

SEGA
GAME GEAR

SLIDER™

672-0598-50

Starting Up

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

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

Note: This game is for one player only.

① Insert Sega Cartridge

Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Game Gear-Steuerpult wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die 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 einlegen

Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

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

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

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

① Introduzca el cartucho Sega

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

Slip Past the Enemy

Speed across the surface of a polluted land as Slider, the last hope of the conquered realm of Rozen. An invading army of Scum lords have fouled Slider's utopian world with harsh toxins and poisons. Only you can turn back the tide of pollution in your quest to clean up Rozen and send the raiding monsters packing!

Schlüpfe an dem Feind vorbei

Rase über das verseuchte Land als Slider, der die letzte Hoffnung des besetzten Reichs von Rozen ist. Eine erobernde Horde von Herren des Abschaums hat Sliders utopische Welt mit starken Giften verseucht. Nur Du kannst die Flut der Verseuchung umkehren und die plündernden Monster zum Kofferpacken schicken!

Glissez-vous entre les ennemis

Parcourez à toute vitesse la surface d'un pays pollué car vous êtes Slider, le dernier espoir du royaume conquis de Rozen. Une armée d'invasion de Scumlords a pollué le monde utopique de Slider avec des toxines et des poisons violents. Seul vous pouvez repousser la marée de pollution dans votre quête pour nettoyer Rozen et refouler l'invasion des monstres!

¡Escabúllete del enemigo!

Desplázate velozmente por la superficie de una tierra contaminada como Slider, la última esperanza del reino conquistado de Rozen. El ejército invasor de los Señores de la Escoria ha ensuciado el utópico mundo de Slider con fuertes toxinas y venenos. ¡Sólo tú puedes detener la contaminación! Lucha hasta limpiar Rozen, y envía lejos a los monstruos invasores.



Le Vieux Manuel

Supera il nemico

Affrettati ad attraversare la superficie di una terra inquinata nei panni di Scivolatore, l'ultima speranza del conquistato regno di Rozen. Un esercito invasore di Signori dei Rifiuti ha insudiciato il mondo utopico di Scivolatore con aspre tossine e veleni. Solo tu puoi far tornare indietro la marea inquinante sforzandoti di ripulire Rozen e cacciare via i mostri saccheggiatori!

Glid förbi fienden

Sväva över det förorenade landskapet som Slider, det invaderade landet Rozens sista hopp. En fiendearmé av Scumlords har förpestat Sliders undersköna värld med frätande syror och gifter. Bara du kan hejda floden av föroreningar, rensa upp i Rozen och driva de framstormande monstren på flykten!

Sluip Langs de Vijand

Glij, als Slider, over een oppervlak van verontreinigd land. Jij bent de laatste hoop van het veroverde koninkrijk Rozen. Een leger van Scum lords heeft Sliders Utopische wereld vervuild met allerlei soorten wrede gifsoorten. Alleen jij kan het tij van vervuiling doen keren, tijdens jouw speurtocht naar het vuil, dat jij ook moet opruimen om vervolgens de monsters naar huis te sturen!

Pujahda vihollisten ohi

Kun liikut nopeasti tämän saastuneen maan läpi, olet Slider, valloitetun Rozenin valtakunnan viimeinen toivo. Maahan hyökänneiden törkyherrojen armeija on pilannut Sliderin utopistisen maailman voimakkailla toksiineilla ja myrkyillä. Vain sinä pystyt kääntämään tämän saasteaallon, jotta Rozen puhdistuu ja lähettämään yllättävästi hyökänneet hirviöt tiehensä!

Le Vieux Manuel

But beware — the current inhabitants of ghouls, blobs and fire faces are ready to make radioactive slag out of you. Added to this hideous collection of plunderers are deadly pits and portals that generate new horrors that are dying for a piece of your hide.

An arsenal of weapon systems aid you in your attempts to sterilize the realm. Fight through mind bending twists and turns throughout 99 levels of action-packed mazes. Do you have what it takes to wipe out the Scum lords and bring peace to Rozen?

Aber Vorsicht — die momentanen Einwohner, bestehend aus Geistern, Blobs und Feuergesichtern, würden gerne radioaktive Schlacke aus Dir machen. Zusätzlich zu dieser entsetzlichen Sammlung von Plünderern gibt es tödliche Fallgruben und Portale, die nur auf ein Stück Deiner Haut warten.

Ein Arsenal aus Waffen hilft Dir, das Reich zu säubern. Schlage Dich mit gedankenverwirrenden Drehungen durch 99 Level mit aktion-gepackten Labyrinthen. Hast Du das Zeug, die Herren des Abschaums auszulöschen und Frieden nach Rozen zu bringen?

Mais attention — les habitants actuels, les goules, les blobs et les têtes de feu sont prêts à vous transformer en déchet radioactif. En plus de cette hideuse collection de pillards, vous devrez affronter des fosses mortelles et des portails qui génèrent de nouvelles horreurs qui mourraient pour un morceau de votre dépouille.

Un arsenal de systèmes d'armes vous aide dans vos tentatives pour stériliser le royaume. Combattez les pièges tordus et parcourez 99 niveaux de labyrinthes pleins d'action. Avez-vous ce qu'il faut pour chasser les Scumlords et ramener la paix à Rozen?

Pero ten cuidado — los actuales habitantes (demonios, masas informes y caras de fuego) están listos para convertirte en escoria radioactiva. Además de este horrible grupo de saqueadores, existen mortales fosos y puertas que generan nuevos horrores. ¡Tus enemigos se mueren por arrancarte el pellejo!

Como ayuda en tu tarea de esterilizar el reino, dispones de un vasto arsenal de armas. Combate en intrincadas vueltas y recodos pasando a través de 99 niveles de laberintos llenos de acción. ¿Tienes todo lo necesario para aniquilar a los Señores de la Escoria y traer la paz a Rozen?

Le Vieux Manuel

Ma stai attento — gli attuali abitanti, predatori di tombe e personaggi indiavolati, si preparano per fare di te dei miseri rifiuti radioattivi. Oltre a questa tremenda serie di predatori puoi anche trovare trappole e porte mortali che danno origine a nuovi mostri, pronti a morire per scorticarti vivo.

Un arsenale di armi ti soccorre nei tentativi di ripulire il reame. Combatti attraversando curve e spire rivoltanti, in 99 livelli di labirinti pieni di azione. Possiedi ciò che serve per spazzare via i Signori dei Rifiuti e riportare la pace a Rozen?

Men se upp — de nya invånarna består av spöken, slemklumpar och eldansikten som gör sig beredda att förvandla dig till radioaktivt avfall. Bortsett från den här fasansfulla plundrarsamlingen stöter du på dödliga hålor och valv som spyr ut nya fasor som längtar efter att slita sig i stycken.

En arsenal av olika vapensystem hjälper dig i dina ansträngningar att rensa upp i landet. Slå dig fram genom halsbrytande kurvor och krökar på 99 nivåer av actionspäckade labyrinter. Har du vad som krävs för att slå ut Scumlordarna och stifta fred i Rozen?

Maar pas op — de huidige bewoners, die bestaan uit boze geesten, vreemde bobbels en vuurgezichten, zijn klaar om radioactief afval van je te maken. Aan de afschuwelijke verzameling plunderaars zijn ook nog eens dodelijke valkuilen en poorten die nieuwe monsters tot leven brengen, toegevoegd. Deze nieuwe monsters zullen alles doen om een stukje van jouw huid te krijgen.

Een heleboel wapens helpen jou bij je pogingen om het koninkrijk weer schoon te krijgen. Vecht je door allerlei gekke kronkels, waar je je hoofd over kunt breken, in 99 levels met aktie gevulde doolhoven. Heb jij datgene in je wat nodig is om de Scum lords uit te schakelen, om zo weer de rust terug te brengen in Rozen?

Mutta ole varovainen — tämänhetkiset asukkaat, pahat henget, möykyt ja tulinaamat, ovat valmiina tekemään sinusta radioaktiivista kuonaainetta. Tämän hirveän ryöstäjien lauman lisäksi tulet näkemään hengenvaarallisia kuoppia ja portteja, joista seuraa uusia kauhistuttavia olentoja, jotka odottavat vesi suussaan sinun nahkaasi.

Sinun apunasi on asejärjestelmien arsenaali, kun yrität sterilisoida tätä valtakuntaa. Sinun on taisteltava ajatuksia taivuttavien vääntöjen ja käänteiden läpi toimintarikkaiden labyrinttien 99 eri tasossa. Tuntuuko sinusta, että kykenet tuhoamaan törkyherrat ja palauttamaan rauhan Rozeanin valtakuntaan?

