gesichertes Spiel aus dem Speicher.

SAVE MAP: Laufendes Spiel wird in den Speicher gesichert. Bis zu 30 verschiedene Puzzles können gleichzeitig gesichert werden.

TEST PLAY: Nachdem Ihr Eurer Puzzle aufgebaut habt, könnt Ihr hier überprüfen, ob sich das Puzzle auch lösen läßt, und in wie vielen Schritten das möglich ist.

Hinweise zum Erstellen von Puzzles

● Bis zu acht Figuren (Slimes und Vampire) können plaziert werden.
● Bis zu vier verschiedene Typen von Zaubertüren können aufgestellt werden. Achtung: Diese Türen müssen immer in Paaren eingebaut werden!
● Wenn Ihr den Puzzle-Editor verlassen wollt, ohne das bisher erstellte Puzzle zu sichern, erscheint eine Warnung auf dem Bildschirm, um zu überprüfen, daß Ihr das Puzzle auch wirklich nicht sichern wollt.
● Es sollten nie zwei Gegenstände auf dem selben Feld plaziert werden. Dazu müßt Ihr immer erst einen Gegenstand löschen.

COM IN/OUT: Vous ne pouvez choisir cette option que si vous être relié à un autre Game Gear. Envoyez ou recevez des casse-tête à l'aide de votre câble Gear-To-Gear. C'est génial pour défier vos amis avec les casse-tête que vous aurez créés vous-même! Remarque: Pour envoyer une carte, votre ami doit sélectionner COM IN et vous, COM OUT. Pour recevoir une carte, sélectionnez COM IN pendant que votre ami sélectionne COM OUT.

CHARGER CARTE: Charge un casse-tête préalablement sauvegardé dans la mémoire.

SAUVEGARDER CARTE: Sauvegarde une carte dans la mémoire. Jusqu'à 30 casse-tête originaux peuvent être sauvegardés en même temps.

TESTER LE JEU: Quand vous aurez fini de créer une carte, faites un test pour voir si le casse-tête peut être résolu et, si oui, le nombre de mouvements minimum qu'il faut pour le résoudre.

Quelques Conseils Concernant la Création d'une Carte

● Jusqu'à 8 personnages ennemis (Substance Visqueuse et Vampire) peuvent être placés.

● Jusqu'à 4 types de Portes Warp peuvent être placés.

Remarque: Les Portes Warp doivent être placées en paires!

● Si vous essayez de sortir de l'Editeur de Carte sans sauvegarder, un message vous demandera de confirmer si vous ne voulez vraiment pas sauvegarder.

● Ne placez pas deux pièces au même endroit. Effacez d'abord une pièce.

RECIBIR/ENVIAR Sólo puede utilizarse si estás conectado a otro Game Gear. Envia o recibe mapas a través de tu cable de enlace Gear-a-Gear. Es una manera estupenda de compartir la diversión retando a tus amigos a que resuelvan los puzzles que tú has creado. Nota: Para enviar un mapa, tu amigo debe seleccionar COM IN mientras que tú debes seleccionar COM OUT. Para recibir un mapa tú seleccionas COM IN y tu amigo COM OUT.

CARGAR MAPA: Accede a un mapa de la memoria que ha sido previamente salvado.

SALVAR MAPA: Salva un mapa en la memoria. Puedes salvar hasta un máximo de 30 puzzles originales.

JUEGO DE PRUEBA: Una vez que has editado un mapa, pruébalo para comprobar que el puzzle puede resolverse, y si es así, el número mínimo de pasos que se necesitan para hacerlo.

Ayudas en el Mapa Editor:

● Puedes situar más de 8 personajes enemigos (Mocos y Vampiros).

● Puedes colocar puertas transportadoras de 4 tipos distintos. Nota: ¡Las Puertas Transportadoras deben colocarse en pares!

● Si intentas abandonar el Mapa Editor sin salvarlo, un aviso aparecerá en pantalla para confirmar que de verdad no quieres salvarlo.

● No coloques dos piezas en el mismo lugar. Siempre quita una antes.

Jeuxvideo.com

COMUNICAZIONE ARRIVO/PARTENZA: Può essere usata se sei collegato ad un altro Game Gear. Invia o ricevi mappe mediante il collegamento via cavo Gear-To-Gear. E' un fantastico modo per condividere il divertimento sfidando gli amici con rompicapo che hai creato tu! Nota: Per inviare una mappa, il tuo amico deve selezionare COM IN mentre tu selezioni COM OUT. Per ricevere una mappa, tu selezioni COM IN mentre il tuo amico sceglie COM OUT.

CARICA MAPPA: Riporta da memoria una mappa precedentemente salvata.

SALVA MAPPA: Salva la mappa in memoria. Si possono salvare fino a 30 rompicapo originali alla volta.

GIOCO DI PROVA: Una volta finito di editare una mappa, prova per vedere se il rompicapo può essere risolto, e se è così, il numero minimo di mosse che ci vogliono per risolverlo.

Suggerimenti per Editare Mappe:

● Si possono posizionare fino a 8 personaggi nemici (Bave e Vampiri).

● Si possono posizionare fino a 4 tipi di Porte. Nota: Le Porte devono essere posizionate a coppie!

● Se cerchi di uscire dall'Editor di Mappa senza salvare, apparirà un avvertimento per confermare che davvero non vuoi salvare.

● Non collocare due pezzi nello stesso posto. Cancellane sempre uno.

COM IN/OUT: Kan enbart användas om du är ansluten till ett annat Game Gear.Skicka eller ta emot spelfält med ditt "Gear.to-Gear"-kabelnät. Det är ett fantastiskt sätt att dela glädjen genom att utmana dina kompisar med pussel som du har gjort! Obs: För att kunna skicka ett spelfält måste din kompis ha valt COM IN medan du väljer COM OUT. För att kunna ta emot ett spelfält väljer du COM IN medan din kompis väljer COM OUT.

LOAD MAP: Registrerar från minnet ett tidigare sparat spelfält.

SAVE MAP: Sparar spelfältet i minnet. Upp till 30 original-pussel kan sparas på en och samma gång.

TEST PLAY: Så fort du är färdig med att tillverka ett eget spelfält kan du testa det för att se om pusslet kan lösas, och om det är fallet, se vad minimiantalet steg för lösningen är.

Tips för spelfältstillverkning:

● Upp till 8 fiendefigurer (Slime och Vampyr) kan utplaceras.