Le Vieux Manuel

Take Control!

To help Slider turn Rozen back to pink, learn the controls before you start.

① Directional Button (D-Button)

- Press to select a game mode.
- Press to move Slider up, down, left or right.
- Press to move the cursor in the Password screen.
- Press to select letters in the High Score screen.

② Start Button

- Press to start the game.
- Press to select a mode.
- Press to pause; press again to resume play.

Übernimm die Kontrolle!

Um Slider zu helfen, Rozen zurück auf die Höhe zu bringen, mache Dich mit den Kontrollen vertraut, bevor Du loslegst.

① Richtungstaste (D-Taste)

- Drücke, um einen Spielmodus zu wählen.
- Drücke, um Slider nach oben, unten, links oder rechts zu bewegen.
- Drücke, um den Cursor in den Passwort-Bildschirm zu bringen.
- Drücke, um Buchstaben in dem Highscore-Bildschirm auszuwählen.

② Starttaste

- Drücke, um das Spiel zu starten.
- Drücke, um einen Modus auszusuchen.
- Drücke, um das Spiel anzuhalten. Drücke noch einmal um weiterzuspielen.

Prenez les commandes!

Pour aider Slider à rendre Rozen de nouveau rose, apprenez les commandes avant de commencer.

① Touche directionnelle (Touche-D)

- Appuyez pour sélectionner un mode de jeu.
- Appuyez pour faire bouger Slider en haut, en bas, à gauche ou à droite.
- Appuyez pour déplacer le curseur à l'écran de mot de passe (Password).
- Appuyez pour sélectionner les lettres à l'écran des meilleurs scores (High score).

② Touche Start

- Appuyez pour commencer le jeu.
- Appuyez pour sélectionner un mode.
- Appuyez pour mettre en pause; appuyez de nouveau pour reprendre le jeu.

¡Toma control!

Para que puedas ayudar a Slider a hacer que Rozen vuelva a la normalidad, apréndete los controles antes de comenzar a jugar.

① Botón direccional (botón D)

- Presiona este botón para seleccionar un modo de juego.
- Presiona este botón para mover a Slider hacia arriba, hacia abajo, hacia la izquierda o hacia la derecha.
- Presiona este botón para mover el cursor en la pantalla de contraseña (Password).
- Presiona este botón para seleccionar letras en la pantalla de puntaje máximo (High Score).

② Botón de comienzo

- Presiona este botón para iniciar el juego.
- Presiona este botón para seleccionar un modo de juego.
- Presiona este botón para hacer una pausa en el juego; presiónalo de nuevo para reanudar el juego.

Le Vieux Manuel

Assumi il comando!

Per aiutare Scivolatore a riportare Rozen alla normalità, impara i comandi prima di cominciare.

① Tasto direzionale (Tasto D)

- Premilo per scegliere un modo di gioco.
- Premilo per spostare Scivolatore in alto, basso o a destra e sinistra.
- Premilo per portare il cursore nello schermo della parola d'ordine.
- Premilo per scegliere le lettere nello schermo dei record.

② Tasto di inizio

- Premilo per iniziare il gioco.
- Premilo per scegliere un modo.
- Premilo per fare una pausa; ripremilo per tornare al gioco.

Sätt igång!

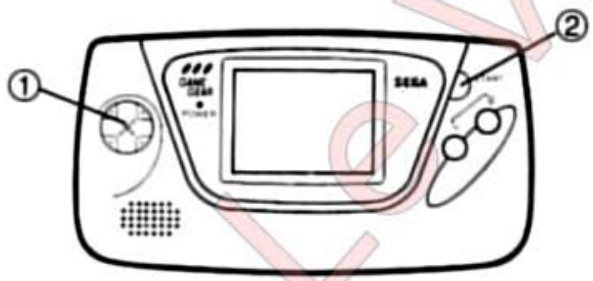
Lär dig hur kontrollerna fungerar innan du börjar så att du kan hjälpa Slider att rädda Rozen.

① Riktningstangent (D-tangent)

- Tryck för att välja spelinställning.
- Tryck för att styra Slider upp, ned, eller till höger eller vänster.
- Tryck för att flytta markören på lösenordskärmen.
- Tryck för att välja bokstäver på rekordskärmen.

② Starttangent

- Tryck för att börja spela.
- Tryck för att välja spelinställning.
- Tryck när du vill ta en paus. Tryck en gång till för att fortsätta spela.



De Besturing!

Als je Slider wilt helpen om Rozen weer helemaal roze te krijgen, moet je eerst leren hoe de controller werkt voordat je start.

① Richting Toets (R-Toets)

- Gebruik deze Toets om een spel mode te kiezen.
- Druk hierop om Slider naar boven, beneden, links of naar rechts te bewegen.
- Gebruik de R-Toets om de cursor te bewegen in het Password scherm.
- Gebruik deze toets om de letters te kiezen in het "High Score" scherm.

② Start Toets

- Druk hierop om het spel te beginnen.
- Gebruik de Start Toets om een mode te kiezen.
- Druk op deze Toets als je wilt pauzeren, en druk nog een keer om weer verder te gaan.

Ota ohjaimet käsiin!

Opettele ohjauspainikkeiden käyttö, ennenkuin aloitat pelin, jotta voit auttaa Slideria palauttamaan vaaleanpunaisen kukoistuksen Rozeaniin.

① D-johdatuspainike (D-painike)

- Paina, kun haluat valita pelitoiminnon.
- Paina, kun haluat siirtää Slideria ylöspäin, alaspäin, vasemmalle tai oikealle.
- Paina, kun haluat siirtää kursoria tunnussana-kuvaruudussa.
- Paina, kun haluat valita kirjaimia suurien pistemäärien (Highscore) kuvaruudussa.

② Aloituspainike

- Paina, kun haluat aloittaa pelin.
- Paina, kun haluat valita jonkin toiminnon.
- Paina, kun haluat keskeyttää pelin väliaikaisesti; paina uudelleen, kun haluat jatkaa peliä.

Le vieux manuel

③ Button 1

- Press to shoot.
- Press to warp at warp entrances.

④ Button 2

- Press to enter your password in the Password screen.
- Press to enter your initials in the High Score screen.

Note: You can give up by pressing the Start Button, Button 1 and Button 2 simultaneously during pause.

③ Taste 1

- Drücke, um zu schießen.
- Drücke, um Warp-Eingänge zu benutzen.

④ Taste 2

- Drücke, um Dein Passwort im Passwort-Bildschirm einzugeben.
- Drücke, um Deine Initialen in dem Highscore-Bildschirm einzugeben.

Hinweis: Du kannst aufgeben, wenn Du die Starttaste, Taste 1 und Taste 2 gleichzeitig während einer Pause drückst.

③ Bouton 1

- Appuyez pour tirer.
- Appuyez pour vous téléporter aux entrées de téléportation.

④ Bouton 2

- Appuyez pour entrer votre mot de passe à l'écran de mot de passe (Password).
- Appuyez pour entrer vos initiales à l'écran des meilleurs scores (High score).

Remarque: Vous pouvez abandonner en appuyant simultanément sur la touche Start, le Bouton 1 et le Bouton 2 pendant la pause.

③ Botón 1

- Presiona este botón para disparar.
- Presiona este botón para doblarte en las entradas.

④ Botón 2

- Presiona este botón para ingresar tu contraseña en la pantalla de contraseña (Password).
- Presiona este botón para ingresar tus iniciales en la pantalla de puntaje máximo (High Score).

Nota: Para finalizar el juego durante el modo de pausa, presiona simultáneamente el botón de comienzo (Start), el botón 1 y el botón 2.



Le Vieux Manuel

③ **Tasto 1**

- Premilo per sparare.
- Premilo per piegarti quando necessario.

④ **Tasto 2**

- Premilo per inserire la tua parola d'ordine nello schermo della parola d'ordine.
- Premilo per inserire le tue iniziali nello schermo dei record.

Nota: Potete terminare il gioco premendo contemporaneamente, durante una pausa, il tasto di inizio, il tasto 1 e il tasto 2.

③ **Tangent 1**

- Tryck för att skjuta.
- Tryck för att ta en genväg vid tunnelöppningarna.

④ **Tangent 2**

- Tryck för att slå in ditt lösenord på lösenordskärmen.
- Tryck för att slå in dina initialer på rekordskärmen.

Obs: Ger du upp kan du trycka samtidigt på starttangenten, tangent 1 och tangent 2 i pausläge.

③ **Toets 1**

- Druk op Toets 1 als je wilt schieten.
- Druk hierop als je op een warp ingang staat en je naar een ander gebied wilt.

④ **Toets 2**

- Druk hierop als je jouw Paswoord in wilt voeren op het Password scherm.
- Druk hierop om je initialen in te voeren in het "High Score" scherm.

NB!: Je kunt opgeven door de Start Toets, Toets 1 en Toets 2 tegelijk in te drukken tijdens pauze.

③ **Painike 1**

- Paina, kun haluat ampua.
- Paina, kun haluat liikkua valoa nopeammin varppisisääntuloissa.

④ **Painike 2**

- Paina, kun haluat kirjoittaa oman tunnussanasi tunnussana-kuvaruudussa.
- Paina, kun haluat omat nimikirjaimesi suurien pistemäärien (Highscore) kuvaruudussa.

Huom: Voit luovuttaa painamalla aloituspainiketta, painiketta 1 ja painiketta 2 samanaikaisesti taukotoiminnon aikana.

Le Vieux Manuel

Getting Started

When you turn the power ON, the Options screen appears. Select Play with the D-Button, then press the Start Button to enter the play mode. When the Level 1 screen appears, press Button 1, Button 2 or the Start Button to start the game. If you do not press any buttons in the Options screen, a demonstration screen appears in a few moments. Press the Start Button to return to the Options screen.

Mach Dich bereit!

Wenn Du das Gerät anschaltest, erscheint das Auswahlbild. Wähle "Spielen" mit der D-Taste aus und drücke die Starttaste, um in den Spielmodus zu kommen. Wenn das Level-1-Bild erscheint, drücke Taste 1, Taste 2 oder die Starttaste, um anzufangen. Wenn Du keine Taste im Auswahlbild drückst, erscheint nach einigen Momenten ein Demonstrationsbild. Drücke die Starttaste, um zum Auswahlbild zurückzukommen.

Début du jeu

Lorsque vous allumez l'appareil, l'écran d'Options apparaît. Sélectionnez Play (jouer) avec la touche-D, puis appuyez sur la touche Start pour entrer en mode de jeu. Lorsque l'écran Level 1 (niveau 1) apparaît, appuyez sur le Bouton 1, le Bouton 2 ou la touche Start pour commencer le jeu. Si vous n'appuyez sur aucun bouton à l'écran d'Options, un écran de démonstration apparaît après quelques instants. Appuyez sur la touche Start pour revenir à l'écran d'Options.

Para comenzar

Cuando enciendas la unidad, la pantalla de opciones (Options) aparecerá. Usa el botón D para seleccionar "Play" (jugar), y presiona luego el botón de comienzo (Start) para ingresar el modo de juego. Cuando la pantalla de nivel 1 (Level 1) aparezca, presiona el botón 1, el botón 2 o el botón de comienzo (Start) para iniciar el juego. Si no presionas ningún botón en la pantalla de opciones (Options), una pantalla de demostración será exhibida al cabo de unos instantes. Presiona el botón de comienzo (Start) para retornar a la pantalla de opciones (Options).



Le Vieux Manuel

Preparativi

Quando accendi l'unità, appare lo schermo delle opzioni. Scegli Play con il tasto D, poi premi il tasto di inizio per inserire il modo di gioco. Quando appare lo schermo del livello 1, premi il tasto 1, il tasto 2 o il tasto di inizio per iniziare il gioco. Se non premi nessun tasto nello schermo delle opzioni, dopo poco apparirà uno schermo dimostrativo. Per tornare allo schermo delle opzioni, premi il tasto di inizio.

Själva spelet

När du slår på (ON) strömmen visas inställningsskärmen. Välj "Play" med D-tangenten och tryck sedan på starttangenten för att välja spelinställning. När skärmen för nivå 1 visas trycker du på tangent 1, tangent 2 eller starttangenten för att börja spela. Om du inte trycker på några tangenter när inställningsskärmen visas ser du en demonstrationsskärm ett par sekunder senare. Tryck på starttangenten för att gå tillbaka till inställningsskärmen.

Het Spel Starten

Als je de spelcomputer aanzet zal het Optiescherm verschijnen. Kies voor "Play" met de R-Toets, en druk daarna op de Start Toets om in de spel mode te komen. Als het scherm van level 1 verschijnt moet je op Toets 1, Toets 2 of op de Start Toets drukken om met het spel te beginnen. Als je in het Optiescherm op geen enkele Toets drukt, zal er na een aantal seconden een demonstratie scherm verschijnen. Druk op de Start Toets om weer terug te keren naar het Optiescherm.

Pelin aloitus

Vaihtoehtojen kuvaruutu (Options) ilmestyy esiin, kun käännät virran päälle (ON). Valitse peli (Play) D-johdatus-painikkeen avulla ja paina sen jälkeen aloituspainiketta, jotta pelitoiminto käynnistyy. Kun tason 1 kuvaruutu on ilmestynyt, paina painiketta 1, painiketta 2 tai aloituspainiketta, jotta peli alkaa. Jos et paina mitään painiketta vaihtoehtojen kuvaruudussa, pelin esittelyn kuvaruutu ilmestyy muutaman hetken kuluttua esiin.



Le Vieux Manuel

Password Screen

In the Options screen, select Password with the D-Button, then press the Start Button to open the Password screen. Enter the four letter password which was displayed as you began the final round of your last game. Select a letter for each of the four positions when they are marked with a cursor. Use the D-Button to select a letter, then press Button 2 to enter your selection. When you enter all four letters correctly, select End with the D-Button, then press Button 2 to begin play. If you make an error, move the cursor to the mistaken letter by selecting right or left arrow.



Passwort-Bildschirm

Wähle in dem Auswahlbild "Passwort" mit der D-Taste, drücke dann die Starttaste, um den Passwort-Bildschirm zu öffnen. Gib das vierbuchstabige Passwort ein, das bei dem Beginn der letzten Runde Deines letzten Spiels angezeigt wurde. Wähle einen Buchstaben für jede der vier Stellen, wenn sie mit dem Cursor angezeigt werden. Drücke die D-Taste, um einen Buchstaben auszuwählen und Taste 2, um Deine Wahl zu bestätigen. Wenn Du alle vier Buchstaben richtig eingegeben hast, wähle "Beenden" mit der D-Taste und drücke Taste 2, um mit dem Spielen anzufangen. Wenn Du einen Fehler machst, bewege den Cursor nach links oder rechts und berichtige den falschen Buchstaben.

Ecran de mot de passe (Password)

A l'écran d'Options, sélectionnez Password (mot de passe) avec la touche-D puis appuyez sur la touche Start pour ouvrir l'écran de mot de passe (Password). Entrez le mot de passe à quatre lettres qui était affiché lorsque vous avez commencé le dernier round de votre dernière partie. Sélectionnez une lettre pour chacune des quatre positions lorsqu'elles sont marquées par un curseur. Utilisez la touche-D pour sélectionner une lettre, puis appuyez sur le Bouton 2 pour valider votre sélection. Lorsque vous avez correctement entré les quatre lettres, sélectionnez End (fin) avec le touche-D, puis appuyez sur le Bouton 2 pour commencer le jeu. Si vous avez fait une erreur, déplacez le curseur sur la lettre incorrecte au moyen de la flèche gauche ou droite.

Pantalla de contraseña

Cuando estés en la pantalla de opciones (Options), selecciona "Password" (contraseña) con el botón D, y presiona luego el botón de comienzo (Start) para abrir la pantalla de contraseña (Password). Ingresa la contraseña de cuatro letras que fue exhibida cuando comenzaste la vuelta final de tu último juego. Selecciona una letra para cada una de las cuatro posiciones cuando éstas estén siendo marcadas por el cursor. Usa el botón D para seleccionar una letra, y presiona luego el botón 2 para ingresar tu selección. Una vez que hayas ingresado correctamente las cuatro letras, selecciona "End" (terminar) con el botón D, y presiona el botón 2 para iniciar el juego. Si cometes un error, mueve el cursor hasta la letra equivocada seleccionando la flecha derecha o izquierda.