● Upp till 4 typer av Warp-dörrar kan utplaceras.

Obs: Warp-dörrarna måste utplaceras i par.

● Om du försöker ta dig ut ur Map Editor utan att spara kommer en varning att visas, för en dubbelkontroll av att du inte vill spara det som är aktuellt.

● Placera inte två saker på samma plats. Ta alltid bort en först.

COM IN/UIT: Kan alleen gebruikt worden als je aangesloten bent aan een andere Game Gear. Je kunt met je Gear-To-Gear kabelaansluiting kaarten sturen of ontvangen. Het is een leuke manier om je vrienden bij het spel te betrekken en ze met je zelfgemaakte puzzels uit te dagen! Om een kaart te sturen, moet je vriend of vriendin COM IN selecteren, terwijl jij zelf COM OUT kiest. Om een kaart te ontvangen, selecteer jij COM IN, terwijl je vriend of vriendin COM out kiest.

KAART LADEN: Deze functie leest een kaart die je eerder opgeslagen hebt uit het geheugen in.

KAART OPSLAAN: Deze functie slaat een kaart in het geheugen op. Er kunnen tot en met 30 zelfgemaakte puzzels ineens opgeslagen worden.

SPELTOETS: Als je klaar bent met het bewerken van een kaart, kun je toetsen of de puzzel opgelost kan worden, en als dat zo is, kun je nagaan hoeveel stappen er nodig zijn om hem op te lossen.

Wenken voor het kaartbewerken:

● Er kunnen t/m 8 vijandelijke figuren (slijmdiertjes en vampires geplaatst worden.

● Er kunnen t/m 4 werpende deuren geplaatst worden. Let op: Werpende deuren moeten in paren geplaatst worden!

● Als je probeert uit de modus voor het kaartbewerken te komen, zonder op te slaan, verschijnt er een waarschuwing om een extra controle uit te voeren of je werkelijk niet wilt opslaan.

● Zet niet twee stukken op dezelfde plaats, veeg er steeds één uit..

COM IN/OUT: Voidaan käyttää vain silloin, kun olet liittynyt toiseen Game Gear laitteeseen. Voit lähettää tai ottaa vastaan karttoja Gear-To-Gear kaapelisi välityksellä. On hauskaa haastaa ystäväsi itse luomillasi pulmilla! Huom: Lähettääksesi kartan ystäväsi täytyy valita COM IN ja sinä valitset COM OUT. Ottaaksesi kartan vastaan sinä valitset COM IN ja ystäväsi valitsee COM OUT.

LOAD MAP: Lataa aikaisemmin tallennetun kartan muistista.

SAVE MAP: Tallenna kartta muistiin. Voit tallentaa yhteensä 30 omaperäistä karttaa.

TEST PLAY: Lopetettuasi kartan editoinnin, testaa, voiko pulman ratkaista, ja ota selville sen ratkaisemiseen tarvittava minimi askeleiden määrä.

Editointi vihjeitä:

● Enintään 8 vihollishahmoa (lima-olio ja vampyyri) voidaan sijoittaa.

● Enintään 4 eri tyyppiä olevaa 'warp' ovea voidaan sijoittaa. Huom: Ovet täytyy sijoittaa pareittain!

● Jos yrität poistua kartta editorista tallentamatta, varoitus ilmestyy tarkistamaan, ettet todellakaan halua tallentaa.

● Älä sijoita kahta palasta samaan paikkaan. Aina pyyhi toinen pois ensin.

Le vieux Manuel

GAME OPTIONS



POPILS contains many functions that can be changed to fit the way you want to play. Choose options from the title screen by pressing START or Button 2. Use Button 2 or LEFT and RIGHT to change a setting: UP and DOWN selects which option to change. Once you've made your settings, press START to save your settings and return to the title screen. All your settings will be stored by the Battery Backup even after the power has been switched off.

RESUME: Turn this option on to store a game in progress into Battery Backup. Note: If you're in the middle of a puzzle and you turn the power off, RESUME only starts you from the beginning of the puzzle when you begin play again. Turn this option off if you don't want to make use of Battery Backup. If you turn the power on while holding Buttons 1 and 2 at the same time, RESUME will turn off.

MAP: You can choose between NORMAL and H FLIP. H FLIP gives you a mirror image of each puzzle. Timing for each puzzle may change and some puzzles may not be solved at all. In H FLIP, high score and number of steps will not be recorded. Note: H FLIP only works with the Normal Game, not puzzles you've created with the Map Editor.

LIFE: Choose the number of lives you want (1 to 5).

SPIELOPTIONEN



POPILS enthält mehrere Spielfunktionen, mit deren Hilfe Ihr das Spiel auf Eure Wünsche einstellen könnt. Die verschiedenen Optionen können vom Titelschirm gewählt werden, indem der START-Knopf oder Knopf 2 gedrückt werden. Mit Knopf 2 oder LEFT und RIGHT können die Einstellungen geändert werden; UP und DOWN wählen die zu ändernden Optionen. Habt Ihr alle Einstellungen entsprechend geändert, solltet Ihr den START-Knopf drücken, um die Einstellungen zu sichern und zum Titelschirm zurückzukehren. Alle Einstellungen werden mit Hilfe des Batteriespeichers gespeichert, auch wenn das Gerät ausgeschaltet ist.

RESUME: Ist diese Option eingeschaltet, wird ein laufendes Spiel in den Batteriespeicher gesichert. Anmerkung: Wenn Ihr mitten in einem Spiel seid und das Gerät ausschaltet, wird beim nächsten Mal das Puzzle mit Hilfe von RESUME ab Beginn des Puzzles gestartet. Option ausschalten, wenn Ihr den Batteriespeicher nicht benutzen wollt. Wird das Gerät eingeschaltet, während Knöpfe 1 und 2 gleichzeitig gedrückt werden, wird die RESUME-Option ausgeschaltet.

MAP: Ihr könnt zwischen NORMAL und H FLIP wählen. H FLIP zeigt das Puzzle spiegelverkehrt. Das Timing für jedes Puzzle kann sich ändern, und einige sind sogar unlösbar. Ist H FLIP gewählt, so werden die höchsten Punktzahlen und die Anzahl der bisher ausgeführten Schritte nicht angezeigt. Anmerkung: H FLIP kann nur bei den zu Beginn zur Verfügung stehenden Puzzles verwendet werden und nicht bei den von Euch erstellten.