Le vieux manuel

Schermo della parola d'ordine

Nello schermo delle opzioni, scegli la parola d'ordine con il tasto D, poi premi il tasto di inizio per passare allo schermo della parola d'ordine. Inserisci la parola d'ordine di quattro lettere che era visualizzata quando hai iniziato il round finale della tua ultima partita. Scegli una lettera per ognuna delle quattro posizioni, allorchè vengono contrassegnate dal cursore. Per scegliere la lettera, usate il tasto D, poi premi il tasto 2 per confermare la scelta. Quando hai inserito tutte e quattro le lettere correttamente, scegli End con il tasto D, poi premi il tasto 2 per iniziare a giocare. Se ti sbagli, sposta il cursore sulla lettera sbagliata con la freccia destra o sinistra.

Lösenordskärm

Välj "Password" med D-tangenten på inställningsskärmen och tryck sedan på starttangenten för att gå till lösenordskärmen. Slå in det lösenord (fyra bokstäver) som visades när du började på sista ronden förra gången du spelade. Välj en bokstav för var och en av de fyra platserna när de pekas ut av markören. Använd D-tangenten för att välja bokstav och tryck sedan på tangent 2 för att bekräfta. När du har slagit in alla fyra bokstäverna rätt går du till "End" med D-tangenten och trycker på tangent 2 för att börja spela. Gör du fel kan du flytta markören till den felaktiga bokstaven med höger eller vänster piltangent.

Het Paswoord Scherm

Als je in het optiescherm bent, moet je met de R-Toets naar "Password" gaan en daarna op de Start Toets drukken om in het Paswoord scherm te komen. Geef het Paswoord van vier letters, die je te zien kreeg aan het begin van de laatste ronde van jouw laatste spel. Kies een letter voor alle vier de posities, die worden aangeduid door een cursor. Gebruik de R-Toets om een letter te kiezen en druk daarna op Toets 2 om de keuze te bevestigen. Als je alle vier de letters op de juiste manier hebt ingevoerd moet je naar "End" gaan. Daarna moet je op Toets 2 drukken om met het spel te beginnen. Als je een fout hebt gemaakt, kan je nog teruggaan naar de foute letter door voor de pijl naar links of de pijl naar rechts te kiezen.

Tunnussana-kuvaruutu

Kun olet vaihtoehtojen kuvaruudussa, valitse tunnussana (Password) D-johdatuspainikkeen avulla ja paina sen jälkeen aloituspainiketta, jotta tunnussana-kuvaruutu avautuu. Kirjoita nelikirjaiminen tunnussana, joka näkyi näytössä silloin, kun aloitit viimeksi pelaamasi pelin viimeisen kierroksen. Valitse kirjain kuhunkin neljään paikkaan, kun kursori on niiden kohdalla. Käytä D-johdatuspainiketta, kun valitset kirjaimen ja paina sen jälkeen painiketta 2, jotta valitsemasi kirjain ohjelmoituu. Kun olet ohjelmoinut kaikki neljä kirjainta oikein, valitse ohjelmoinnin lopetus (End) D-johdatuspainikkeen avulla ja paina sen jälkeen painiketta 2, jotta peli alkaa. Jos teet virheen, siirrä kursori virheellisen kirjaimen kohdalle valitsemalla oikean tai vasemman nuolen.

Le vieux manuel

Note: If you enter your password incorrectly, you will not be able to begin play when you press Button 2. Input your password correctly or press the Start Button to return to the Options screen.

High Score Screen

In the Options screen, select Hiscore with the D-Button, then press the Start Button to view the High Score screen. Press the Start Button again to return to the Options screen.

Hinweis: Wenn Du ein falsches Passwort eingibst, kannst Du nicht spielen, wenn Du Taste 2 drückst. Gib Dein Passwort richtig ein oder drücke die Starttaste, um zum Auswahlbild zurückzukehren.

Highscore-Bildschirm

Wähle in dem Auswahlbild "Highscore" mit der D-Taste und drücke dann die Starttaste, um den Highscore-Bildschirm zu sehen. Drücke die Starttaste noch einmal, um zum Auswahlbild zurückzukommen.

Remarque: Si vous entrez un mauvais mot de passe, vous ne pouvez pas commencer le jeu lorsque vous appuyez sur le Bouton 2. Entrez correctement votre mot de passe ou appuyez sur la touche Start pour revenir à l'écran d'Options.

Ecran des meilleurs scores (High Score)

A l'écran d'Options, sélectionnez Hiscore (meilleurs scores) avec la touche-D, puis appuyez sur la touche Start pour voir l'écran des meilleurs scores (High Score). Appuyez de nouveau sur la touche Start pour revenir à l'écran d'Options.

Nota: Si ingresas incorrectamente tu contraseña, no podrás iniciar el juego cuando presiones el botón 2. Ingresa correctamente tu contraseña o presiona el botón de comienzo (Start) para retornar a la pantalla de opciones (Options).

Pantalla de puntaje máximo

Estando en la pantalla de opciones (Options), selecciona "Hiscore" (puntaje máximo) con el botón D, y presiona luego el botón de comienzo (Start) para ver la pantalla de puntaje máximo (High Score). Para retornar a la pantalla de opciones (Options), vuelve a presionar el botón de comienzo (Start).



Le Vieux Manuel

Nota: Se sbagli ad inserire la parola d'ordine, pur premendo il tasto 2, non potrai ricominciare la partita. Scrivi correttamente la parola d'ordine oppure premi il tasto di inizio per tornare allo schermo delle opzioni.

Schermo dei record

Nello schermo delle opzioni, scegli Hiscore con il tasto D, poi premi il tasto di inizio per vedere lo schermo dei record. Ripremi il tasto di inizio per tornare allo schermo delle opzioni.

Obs: Slår du in fel lösenord kan du inte börja spela när du trycker på tangent 2. Slå in rätt lösenord eller tryck på starttangenten för att gå tillbaka till inställningsskärmen.

Rekordskärm

Välj "Hiscore" på inställningsskärmen med D-tangenten och tryck på starttangenten för att titta på rekordskärmen. Tryck på starttangenten igen för att gå tillbaka till inställningsskärmen.

NB!: Als je het paswoord fout ingeeft is het niet mogelijk om met het spel te beginnen als je op Toets 2 drukt. Geef je paswoord alsnog goed in of druk op de Start Toets om weer terug te gaan naar het Optiescherm.

Hoogste Score Scherm

Als je de Hoogste Scores wilt zien, moet je in het Optiescherm kiezen voor "Hiscore" en daarna op de Start Toets drukken. Druk nog een keer op de Start Toets om weer terug te keren naar het Optiescherm.

Huom: Jos kirjoitat tunnussanasi väärin, et voi aloittaa peliä, kun painat painiketta 2. Kirjoita tunnussanasi oikein tai paina aloituspainiketta, jotta voit palautua takaisin vaihtoehtojen kuvaruutuun.

Suurien pistemäärien kuvaruutu

Valitse suurien pistemäärien vaihtoehto (Hiscore) vaihtoehtojen kuvaruudusta D-johdatuspainikkeen avulla ja paina sen jälkeen aloituspainiketta, jotta voit tarkastella suurien pistemäärien kuvaruutua. Paina uudelleen aloituspainiketta, kun haluat palautua vaihtoehtojen kuvaruutuun.

Le Vieux Manuel

Screen Signals

① **Teddy bears:** Indicates the teddy bears that Slider has collected.

② **Score**

③ **Tiles:** Indicates the number of tiles remaining in the present stage.

④ **Time:** Indicates the time remaining.

⑤ **Item lamps:** Lights up green when Slider collects green shoes, lights up blue when Slider collects a freeze gun.

⑥ **Bonus window:** Indicates that the displayed bonus item can be found in the direction that the arrow points.

⑦ **Slider**

Signale auf dem Bildschirm

① **Teddybären:** Zeigt die Zahl der Teddybären an, die Slider eingesammelt hat.

② **Punkte**

③ **Kachel:** Zeigt die Zahl von Kacheln an, die noch in der Stufe verbleiben.

④ **Zeit:** Zeigt die noch verbleibende Zeit an.

⑤ **Gegenstandslampen:** Leuchten grün auf, wenn Slider grüne Schuhe einsammelt, leuchten blau auf, wenn Slider ein Lähmungsgewehr einsammelt.

⑥ **Bonusfenster:** Zeigt den Bonus-Gegenstand an, der in der Richtung gefunden werden kann, in die der Pfeil zeigt.

⑦ **Slider**

Signaux d'écran

① **Teddy bears (ours en peluche):** Indique les ours en peluche que Slider a collecté.

② **Score**

③ **Tiles (tuiles):** Indique le nombre de tuiles restantes dans le niveau actuel.