LIFE: Hier wird die Zahl der Leben gewählt (1 bis 5).

OPTIONS DE JEU



POPILS contient plusieurs options que vous pouvez changer à votre guise. Choisissez Options sur l'écran Titre en appuyant sur START ou sur le Bouton 2. Servez-vous du Bouton 2 ou des flèches Gauche et Droite pour changer un réglage. Les flèches Haut et Bas permettent de sélectionner l'option que vous voulez changer. Après cela, appuyez sur START pour sauvegarder vos réglages et retourner à l'écran titre. Vos réglages seront tous sauvegardés grâce à la Pile de secours, même après que vous ayez éteint votre machine.

REPRENDRE: Activez cette option pour sauvegarder un jeu en progression dans la mémoire de la Pile de secours. Remarque: Si vous êtes au milieu d'un casse-tête et que vous éteignez la console, l'option RESUME ne vous permettra de reprendre la partie qu'à partir du début du casse-tête. Désactivez cette option si vous ne voulez pas utiliser la Pile de secours. Si vous allumez votre machine tout en appuyant sur les Boutons 1 et 2 en même temps, l'option RESUME sera désactivée.

CARTE: Vous avez le choix entre NORMAL et H FLIP. H FLIP vous donne une image inversée de chaque casse-tête. La durée pour chaque casse-tête peut changer et certains risquent de ne pas être résolus du tout. En mode H FLIP, les hauts scores et le nombre de mouvements ne seront pas enregistrés. Remarque: H FLIP fonctionne avec NORMAL GAME (Partie Normale) mais pas avec les casse-tête que vous créés avec l'Editeur de Carte.

VIE: Vous permet de choisir le nombre de vies que vous voulez (1 à 5).

OPCIONES DE JUEGO



POPILS posee muchas funciones que pueden alterarse para que se adapten mejor a tu estilo de juego. Pulsa START o el Botón 2 para elegir opciones desde la pantalla de títulos. Utiliza el Botón 2 o IZQUIERDA Y DERECHA para cambiar un uso programado: ARRIBA y ABAJO selecciona la opción a cambiar. Una vez que has hecho las alteraciones deseadas, pulsa START para salvarlas y regresar a la pantalla de títulos. Todos los cambios se almacenarán gracias a la Batería de Seguridad incluso después de desconectar la base de potencia.

REINICIO: Activa esta opción para almacenar un juego en progreso en la Batería de Seguridad. Nota: Si estás a la mitad de un puzzle y desconectas la base de potencia, cuando vuelves a jugar regresarás al principio del puzzle. Desconecta está opción si no quieres usar la Batería de Seguridad. Si enciendes el interruptor mientras mantienes pulsados el Botón 1 y 2 a la vez, esta opción se desconectará.

MAPA: Puedes elegir entre NORMAL y H FLIP (Espejo). La opción H FLIP te proporciona una imagen invertida de cada puzzle. El tiempo para cada puzzle puede variar y puede que algunos puzzles no se resuelvan en absoluto. Con H FLIP la puntuación elevada y el número de pasos no se registrarán. Nota: H FLIP sólo funciona con el juego normal y no lo hace con los puzzles que tú has creado con el Mapa Editor.

VIDAS: Elige el número de vidas que quieres tener (de 1 a 5).

OPZIONI



POPILS dispone di molte funzioni che si possono modificare per adattarsi al modo in cui vuoi giocare. Scegli le opzioni sulla videata titolo premendo AVVIO o il Bottone 2. Usa il Bottone 2 o SINISTRA e DESTRA per modificare un'impostazione; SU e GIU' selezionano l'opzione da modificare. Una volta eseguite le tue impostazioni, premi AVVIO per salvarle e per tornare alla videata titolo. Tutte le impostazioni verranno conservate dalla Riserva Batteria anche quando hai spento la corrente.

RIPRENDI: Accendi questa opzione per archiviare un gioco in corso nella Riserva Batteria. Nota: se sei nel mezzo di un rompicapo e spegni la corrente, quando ricominci a giocare RESUME ti avvia solo dall'inizio del rompicapo. Se non vuoi usare Riserva Batteria, spegni questa opzione. Se accendi la corrente mentre tieni premuto i Bottoni 1 e 2 contemporaneamente, RESUME si spegne.

MAPPA: Puoi scegliere tra NORMAL (NORMALE) e H FLIP (VOLTA H). H FLIP ti da una immagine riflessa di ogni rompicapo. Il tempo per ogni rompicapo varia ed alcuni rompicapo non si potranno risolvere affatto. In H FLIP, non vengono registrati i punteggi elevati e il numero delle mosse. Nota: H FLIP funziona solo con il GIOCO NORMALE e non con i rompicapo che hai creato con l'Editor di Mappa.

VITA: Scegli il numero di vite che vuoi (da 1 a 5).

SPELMÖJ-LIGHETER



POPILS består av flera funktioner som kan kan ändras så att de passar ditt spelsätt. Välj alternativ från titelskärmen genom att trycka på START eller knapp 2. Använd knapp 2 eller VÄNSTER och HÖGER för att ändra uppsättningen: UPP och NER väljer vilket alternativ som ska ändras. När din sättning är klar trycker du på START för att spara den, och återvänder till titelskärmen. Alla dina uppsättningar kommer att lagras av Battery Backup även efter det att strömmen slagits av.

RESUME: Använd detta alternativ för att lagra ett spel under utveckling i Battery Backup. Obs: Om du befinner dig i mitten av ett pussel och slår av strömmen, sätter RESUME in dig i början av det när du vill spela igen. Välj bort denna möjlighet om du inte vill använda Battery Backup. Om du slår på strömmen medan du håller nere knapparna 1 och 2 kommer RESUME att stängas av.

MAP: Du kan välja mellan NORMAL och H FLIP. H FLIP ger dig en spegelbild av varje pussel. Tidtagning för varje pussel kan ändras och vissa pussel kan inte lösas alls. I H FLIP räknas inte högpoäng och antal steg. Obs: H FLIP fungerar enbart i samband med Normalspelet, inte pussel du har tillverkat med Map Editor.

LIFE: Välj det antal liv du vill ha (1 till 5).

KEUZEMOGEL-IJKHEDEN VOOR HET SPELEN.



Er zijn veel functies in POPILS die aangepast kunnen worden bij de manier waarop je wilt spelen. Selecteer OPTIONS (KEUZEMOGELIJKHEDEN) op het titelscherm door START of knop 2 in te drukken. Gebruik knop 2 of LINKS en RECHTS om een instelling te wijzigen: BOVEN en ONDER selecteert welke keuzemogelijkheid je wilt wijzigen. Als je je eigen instelling gemaakt hebt, druk je START in om je instelling op te slaan. Al je instellingen worden opgeslagen door de Battery Backup, zelfs nadat de stroom uitgeschakeld is.

WEER BEGINNEN: Gebruik deze keuzemogelijkheid om een spel waar je mee bezig bent, in Battery Backup op te slaan. Let op: Als je midden in een puzzel zit en je schakelt de stroom uit, kun je met RESUME je weer bij het begin van de puzzel waar je mee bezig was beginnen. Je kunt deze keuzemogelijkheid afzetten als je geen gebruik wilt maken van Battery Backup. Als je de stroom inschakelt terwijl je de knoppen 1 en 2 ingedrukt houdt, wordt RESUME afgezet.

KAART: Je kunt kiezen tussen NORMAL en H FLIP. H FLIP kantelt de puzzel om, zodat je een spiegelbeeld van je puzzel krijgt. De timing voor een puzzel kan verschillend zijn en sommige puzzels zouden weleens helemaal niet opgelost kunnen worden. Bij H FLIP worden de hoge scores en het aantal stappen niet opgenomen. Let op: H FLIP werkt alleen bij het normale spel, niet bij puzzels die je zelf samengesteld hebt.

LEVENS Kies het aantal levens dat je wilt (1 t/m 5)

PELIN VAIHTOEHDOT



POPILS-pelissä on monia toimintoja, joita voit muuttaa pelityylisi mukaan. Valitse vaihtoehdot nimiruudussa painamalla STARTTIA tai painike 2:ta. Käytä painike 2:ta tai VASENTA ja OIKEAA nuolta muuttaaksesi valikoiman; YLÖS ja ALAS nuolilla valitset haluamasi vaihtoehdon. Suoritettuasi valinnan paina STARTTIA valintojesi tallentamiseksi ja palataksesi nimiruutuun. Battery Backupin avulla kaikki valikoimasi tallentuvat, jopa silloin kun virta on pantu pois päältä.

UUDELLEENALOITUS: Laita tämä vaihtoehto päälle tallentaaksesi meneillään olevan pelin Battery Backupiin. Huom: Jos olet pulman keskellä ja katkaiset virran, RESUME vie sinut pulman alkuun, kun aloitat pelin uudelleen. Laita tämä vaihtoehto pois päältä, jos et halua käyttää Battery Backupia. Jos kytket virran painaessasi painikkeita 1 ja 2 samanaikaisesti, RESUME menee pois päältä.

KARTTA: Valittavana on NORMAL ja H FLIP. H FLIP antaa sinulle kunkin pulman peilikuvan. Pulmien ajoitus saattaa muuttua ja joitakin pulmia ei voi ratkaista lainkaan. H FLIP-tilassa tuloksia ja askelten lukumäärää ei merkitä muistiin. Huom: H FLIP toimii vain normaalissa pelissä, eikä kartta editorin avulla luoduissa pulmissa.

ELÄMÄ: Valitse haluamasi määrä elinaikoja (1-5).

Le Pouvoir du Duel

INITIALIZE: This wipes out data stored in Battery Backup. Use this carefully!

- NO: No initializing. Usually set to this.
- FLAGS: This erases which puzzle screens have been solved and the number of steps used to clear them. Use this when you want to start all over again.
- HI-SCORE: Erases only the high scores.
- EDIT MAP: Erases all puzzles created with the Map Editor.
- ALL: Erases everything!

LANGUAGE: Choose between English and Japanese.

HIT MARKER: When you punch and kick while reaching halfway out, it can be tough to tell how far you must lean out for your punch or kick to reach. Turn HIT MARKER on to make it easier. It's good to have this option on when you're going for minimum number of steps. Note: Even when turned off this option comes on during Pause. It only works with the Normal Game (not puzzles you've created).



And now, a little secret: Push START while holding down Button 1 on the option screen and POPILS will go into sound keyboard mode. Hey, there might be a song you'll love! Use UP and DOWN to select a sound, press buttons 1 or 2 to play the selection. Press START to exit.

INITIALIZE: Damit werden alle Daten, die im Batteriespeicher gespeichert sind, gelöscht. Mit Vorsicht verwenden!

- NO: Daten sollen nicht gelöscht werden. Dies ist die normale Einstellung.
- FLAGS: Damit werden alle bereits gelösten Puzzles und die zur Lösung benötigten Schritte gelöscht. Nun könnt Ihr wieder ganz von vorne anfangen.
- HI-SCORE: Löscht die Auflistung der Höchstpunktzahlen.
- EDIT MAP: Löscht alle mit Hilfe des Puzzle-Editors erstellen Puzzles.
- ALL: Löscht alles!

LANGUAGE: Hier könnt ihr zwischen Spielsteuerung in englischer oder japanischer Sprache wählen.

HIT MARKER: Wenn Ihr versucht, in Halbschritten zu boxen oder zu treten, ist es manchmal schwierig abzuschätzen, wie weit Ihr Euch herauslehnen müßt, um das entsprechende Quadrat erreichen zu können. HIT MARKER macht Euch das Leben leichter. Diese Option sollte eingeschaltet sein, wenn Ihr versucht, das Puzzle mit der geringst möglichen Anzahl an Schritten zu lösen. Anmerkung: Auch wenn diese Option ausgeschaltet ist, erscheint sie, wenn das Spiel angehalten wird. Die Option funktioniert nur bei den zu Beginn zur Verfügung stehenden Spielen (nicht bei den von Euch erstellten).



Und nun möchten wir Euch ein kleines Geheimnis verraten: Drückt den START-Knopf, während Knopf 1 auf dem Optionsschirm gedrückt ist, und POPILS öffnet den Soundmodus. Vielleicht wird eine der Melodien sogar zu Eurer Lieblingsmelodie. Mit Hilfe der Hoch- und Runterpfeile könnt Ihr einen beliebigen Sound wählen. Drückt Knopf 1 oder 2, um den Sound einzuschalten. START-Knopf drücken, um den Schirm zu schließen.