④ **Time (temps):** Indique le temps restant.

⑤ **Voyant d'objet:** S'allume en vert lorsque Slider collecte des chaussures vertes, s'allume en bleu lorsque Slider collecte un pistolet paralysant.

⑥ **Fenêtre de bonus:** Indique que l'objet bonus peut être trouvé dans la direction de la flèche.

⑦ **Slider**

Señales en pantalla

① **Osos de peluche:** Indica los osos de peluche que Slider ha recolectado.

② **Puntaje**

③ **Baldosas:** Indica el número de baldosas restantes en la etapa actual.

④ **Tiempo:** Indica el tiempo restante.

⑤ **Luz indicadora de artículo:** Se enciende de color verde cuando Slider recoge un par de zapatos verdes; se enciende de color azul cuando Slider recoge un arma congeladora.

⑥ **Ventanilla de bonificación:** Indica que el artículo de bonificación exhibido puede encontrarse en la dirección señalada por la flecha.

⑦ **Slider**

Le vieux manuel

Segnali dello schermo

① **Orsacchiotti:** Indica il numero di orsacchiotti raccolti da Scivolatore.

② **Punteggio**

③ **Mattoni:** Indica il numero di mattoni residui nella fase in corso.

④ **Tempo:** Indica il tempo residuo.

⑤ **Spie degli oggetti:** Si accendono di verde quando Scivolatore raccoglie scarpe verdi, di blu quando Scivolatore raccoglie una pistola congelante.

⑥ **Finestrella dei bonus:** Indica che l'oggetto bonus visualizzato può essere cercato nella direzione indicata dalla freccia.

⑦ **Scivolatore**

Skärmsignaler

① **Teddybjörnar:** Talar om hur många teddybjörnar Slider har.

② **Poäng**

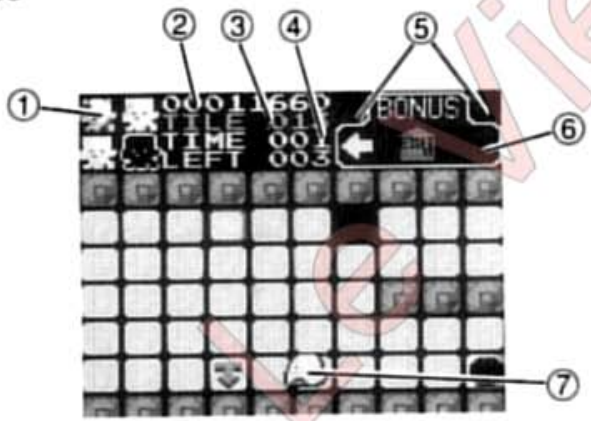
③ **Golvplattor:** Visar hur många golvplattor som är kvar på nuvarande nivå.

④ **Tid:** Talar om hur mycket tid du har på dig.

⑤ **Föremålslampor:** Lyser grönt när Slider tar upp gröna skor, lyser blått när Slider tar upp en chockpistol.

⑥ **Bonusfönster:** Talar om att det bonusföremål, som visas, finns i pilens riktning.

⑦ **Slider**



Wat staat er op het Scherm

① **Teddy beren:** Geeft aan hoeveel Teddy beren Slider heeft gevangen.

② **Score**

③ **Tegels (Tiles):** Laat zien hoeveel tegels er in de huidige ronde nog over zijn.

④ **Tijd (Time):** Geeft aan hoeveel tijd je nog over hebt.

⑤ **Voorwerpen lampjes:** Een groen lichtje gaat branden als Slider een groene schoen opraapt. Het lampje wordt blauw als Slider een vriesgeweer pakt.

⑥ **Bonus raam:** Laat met een pijl zien in welke richting je een bepaalde bonus kunt vinden.

⑦ **Slider**

Kuvaruutu-signaalit

① **Nallekarhut:** Osoittavat ne nallekarhut, jotka Slider on kerännyt.

② **Pistemäärä**

③ **Tiiliskivet:** Osoittavat ajankohtaisen asteen jäljellä olevien tiiliskivien lukumäärän.

④ **Aika:** Osoittaa jäljellä olevan ajan.

⑤ **Kohteiden lamput:** Syttyvät vihreänä, kun Slider ottaa mukaansa vihreät kengät ja syttyvät sinisenä, kun Slider ottaa mukaansa jähmetysaseen.

⑥ **Lisäpisteiden ruutu:** Osoittaa, että näytössä näkyvän lisäpisteiden kohteen voi löytää siitä suunnasta, johon nuoli osoittaa.

⑦ **Slider**

Le vieux Manuel

Put Rozen Back in the Pink!

Slider paints tiles pink by running over them. You can advance to the next round by accomplishing one of the following four feats within the time limit.

1. Paint every tile in a level pink.
2. Enter a door to the next stage (if such a door happens to appear).
3. Freeze six enemies at a single time with the freeze gun.
4. Collect four different color bears. This will also give Slider five extra lives.

Note: If your objective is to collect points, it may be better not to enter doors to the next level.

Mache Rozen wieder rosa!

Slider färbt Kacheln rosa, wenn er über sie hinwegläuft. Du kannst zur nächsten Runde aufsteigen, wenn Du eine der folgenden Heldentaten innerhalb der Zeitbegrenzung bewältigst.

1. Male jede Kachel in dem Level rosa an.
2. Trete durch eine Tür zur nächsten Stufe (falls eine solche Tür erscheinen sollte).
3. Lähme sechs Feinde zur gleichen Zeit mit dem Lähmungsgewehr.
4. Sammle vier verschiedenfarbige Bären ein. Zusätzlich bekommt Slider dafür fünf Extra-Leben.

Hinweis: Wenn Du unbedingt Punkte sammeln willst, wäre es besser, nicht durch Türen zum nächsten Level zu gehen.

Rendez Rozen à nouveau rose!

Slider peint les tuiles en rose en allant dessus. Vous pouvez accéder au round suivant en accomplissant une des tâches suivantes avant la limite de temps.

1. Peignez chaque tuile d'un niveau en rose.
2. Passez par une porte vers le niveau suivant (si une telle porte apparaît).
3. Immobilisez six ennemis en même temps avec le pistolet paralysant.
4. Collectez quatre ours de couleur différente. Cela donne également cinq vies supplémentaires à Slider.

Remarque: Si votre objectif est de marquer des points, il peut être préférable de ne pas entrer dans les portes vers le niveau suivant.

¡Restablece la normalidad en Rozen!

Para pintar las baldosas de color rosa, Slider deberá pisarlas. Para avanzar a la próxima vuelta, deberás lograr una de las siguientes cuatro hazañas dentro del límite de tiempo.

1. Pintar de color rosa cada baldosa de un nivel.
2. Entrar por una puerta a la siguiente etapa (si dicha puerta aparece).
3. Congelar a seis enemigos al mismo tiempo con el arma congeladora.
4. Recolectar osos de cuatro colores diferentes. Esto también le dará cinco vidas adicionales a Slider.

Nota: Si tu objetivo es ganar puntos, tal vez sea mejor no entrar por las puertas que te llevan al siguiente nivel.

Le Vieux Manuel

Dipingi Rozen di rosa e fallo tornare un regno felice!

Scivolatore colora di rosa i mattoni passandoci sopra. Puoi avanzare al round successivo completando una delle quattro imprese seguenti entro il tempo limite.

1. Dipingere di rosa tutti i mattoni di un livello.
2. Entrare per una porta alla fase successiva (se dovesse apparire una porta del genere).
3. Congelare sei nemici contemporaneamente servendosi della pistola congelante.
4. Raccogliere orsacchiotti di quattro colori diversi. Inoltre in questo caso Scivolatore vincerà anche cinque vite.

Nota: Se il tuo scopo è fare punti, può darsi che sia meglio non entrare per la porta al livello successivo.

Gör livet i Rozen värt att leva igen!

Slider målar golvplattorna skära genom att svepa över dem. Du kan gå vidare till nästa rond genom att klara ett av följande fyra konststycken innan tiden går ut:

1. Måla alla golvplattor på nivån skära.
2. Gå igenom en dörr till nästa nivå (om du hittar någon dörr).
3. Paralysera sex fiender med ett skott från chockpistolen.
4. Leta rätt på fyra björnar med olika färg. Det ger dessutom Slider fem extraliv.

Obs: Är du ute efter så många poäng som möjligt kan det vara smartast att strunta i dörrarna till nästa nivå.

Maak Rozen weer helemaal Roze!

Slider maakt tegels roze door over ze heen te gaan. Je kunt naar de volgende ronde gaan door één van de volgende vier daden te volbrengen binnen de tijdlimiet.

1. Verf elke tegel in de level roze.
2. Ga door een deur naar de volgende ronde (Als er een deur verschijnt).
3. Bevries zes vijanden tegelijk met het vries-geweer.
4. Verzamel vier verschillende kleuren beren. Dit zal Slider ook vijf extra levens geven.

NB!: Als je als doel hebt veel punten te verzamelen, kan je beter niet de deuren naar de volgende rondes nemen.

Palauta vaaleanpunaisen kukoistuksen kausi Rozenin valtakuntaan!

Slider maalaa tiiliskivet vaaleanpunaisiksi, kun hän juoksee niiden päällä. Voit siirtyä eteenpäin seuraavaan kierrokseen siten, että suoritat jonkin seuraavista neljästä uroteoista aikarajan sisässä.

1. Maalaa jokainen tiiliskivi vaaleanpunaiseksi jollakin tasolla.
2. Siirry seuraavaan asteeseen jonkin oven läpi (jos jokin sellainen ovi sattuu ilmestymään esiin).
3. Jähmetä samanaikaisesti kuusi vihollista jähmetysaseen avulla.
4. Ota mukaasi neljä eriväristä karhua. Tämän ansiosta Slider saa myös viisi lisä-elämää.

Huom: Jos päämääränäsi on pisteiden kerääminen, on ehkä parempi, että et siirry ovien kautta seuraavalle tasolle.

Le Vieux Manoir

Game Over

Slider starts out with five lives. The game ends when Slider's number of lives reaches 0. Slider loses lives in any of the following situations.

1. When time runs out.
2. When Slider falls into a hole (where there is no tile).
3. When Slider is caught by an enemy character or is hit by an enemy bullet.
4. When Slider is caught on an enemy nest as an enemy character is hatching.

Note: When Slider loses a life, any weapon or shoe which was collected disappears. Teddy bears remain until the game is over.



Spiel zu Ende

Slider fängt mit fünf Leben an. Das Spiel ist zu Ende, wenn Slider 0 Leben übrig hat. Slider verliert in folgenden Situationen ein Leben.

1. Wenn die Zeit abläuft.
2. Wenn Slider in ein Loch fällt (wo keine Kachel ist).
3. Wenn Slider von einer feindlichen Figur gefangen genommen oder von einer feinlichen Kugel getroffen wird.
4. Wenn Slider auf einem feindlichen Nest erwischt wird, wenn eine feindliche Figur ausschlüpft.

Hinweis: Wenn Slider ein Leben verliert, verschwindet jede Waffe oder jeder Schuh, den er angesammelt hatte. Teddybären bleiben bis zum Ende des Spiels.

Fin du jeu

Slider commence avec cinq vies. Le jeu se termine lorsque le nombre de vies de Slider atteint 0. Slider perd des vies dans chacune des situations suivantes.

1. Lorsque le temps s'est écoulé.
2. Lorsque Slider tombe dans un trou (où il n'y a pas de tuile).
3. Lorsque Slider est capturé par un personnage ennemi ou lorsqu'il est touché par une balle ennemie.
4. Lorsque Slider est capturé dans un nid ennemi alors qu'un personnage ennemi éclot.

Remarque: Lorsque Slider perd une vie, toute arme ou chaussure collectée disparaît. Les ours en peluche restent jusqu'à ce que le jeu soit terminé.

Fin del juego

Slider comienza con cinco vidas. El juego finaliza cuando el número de vidas de Slider llega a cero. Slider perderá vidas en cualquiera de las siguientes situaciones.

1. Cuando el tiempo se acabe.
2. Cuando Slider caiga en un hoyo (donde no haya una baldosa).
3. Cuando Slider sea atrapado por un personaje enemigo, o cuando sea impactado por una bala enemiga.
4. Cuando Slider quede atrapado en un nido enemigo mientras un personaje enemigo esté saliendo del cascarón.

Nota: Cuando Slider pierda una vida, cualquier arma o zapato que haya recolectado desaparecerá. Sin embargo, Slider conservará los osos de peluche hasta el fin del juego.

Le Vieux Manuel

Fine gioco

Scivolatore comincia con cinque vite. Il gioco finisce quando Scivolatore non ha più vite. Le vite si perdono nelle seguenti situazioni.

1. Quando scade il tempo.
2. Quando Scivolatore finisce in una buca (dove non c'è un mattone).
3. Quando Scivolatore viene catturato da un nemico o colpito da una pallottola nemica.
4. Quando Scivolatore viene catturato perchè calpesta un nido nemico mentre il nemico sta covando.

Nota: Quando Scivolatore perde una vita, spariscono tutte le armi o le scarpe raccolte. Gli orsacchiotti, invece, restano fino alla fine della partita.

Spelet över

Slider börjar med fem liv. Spelet tar slut om Slider har 0 liv kvar. Slider blir av med liv på de här sätten:

1. Om tiden tar slut.
2. Om Slider ramlar ner i ett hål (där det inte finns något golv.)
3. Om Slider blir tagen av en fiende eller träffad av fiendens kulor.
4. Om Slider blir tagen när en ny fiende kläcks på ett fiendenäste.

Obs: Om Slider förlorar ett liv blir han av med alla vapen och skor han har tagit upp. Teddybjörnarna behåller han tills spelet är slut.

Einde van het Spel

Slider begint het spel met vijf levens. Het spel eindigt als het aantal levens nul is. Slider verliest levens bij de volgende situaties.

1. Als de tijd op is.
2. Als Slider in een gat valt (waar dus geen tegel ligt).
3. Als Slider gepakt wordt door een vijand, of als hij door een vijandelijke kogel wordt geraakt.
4. Als Slider op een vijandelijk nest gaat zitten terwijl de vijand daar zit te broeden.

NB!: Als Slider een leven verliest zal elk wapen of elke schoen die hij heeft verzameld verdwijnen. Teddy beren blijf je houden tot het spel voorbij is.

Peli loppuu

Pelin alkaessa Sliderilla on viisi elämää. Peli loppuu, jos Sliderin elämien lukumääräksi tulee nolla (0). Slider menettää elämiä seuraavanlaisissa olosuhteissa.

1. Jos aika loppuu kesken.
2. Jos Slider putoaa johonkin kuoppaan (jossa ei ole yhtään tiiliskiveä).
3. Jos jokin vihollisolento ottaa Sliderin kiinni tai jos häneen osuu vihollisen ampuma luoti.
4. Jos Slider jää kiinni vihollispesässä, kun jokin vihollisolento kuoriutuu munasta.

Huom: Jos Slider menettää yhden elämän, hän menettää myös jokaisen aseen tai kengän, jotka hän on onnistunut ottamaan mukaansa. Nallekarhut säilyvät siihen saakka, kunnes peli on loppunut.

Le Vieux Manuel

Continue

When the game is over, press any button to see the Continue screen. In the Continue screen, select Yes with the D-Button, then press the Start button to begin at the level where you left off. Select No to return to the Options screen. You can continue up to 10 times.

Weiterspielen

Wenn das Spiel zu Ende ist, drücke eine beliebige Taste, um zum Weiterspiel-Bildschirm zu gelangen. Wähle mit der D-Taste in dem Weiterspiel-Bildschirm YES und drücke dann die Starttaste, um in dem Level weiterzuspielen, in dem Du aufgehört hast. Wähle NO, um in das Auswahlbild zu gelangen. Du kannst bis zu 10 Mal weiterspielen.

Continuer

Lorsque le jeu est terminé, appuyez sur une touche pour voir l'écran Continue (continuer). A l'écran Continue (continuer), sélectionner Yes (oui) avec la touche-D, puis appuyez sur la touche Start pour commencer au niveau où vous avez quitté le jeu. Sélectionnez No (non) pour revenir à l'écran d'Options. Vous pouvez continuer jusqu'à 10 fois.

Continuar

Cuando el juego haya finalizado, presiona cualquier botón para ver la pantalla de continuar (Continue). Estando en la pantalla de continuar (Continue), selecciona "Yes" (sí) con el botón D, y presiona luego el botón de comienzo (Start) para comenzar desde el nivel en que anteriormente hayas quedado. Selecciona "No" para retornar a la pantalla de opciones (Options). Podrás continuar el juego 10 veces como máximo.