INITIALISER: Cette option détruit les données enregistrées dans la mémoire de la Pile de secours. A utiliser avec précaution!

- NO: Pas d'initialisation. Cette fonction est en général réglée à l'avance.
- FLAGS (Drapeaux): Cette option efface les écrans casse-tête qui ont été résolus et le nombre de mouvements qu'il a fallu pour les résoudre. Utilisez cette option lorsque vous voulez recommencer à partir du début.
- HI-SCORE: Efface seulement les meilleurs scores.
- EDIT MAP: Efface tous les casse-tête créés avec l'Editeur de Carte.
- ALL: Efface tout!

LANGUAGE: Choix entre l'anglais et le japonais.

HIT MARKER (Marqueur de coup): Il est parfois difficile de savoir jusqu'où se pencher pour atteindre votre cible d'un coup de pied ou de poing. Dans ce cas, activez le Hit Marker. Cette option est utile quand vous essayez de réduire le nombre de mouvements au minimum. Remarque: Cette option est activée automatiquement durant la pause, même si vous l'aviez désactivée auparavant. Elle ne fonctionne qu'avec le jeu normal (pas avec les casse-tête que vous avez créés).



Et maintenant, voici un petit secret: Appuyez sur START tout en enfonçant le Bouton 1 sur l'écran des options et POPILS se mettra en mode clavier sonore. Il y a un ou deux airs que vous risquez bien d'apprécier. Servez-vous des flèches Haut et Bas pour sélectionner une musique. Appuyez sur les Boutons 1 ou 2 pour entendre la musique. Appuyez sur START pour quitter.

INICIALIZAR: Esto destruye la información almacenada en la Batería de Seguridad. ¡Usalo con cuidado!

- NO: No inicializar. Generalmente esto es lo que está programado.
- BANDERAS: Esto borra los puzzles que han sido resueltos y el número de pasos necesarios para ello. Utiliza esto cuando quieras empezar todo de nuevo.
- PUNTUACION ELEVADA : Borra sólo las puntuaciones elevadas.
- MAPA EDITOR: Borra todos los puzzles creados con el Mapa Editor.
- TODO: ¡Borra todo!

IDIOMA: Elige el idioma que necesites.

MARCADOR DE GOLPES: Cuando estás colgando medio fuera y das patadas o puñetazos es difícil calcular cuánto debes asomarte para que tus puñetazos y patadas alcancen tu objetivo. Pon en marcha el Marcador de Golpes para que te sea más fácil. Es una buena idea tener en funcionamiento esta opción cuando quieres minimizar el número de pasos. Nota: Incluso cuando está desactivada esta opción se reactiva sola después de una Pausa. Sólo funciona con el juego normal (no con los puzzles que has creado).



Y ahora, un pequeño secreto: Pulsa START mientras mantienes presionado el Botón 1 en la pantalla de opciones y POPILS pasará al modo de sonido. ¡Oye, puede que haya una canción de tus preferidas! Usa ARRIBA y ABAJO para seleccionar un sonido, pulsa los Botones 1 o 2 para escucharlo. Pulsa START para salir.

Lo Retro Nel

INIZIALIZZA: Questa elimina i dati conservati nella Riserva Batteria. Usala con cautela!

● No: Nessuna inizializzazione. Di solito è impostata su questo.

● BANDIERE: Questa cancella le videate dei rompicapo che sono stati risolti e il numero di mosse utilizzate per superarli. Usala quando vuoi ricominciare tutto da capo.

● PUNTEGGIO ELEVATO: Cancella solo il punteggio elevato.

● EDITA MAPPA: Cancella tutti i rompicapo creati con l'Editor di Mappa.

● TUTTO: Cancella tutto!

LINGUA: Scegli tra inglese e giapponese.

SEGNA COLPO: Quando tiri pugni e calci mentre ti sporgi, può essere duro sapere quanto ti devi sporgere per far arrivare il pugno o il calcio. Accendi HIT MARKER per fare le cose più facili. E' bello poter disporre di questa opzione quando cerchi di fare il minor numero di mosse. Nota: Anche quando è spenta, questa opzione appare durante la Pausa. Funziona solo in GIOCO NORMALE (non coi rompicapo che hai creato tu).



E ora un piccolo segreto: Premi AVVIO mentre tieni premuto il Bottone 1 sulla videata opzioni e POPILS va in modalità di sonoro tastiera. Ehi, potrebbe esserci una canzone che ti piace! Usa SU e GIU' per selezionare un sonoro, premi i Bottoni 1 o 2 per eseguire le selezione. Premi AVVIO per uscire.

INITIALIZE: Detta tar bort lagrad data i Battery Backup. Använd detta med försiktighet!

● NO: Ingen borttagning. Välj i regel detta.

● FLAGS: Detta tar bort vilka pusselskärmar som har lösts, och det antal steg som använts för det. Använd detta när du börjar om från början.

● HI-SCORE: Tar enbart bort högpoängen.

● EDIT MAP: Tar bort alla pussel som tillverkats med Map Editor.

● ALL: Tar bort allting!

LANGUAGE: Välj mellan engelska och japanska.

HIT MARKER: När du slår och sparkar medan du är halvvägs ute kan det vara svårt att säga hur mycket du måste luta dig ut för att din spark eller ditt slag ska kunna nå fram. Slå på HIT MARKER för att göra det lättare. Det är bra att ha detta alternativ på när du siktar på att klara spelet med minimalt antal steg. Obs: Även när det är frånslaget kommer detta alternativ på, när spelet är på paus. Det fungerar enbart under Normalspelet (inte pussel du har tillverkat).



Och nu en liten hemlis: Tryck på START medan du håller nere knapp 1 på valskärmen, och POPILS kommer att gå in i sound-keyboardalternativet. Här kanske det finns en låt du gillar. Använd UPP och NER för att välja ett sound, tryck på knapparna 1 och 2 för att spela valet. Tryck på START för att gå ur.

AANVANG: Dit wist de gegevens die in de Battery Backup opgeslagen zijn uit. Wees hier erg voorzichtig mee!

● NEE: Niet uitwissen, dit is de normale instelling.

● VLAGGEN: De puzzelschermen welke zijn opgelost en het aantal stappen dat je hiervoor nodig had, worden hiermee uitgewist. Hier kun je gebruik van maken als je helemaal overnieuw wilt beginnen.

● HOGE SCORES: Dit wist alleen de hoge scores uit.