Le Vieux Manuel

Continua

Quando la partita è finita, premi un tasto qualsiasi per vedere lo schermo di continuazione. In questo schermo, scegli Yes con il tasto D, poi premi il tasto di inizio per cominciare dal livello in cui avevi terminato. Per tornare allo schermo delle opzioni scegli invece NO. Puoi continuare fino a 10 volte.

Börja om

Om spelet tar slut kan du trycka på vilken tangent som helst för att fortsätta till "Continue-skärmen". Välj "Yes" på "Continue-skärmen" med D-tangenten och tryck på starttangenten om du vill börja om på den nivå där du slutade. Välj "No" om du vill gå tillbaka till inställningsskärmen. Du kan börja om upp till 10 gånger.

Doorgaan

Als het spel voorbij is , moet je op één van de toetsen drukken om het "Continue" scherm te krijgen. Als je wilt doorgaan moet je met de R-Toets voor "Yes" kiezen en daarna moet je op de Start Toets drukken om te beginnen waar je geëindigd was. Kies voor "No" als je weer terug wilt gaan naar het Optiescherm. Je kunt maximaal tien keer achter elkaar doorgaan met een spel.

Pelin jatko

Kun peli on loppunut, paina jotain painiketta, jos haluat nähdä pelin jatkon kuvaruudun (Continue). Valitse pelin jatkon kuvaruudusta "kyllä" (Yes) D-johdatuspainikkeen avulla ja paina sen jälkeen aloituspainiketta, jotta peli alkaa siitä tasosta lähtien, missä olet lopettanut. Valitse "ei" (No), jos haluat palautua vaihtoehtojen kuvaruutuun. Voit jatkaa peliä kaiken kaikkiaan 10 kertaa.

Le Vieux Manuel

High Score

When the game is over, the High Score screen appears if your score is among the top five scores. Enter your initials in three letters. Press the D-Button left or right to select letters and press Button 2 to enter your selection.

Give Up

In some levels, Slider must walk over booby traps or blue boom tiles in the right order to advance. If you make a mistake, it may be best to give up and start from the beginning of the present level. When you give up, Slider loses one life.

Highscore

Wenn das Spiel zu Ende ist, erscheint der Highscore-Bildschirm, wenn Deine Punktzahl eine der fünf höchsten ist. Gib Deine Initialen mit drei Buchstaben ein. Drücke die D-Taste nach links oder rechts, um den Buchstaben auszuwählen und drücke die Taste 2, um Deine Wahl einzugeben.

Aufgeben

In manchen Leveln muß Slider in der richtigen Reihenfolge über Fallen oder blaue Kacheln laufen, um weiterzukommen. Wenn Du einen Fehler machst, könnte es besser sein, aufzugeben und vom Anfang des Levels anzufangen. Wenn Du aufgibst, verliert Slider ein Leben.

Meilleur score

Lorsque le jeu est terminé, l'écran des meilleurs scores (High Score) apparaît si votre score est parmi les cinq meilleurs scores. Entrez vos initiales en trois lettres. Appuyez sur la touche-D vers la gauche ou vers la droite pour sélectionner les lettres puis appuyez sur le Bouton 2 pour entrer votre sélection.

Abandonner

A certains niveaux, Slider doit passer sur des attrape-nigauds ou sur des tuiles bleues explosives dans le bon ordre pour progresser. Si vous faites une erreur, il peut être préférable d'abandonner et de commencer au début du niveau actuel. Lorsque vous abandonnez, Slider perd une vie.

Puntaje máximo

Cuando el juego finalice, la pantalla de puntaje máximo (High Score) aparecerá si tu puntaje se encuentra entre los cinco mejores puntajes. Ingresa tus iniciales con tres letras. Presiona la parte izquierda o derecha del botón D para seleccionar las letras, y presiona luego el botón 2 para ingresar tu selección.

Abandonar

En algunos niveles, Slider deberá pasar por encima de trampas explosivas o baldosas tronadoras azules en el orden correcto para poder avanzar. Si cometes un error, tal vez sea mejor abandonar y volver a comenzar desde el principio del nivel en que te encuentres. Cuando abandones, Slider perderá una vida.

Le Vieux Marcel

Record

Quando la partita è finita, se il tuo punteggio è fra i cinque punteggi più alti apparirà lo schermo dei record. Scrivi le tue iniziali in tre lettere. Premi il tasto D verso sinistra o destra per scegliere le lettere e il tasto 2 per confermare la scelta.

Rinuncia

In alcuni livelli Scivolatore deve avventurarsi fra scherzi e trappole oppure calpestare i mattoni blu nell'ordine giusto per poter andare avanti. Se sbagli, può darsi che sia meglio rinunciare e ricominciare dall'inizio dello stesso livello. Se rinunci, Scivolatore perde una vita.

Poängrekord

När spelet är slut visas rekordskärmen om din poäng är bland de fem bästa resultaten. Slå in dina initialer med tre bokstäver. Tryck höger eller vänster på D-tangenten för att välja bokstäver och tryck på tangent 2 för att bekräfta.

Ge upp

På en del nivåer är Slider tvungen att gå över falluckor eller explosiva blå golvplattor i en viss ordning för att avancera. Gör du fel kanske det är bättre att ge upp och börja om från början av nivån. När du ger upp blir Slider av med ett liv.

Hoogste Score

Als het spel voorbij is, zal het scherm met de Hoogste Scores verschijnen als jouw score bij de top 5 zit. Geef jouw drie initialen. Druk de R-Toets naar links of naar rechts om letters te kiezen, en druk daarna op Toets 2 om de keuze te bevestigen.

Opgeven

In sommige levels moet Slider op een bepaalde manier over booby traps of over blauwe boom tegels lopen om door te kunnen gaan. Als je een fout maakt is het misschien het beste om opnieuw te beginnen in dat level. Slider verliest wel een leven.

Suuret pistemäärät

Kun peli päättyy, suurien pistemäärien kuvaruutu (High Score) ilmestyy esiin, jos saavutettu pistemäärä on viiden suurimman pistemäärän joukossa. Kirjoita nimikirjaimesi kolmella kirjaimella. Paina D-johdatuspainiketta vasemmalle tai oikealle, kun valitset kirjaimia ja paina painiketta 2, jotta valitsemasi kirjaimet ohjelmoituvat.

Luovutus

Joissakin tasoissa Sliderin täytyy kävellä ovelasti kätkettyjen ansojen tai sinisien sulkutiiliskiven yli oikealla tavalla, jotta hän voi päästä eteenpäin. Jos teet virheen, saattaa olla parasta luovuttaa ja aloittaa uudelleen ajankohtaisen asteen alkukohdasta lähtien. Slider menettää yhden elämän, jos luovutat pelin.

Le Vieux Manoir

Floor plan

As Slider paints tiles, he must pay attention to the floor plan. Rozen is made of the following types of squares.

① **Green and Yellow walls:** Slider can not climb over green walls or yellow walls. Some walls may turn into blue tiles when they are shot with a laser gun.

② **Holes:** Slider falls in and loses a life.

③ **Ice tiles:** Slider slides in whichever direction he is headed until he reaches a different kind of tile or wall.

④ **One-way tile:** Slider is pushed in the direction of the arrow, but he can move against it.

Karte

Während Slider Kacheln anmalt, muß er auf die Karte achten. Rozen ist aus folgenden verschiedenen Quadraten aufgebaut.

① **Grüne und gelbe Wände:** Slider kann nicht über grüne oder gelbe Wände klettern. Manche Wände können sich in blaue Kacheln verwandeln, wenn sie mit einem Lasergewehr beschossen werden.

② **Löcher:** Slider fällt hinein und verliert ein Leben.

③ **Eis-Kacheln:** Slider rutscht in die Richtung weiter, in der er stand, bis er an eine andere Art von Kachel oder Wand kommt.

④ **Einbahnstraßen-Kachel:** Slider wird in die Richtung des Pfeiles gedrückt, er kann aber gegen sie angehen.

Carte du sol

Lorsque Slider peint les tuiles, il doit faire attention à la carte du sol. Rozen est composé de types de carré suivants.

① **Murs verts et jaunes:** Slider ne peut pas franchir les murs verts ou les murs jaunes. Certains murs peuvent se transformer en tuiles bleues lorsqu'ils sont touchés par un pistolet laser.

② **Trous:** Slider tombe dedans et perd une vie.

③ **Tuiles glacées:** Slider glisse dans la direction où il allait jusqu'à ce qu'il atteigne un type différent de tuile ou de mur.