● KAARTBEWERKING: Alle kaarten die je met de Map Editor samengesteld hebt, worden hiermee uitgewist.

● ALLES: Wist alles uit!

TAAL: Kies tussen Engels en Nederlands.

SLAG AANDUIDING: Als je slaat en schopt terwijl je halverwege naar buiten leunt, kan het wel eens moeilijk zijn om te bepalen hoever je moet overhellen zodat je slag of schop uitwerking heeft. Stel HIT MARKER (SLAG AANDUIDING) in om dit makkelijker te maken. Het is een goed idee om deze keuzemogelijkheid aan te zetten als je het minimum aantal stappen wilt gebruiken. Let op: Zelfs als deze keuzemogelijkheid afgezet is, is hij bij Pause in werking. Hij werkt alleen bij normaal spel (niet bij puzzels die je zelf gemaakt hebt).



En nu een geheimpje: Als je bij het keuzescherm START en tegelijkertijd knop 1 indrukt, komt POPILS in de geluidsmodus, mischien is er wel een liedje bij dat je erg leuk vindt! Gebruik UP (BOVEN) en DOWN (ONDER) om een muziekje te selecteren en druk de knoppen 1 en 2 in om je keuze te spelen. Druk de START knop in om te beëindigen.

INITIALIZE: Tämä pyyhkii pois Battery Backupiin tallennetut tiedot. Käytä tätä varovasti!

● NO: 'Initialize' pois päältä. Tämä on normaali asento.

● FLAGS: Tämä poistaa ratkaistut pulma-ruudut ja niiden suorittamiseen tarvittavien askeleiden lukumäärän. Käytä tätä, kun haluat aloittaa uudelleen alusta.

● HI-SCORE: Pyyhkii pois vain tulokset.

● EDIT MAP: Pyyhkii pois kaikki kartta editorilla luodut pulmat.

● ALL: Pyyhkii pois kaiken!

LANGUAGE: Valitse englanninkieli tai japani.

HIT MARKER: Kun isket ja potkit ollessasi puolivälissä, saattaa olla vaikea päättää, kuinka kauas sinun on nojattava osuaksesi iskullasi tai potkullasi. Pane HIT MARKER päälle asian helpottamiseksi. Jos yrität minimiä askelten lukumäärää, laita tämä vaihtoehto päälle. Huom: Jopa silloin kun tämä vaihtoehto on pois päältä, se tulee päälle tauon aikana. Sitä voi käyttää vain normaalissa pelissä (ei siis itse luomissasi pulmissa).



Ja nyt, pieni salaisuus: Paina STARTTIA pitäessäsi painike 1:tä alaspainettuna vaihtoehtoruudussa ja POPILS menee sävel-tilaan. Voit jopa löytää mielilaulusi! Käytä YLÖS ja ALAS nuolia valitaksesi sävelen, paina painiketta 1 tai 2 soittaaksesi valikoimasi. Paina STARTTIA poistuaksesi.

Lobo Winner

HINTS AND STRATEGIES

Reaching halfway out: To destroy a block that seems to be out of reach, try leaning out halfway and punch. It just might work.

How to kick down to go up:

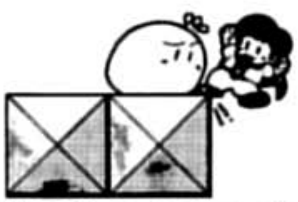


Kick down to make the Warp Door come down...

You get sucked up into the Warp Door since it falls faster than you do...

You come out on the other Warp Door above!

Stand on the edge to avoid Green Slimes:



When it looks like there's no way out of getting Slimed stand way out on the edge supporting yourself on one foot. Do this and the Slime won't touch you.

TIPS ZUR STRATEGIE

Sich hinüberlehnen: Um ein Quadrat aus dem Weg zu räumen, das außerhalb Eurer Reichweite zu sein scheint, solltet Ihr versuchen, Euch hinüberzulehnen und zuzustoßen. Könnte eventuell klappen.

Wie man nach unten tritt, um aufzusteigen:

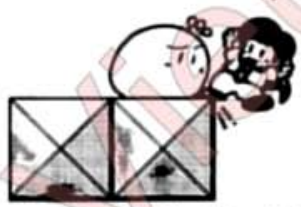


Nach unten treten, damit die Zaubertür nach unten fällt...

Ihr werdet nun in die Tür eingesogen, da sie schneller fällt als Ihr...

Ihr kommt dann aus der anderen Tür weiter oben heraus.

Auf der Kante stehen, um den grünen Slimes zu entwischen:



Wenn es so aussieht, als würde ein Slime Euch ganz sicher erwischen, könnt Ihr versuchen, ganz auf den Rand des Quadrats auszuweichen, bis Ihr nur mit einem Fuß Halt habt. Nun können Euch die Slimes nichts mehr anhaben.

CONSEILS ET STRATEGIES

Bien se pencher en avant: Pour détruire un bloc qui semble être hors de votre portée, essayez de vous pencher en avant et de donner un coup de poing. Cela pourrait bien marcher!

Comment donner un coup de pied vers le bas pour monter:

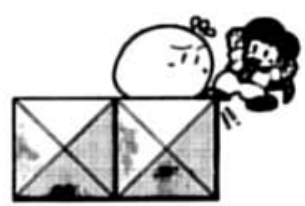


Donnez un coup de pied vers le bas pour faire tomber la porte Warp...

Vous êtes aspiré par la porte Warp puisqu'elle tombe plus vite que vous...

Vous ressortez par l'autre porte Warp, située au-dessus!

Mettez-vous au bord pour éviter les Substances Visqueuses Vertes:



Lorsqu'il semble n'y avoir aucun moyen d'échapper aux substances visqueuses, mettez-vous complètement au bord, en ne prenant appui que sur un seul pied. Ainsi, la substance visqueuse ne vous touchera pas.

TRUCOS Y ESTRATEGIAS

Asomándose medio fuera: Para destruir un bloque que parece fuera de tu alcance, intenta asomarte colgando y golpea. Puede que funcione.

Como dar patadas hacia abajo para subir:

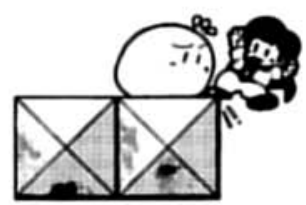


Da una patada en el piso para hacer que la puerta transportadora descienda...

La puerta transportadora te succiona ya que desciende más rápido que tú...

Y sales por la otra puerta transportadora de arriba!

Apóyate en el borde del bloque para evitar a los Mocos verdes:



Cuando parece que no queda ninguna duda de que te va a babosear el moco, apóyate en el borde manteniéndote sobre un pie. Haz esto y el moco no te tocará.

Le Manuel Vidéoludique

SUGGERIMENTI E STRATEGIE

Sporgersi: Per distruggere un blocco che sembra fuori portata, prova a sporgerti e a dare un pugno. Potrebbe funzionare.

Come scalciare per salire:



Scalccia per far venire giù la Porta...

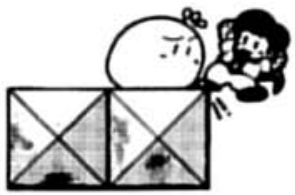


Vieni risucchiato nella Porta dato che cade più velocemente di te...



Esci dalla altra Porta sopra!

Sporgiti sul bordo per evitare le Bave Verdi:



Quando sembra che non ci sia via d'uscita dall'essere Sbavato, sporgiti sul bordo reggendoti su un piede. Se lo fai, la Bava non ti tocca.

TIPS OCH STRATEGIER

Luta dig halvvägs ut: För att kunna förstöra en bricka som verkar vara utom räckhåll kan du luta dig halvvägs ut och slå till. Det kan fungera.

Hur man sparkar nedåt eller går upp:



Sparka nedåt för att få Warp-dörren att komma ned...



Du sugs in i Warp-dörren eftersom den faller snabbare än du...



Du kommer ut genom andra Warp-dörren ovanför!

Hur man står på kanten för att undvika Green Slimes:



När det ser ut som om det inte finns någon utväg ställer du dig allra längst ut på kanten, och balanserar på en fot. Gör du det kommer Slime inte att röra dig.

WENKEN EN METHODES

Halverwege naar buiten overhellen: Om een blok te vernielen waar je haast niet bij kan, probeer eens halverwege naar buiten te leunen en te slaan, dat zou wel eens kunnen werken.

Hoe je naar beneden kunt schoppen om naar boven te gaan:



Schop naar beneden om de werpende deur naar beneden te halen...



Je wordt de werpende deur binnen gezogen, omdat hij sneller valt dan jij...



Je komt uit de bovenliggende werpende deur!

Ga op de rand staan om groene slijmdiertjes te vermijden.



Als het er naar uit ziet dat je met een slijmdiertje in aanraking gaat komen, ga dan helemaal op de rand staan en steun op één voet. Als je dit doet, kan het slijmdiertje niet aan je komen.

ULOTTUMINEN PUOLIVÄLIIN

Tuhotaksesi laatan, mikä näyttää olevan saavuttamattomissa, yritä nojata ulospäin puoliväliin ja iskeä nyrkillä. Se saattaa onnistua.

Kuinka potkaiset alas mennäksesi ylös:



Potkaise alas saadaksesi 'warp' oven tulemaan alas . . .



Ovi imaisee sinut, koska se putoaa nopeammin kuin sinä . .



Tulet esiin yläpuolella olevasta toisesta ovesta!

Seiso reunalla vihreiden lima-olioiden välttämiseksi:



Kun näyttää siltä, ettet voi välttää lima-oliota, seiso reunalla yhden jalan varassa. Jos teet näin, lima-olio ei koske sinuun.

Le Voux Manuel

How to use Warp Doors to foil Green Slimes:



Let the Green Slime go through the Warp Door...



The Slime comes out of the other Warp Door and gets killed falling on the pointed block...

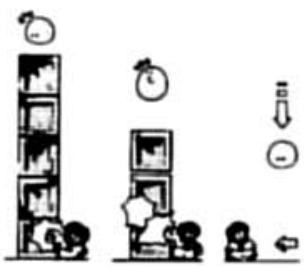


Kick to destroy the pointed block...



Now you're reunited with your lovely Princess!

Continuous punch technique: Pressing Button 1 lets you punch continuously, which can be useful in certain situations, like the one below.



To get through, you've got to punch out the blocks. By pressing Button 1 to punch in rapid succession, you can destroy all the blocks and move past before the slime falls on you.

Wie man Zaubertüren einsetzt, um Slimes unschädlich zu machen:



Laßt den Slime durch die Zaubertür gehen...



Der Slime kommt nun aus der anderen Tür heraus und fällt auf das spitze Quadrat...



Zerstört das spitze Quadrat mit dem Fuß ...



Und nun seid Ihr wieder mit der wunderschönen Prinzessin vereint!

Technik des wiederholten Boxens: Wenn Ihr Knopf 1 drückt, könnt Ihr ununterbrochen zustoßen. Das kann in einigen Situationen recht nützlich sein, wie z.B. hier:



Um durchzukommen, müßt Ihr die Quadrate aus dem Weg boxen. Indem Ihr Knopf 1 drückt, um in schneller Folge zuschlagen zu können, werden alle Quadrate zerstört. Ihr könnt daraufhin weitergehen, bevor einer der Slimes auf Euch fällt.

Comment utiliser les Portes Warp pour tromper les Substances Visqueuses:



Laissez la substance visqueuse verte passer par la porte Warp...



La substance visqueuse sort de l'autre porte Warp et se tue en tombant sur le bloc pointu...

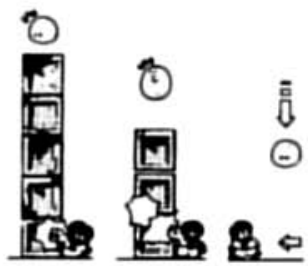


Détruisez le bloc pointu en lui donnant un coup de pied...



Vous avez maintenant retrouvé votre jolie princesse!

Technique des coups de poing continus: En appuyant sur le Bouton 1, vous envoyez des coups de poing continuellement, ce qui peut servir dans certaines situations, telle que celle qui est décrite ci-dessous:



Pour passer, vous devez dégager les blocs à coups de poing. En appuyant sur le Bouton 1 pour donner une succession de coups de poing rapide, vous pouvez détruire tous les blocs et passer avant que la substance visqueuse ne vous tombe dessus.

Como usar las Puertas Transportadoras para frustrar a los Mocos Verdes:



Deja que el Moco verde se meta en la puerta transportadora...



El Moco sale por la otra puerta transportadora y muere al caer en un bloque puntiagudo...

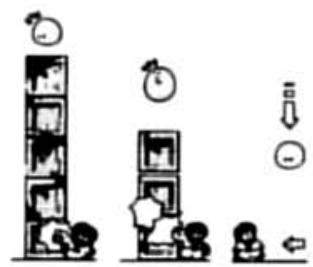


Da una patada al bloque puntiagudo para destruirlo...



¡Ahora ya estás junto a tu adorable princesa!

Técnica de Puñetazos Continuos: Pulsa el Botón 1 para dar puñetazos sin parar, lo que puede ser útil en algunas ocasiones como la que sigue.



Para abrirte paso debes golpear los bloques. Al pulsar el Botón 1 para dar puñetazos continuos, puedes destruir todos los bloques y hacerte a un lado antes de que el moco te caiga encima.

Le Vieux Manuel

Come usare le Porte per sventare le Bave Verdi:



Fai passare le Bave Verdi dalla Porta...



La Bava esce dall'altra Porta e viene uccisa cadendo sul blocco a punta...

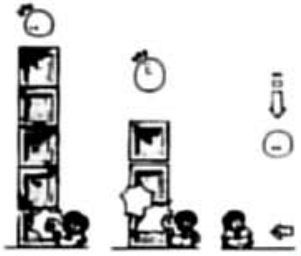


Calcia per distruggere il blocco a a punta...



Adesso sei riunito alla tua adorata Principessa!

Tecnica di pugno continuo: Premendo il Bottone 1, ti permette di tirare pugni in continuazione, il che può essere utile in certe situazioni come questa qui di seguito.



Per passare, devi dare pugni ai blocchi. Premendo il Bottone 1 per tirare pugni in rapida successione, puoi distruggere tutti i blocchi e passare prima che le Bave ti

Hur man använder Warp-dörrarna för att omintetgöra Green Slimes:



Låt Green Slime gå igenom Warp-dörren...



Slime kommer ut genom den andra Warp-dörren och dödas genom att falla på den spetsiga brickan...



Sparka till för att förstöra den spetsiga brickan...



Nu är du återförenad med din vackra prinsessa!

Teknik för ihållande slag: Tryck på knapp 1 och du kan slå ihållande, vilket kan vara användbart i flera situationer, som den nedan.



För att komma igenom måste du slå ut brickorna. Genom att trycka på knapp 1 för att slå ihållande kan du förstöra alla brickorna och förflytta dig snabbt innan Slime landar på dig.

Hoe je werpende deuren kunt gebruiken om de groene slijmdiertjes teniet te doen:



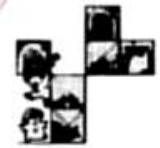
Laat het groene slijmdiertje door de werpende deur gaan...



Het slijmdiertje komt uit de andere werpende deur en wordt gedood als hij op het puntige blok valt...

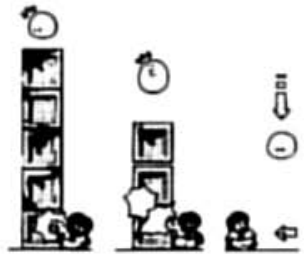


Schop om het puntige blok te vernietigen...



En nu ben je met je lief prinsesje verenigd!

Onafgebroken slagtechniek: Door knop 1 in te drukken, kun je onafgebroken slaan, wat in sommige situaties goed van pas kan komen, zoals die hieronder.



Om er door te komen, moet je de blokken wegslaan. Door op knop 1 te drukken om snel achter elkaar te slaan, kun je alle blokken vernietigen en er doorkomen, voordat het slijmdiertje op je valt.

Kuinka käytät 'warp' ovia vihreiden lima-olioiden torjumiseksi:



Anna vihreän lima-olion mennä ovesta . . .



Lima-olio tulee esiin toisesta ovesta ja tuhoutuu pudotessaan suippoon laattaan . . .

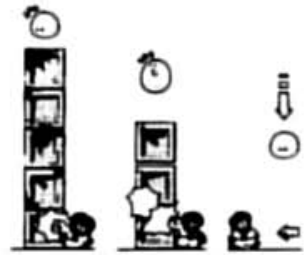


Potkaise hävittääksesi suipon laatan . . .



Nyt olet yhdessä ihastuttavan prinsessasi kanssa!

Jatkuva iskutekniikka: Painamalla painike 1:tä voit iskeä nyrkillä jatkuvasti, mikä saattaa olla hyödyksi tietyissä tilanteissa, kuten alapuolella olevasta esimerkistä näet:



Päästäksesi läpi sinun on iskettävä laatat pois. Painamalla painike 1:tä nopeasti ja jatkuvasti, voit tuhota kaikki laatat ja liikkua pois, ennenkuin lima-olio putoaa sinun päälle.

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 any 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 Nich 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 Wämequellen 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 Kassetten-schachtel 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 la 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.

MANIPULACION 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.









Le vieux manuel

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 manometteria!
⑥ Non collocaria vicino a qualisiasi 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 innumidito 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 ¡Segas spelmodul SEGA GAME GEAR.

Korrekt kassettskötsel

① Tappa inte kassetten ¡ 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 mett 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

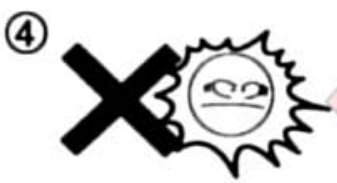
Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan SEGA GAME GEAR järjestelmään.

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 tinnerrille, bensiiniile, 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.









Le vieux manuel

ALSO AVAILABLE FROM TENGEN

On Mega Drive

PAC MANIA
KLAX
HARD DRIVIN'
PITFIGHTER
PAPERBOY
DRAGONS FURY

On Game Gear

MARBLE MADNESS
PAPERBOY
KLAX

PLEASE READ THIS MANUAL VERY CAREFULLY

Le Vieux Manuel

Published by

TENGEN

Sales and Marketing
by

DOMARK

SEGA™

PRINTED IN JAPAN

Patents:
U.S. # 4,442,486/4,454,594/4,462,076;
Europe # 80244; Canada # 1,183,276;
Hong Kong # 88-4302; Singapore # 88-155;
Japan # 82-205605 (Pending)

Popils © 1991 Tengen Ltd.

This game is Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA GAME GEAR SYSTEM.

'SEGA' and "GAME GEAR" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.