④ **Tuile à sens unique:** Slider est poussé dans la direction de la flèche, mais il peut se déplacer à contre sens.

Plano del piso

Cuando Slider vaya pintando baldosas, él deberá prestar atención al plano del piso. Rozen se compone de los siguientes tipos de cuadrados.

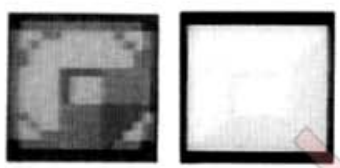
① **Paredes verdes y amarillas:** Slider no podrá trepar las paredes verdes o amarillas. Algunas paredes podrán convertirse en azulejos azules cuando se les dispare con un arma láser.

② **Hoyos:** Slider perderá una vida cuando caiga en un hoyo.

③ **Baldosas de hielo:** Aquí, Slider puede deslizarse en cualquier dirección hasta llegar a un tipo distinto de baldosa o pared.

④ **Baldosa de una vía:** Slider es empujado en la dirección de la flecha, pero puede moverse en dirección contraria.

①



②



Le Veux Manuel

Pianta del reame

Mentre Scivolatore dipinge i mattoni, deve fare attenzione alla pianta del reame. Rozen si compone dei seguenti tipi di piazze.

① **Muri verdi e gialli:** Scivolatore non riesce ad arrampicarsi sui muri verdi o gialli. Alcuni muri possono diventare blu quando vengono colpiti con una pistola laser.

② **Buche:** Se Scivolatore cade in una buca, perde una vita.

③ **Mattoni di ghiaccio:** Scivolatore scivola nella direzione in cui è puntato fino a che non raggiunge un tipo diverso di mattoni o un muro.

④ **Mattoni a senso unico:** Scivolatore viene spinto nella direzione della freccia, ma può lottare per andare in senso contrario.

Planritning

Slider måste hålla reda på planritningen när han målar golven. Rozen består av följande olika rutor.

① **Gröna och gula väggar:** Slider kan inte klättra över gröna väggar eller gula väggar. En del väggar förvandlas till blå golvplattor när de beskjuts med laserpistol.

② **Hål:** Slider ramlar i och förlorar ett liv.

③ **Isgolv:** Slider glider åt det håll han var på väg tills han stöter på en annan sorts golvplattor eller en vägg.

④ **Enkelriktat golv:** Slider åker i pilens riktning men han kan inte röra sig åt andra hållet.

Plattegrond

Als Slider tegels verft, moet je goed naar de vloer kijken. Rozen is gemaakt uit de volgende soorten tegels.

① **Groene of gele muren:** Slider kan over groene of gele muren klimmen. Sommige muren kunnen veranderen in blauwe tegels als je er met een laser geweer op schiet.

② **Gaten:** Als Slider hierin valt verliest hij een leven.

③ **IJs tegels:** Slider glijdt in de richting welke hij op wilde gaan, totdat hij een ander soort tegel of muur tegenkomt.

④ **Eén-Richting tegel:** Slider wordt in de richting van de pijl geduwd, maar hij kan ertegenin gaan.

Asemakaava

Kun Slider maalaa tiiliskiviä, hänen täytyy ottaa asemakaava huomioon. Rozen on rakennettu seuraavantyyppisistä neliöistä.

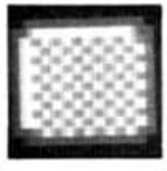
① **Vihreät ja keltaiset muurit:** Slider ei voi kiivetä vihreiden muurien eikä keltaisien muurien yli. Jotkut muurit saattavat muuttua sinisiksi tiiliskiviksi, kun niihin ammutaan laseraseella.

② **Aukot:** Slider putoaa niihin ja menettää yhden elämän.

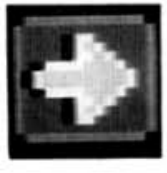
③ **Jäätiiliskivet:** Slider liukuu mihinkä tahansa suuntaan hän on menossa siihen saakka, kunnes hän saavuttaa erilaisen tiiliskiven tai muurin.

④ **Yksisuuntainen tiiliskivi:** Jokin työntää Slideria nuolen suuntaan, mutta hänellä on myös mahdollisuus liikkua sitä vastaan.

③



④



Le vieux Manuel

⑤ **Short cut:** Slider warps to the other end of a tunnel when Button 1 is pressed.

⑥ **Green boom:** All enemies on screen are destroyed.

⑦ **Blue boom:** Destroys all tiles in the area within three blocks. Slider needs to keep moving to avoid falling into the resulting hole.

⑧ **Booby trap:** These tiles break when stepped on. Slider needs to run over them to avoid falling into a hole. Sometimes booby traps can cut off the only path back to other tiles.

⑨ **Enemy nest:** Slider loses a life if he steps on a nest when an enemy is hatching.

⑤ **Abkürzung:** Slider springt zum anderen Ende des Tunnels, wenn Taste 1 gedrückt wird.

⑥ **Grüner Knall:** Alle Feinde auf dem Bildschirm werden zerstört.

⑦ **Blauer Knall:** Zerstört alle Kacheln in einem Umkreis von drei Blocks. Slider muß in Bewegung bleiben, um zu verhindern, daß er in eines der entstehenden Löcher fällt.

⑧ **Falle:** Diese Fallen brechen, wenn man auf sie tritt. Slider muß über sie hinweglaufen, um zu vermeiden, daß er in ein Loch fällt. Manchmal können Fallen den einzigen Rückweg zu anderen Kacheln abschneiden.

⑨ **Feinliches Nest:** Slider verliert ein Leben, wenn er auf ein Nest tritt, in dem gerade ein Feind ausschlüpft.

⑤ **Raccourci:** Slider se téléporte à l'autre bout d'un tunnel lorsque le Bouton 1 est enfoncé.

⑥ **Explosion verte:** Tous les ennemis à l'écran sont détruits.

⑦ **Explosion bleue:** Détruit toutes les tuiles dans une zone de trois blocs. Slider doit continuer à bouger pour éviter de tomber dans le trou provoqué.

⑧ **Attrape-nigaud:** Ces tuiles se cassent lorsqu'on passe dessus. Slider doit courir dessus pour éviter de tomber dans un trou. Parfois, les attrape-nigauds peuvent couper le seul chemin vers d'autres tuiles.

⑨ **Nid ennemi:** Slider perd une vie s'il marche sur un nid lorsqu'un ennemi éclot.

⑤ **Atajo:** Slider se arrastra hasta el otro extremo de un túnel cuando el botón 1 es presionado.

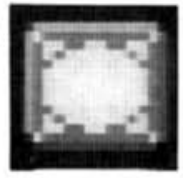
⑥ **Baldosa verde:** Todos los enemigos presentes en la pantalla son destruidos.

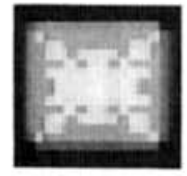
⑦ **Baldosa azul:** Destruye todas las baldosas contenidas en el área de tres bloques. Slider tendrá que mantenerse en movimiento para evitar caer en el hoyo resultante.

⑧ **Trampa explosiva:** Estas baldosas se rompen cuando uno las pisa. Slider tendrá que saltarlas para evitar caer en un hoyo. A veces, las trampas explosivas pueden cortar el único paso que hay para llegar a otras baldosas.

⑨ **Nido enemigo:** Slider perderá una vida si pisa un nido cuando un enemigo esté saliendo del cascarón.

⑤ 

⑥ 

⑦ 

Le vieux Manuel

⑤ **Scorciatoie:** Scivolatore si piega e raggiunge l'altra estremità del tunnel quando viene premuto il tasto 1.

⑥ **Trave verde:** Vengono distrutti tutti i nemici sullo schermo.

⑦ **Trave blu:** Distrugge tutti i mattoni dell'area compresa fra tre blocchi. Scivolatore deve continuare a muoversi per evitare di cadere nella buca formatasi.

⑧ **Trappole:** Questi mattoni si rompono quando vengono calpestati. Scivolatore deve superarli correndo per evitare di cadere in una buca. A volte le trappole possono tagliare l'unica via per tornare ad altri mattoni.

⑨ **Nido nemico:** Scivolatore perde una vita quando cammina su un nido e il nemico sta covando.

⑤ **Genväg:** Slider tar en genväg till andra änden av tunneln när du trycker på tangent 1.

⑥ **Grön bomb:** Alla fiender på skärmen förintas.

⑦ **Blå bomb:** Förstör alla golvplattor inom de närmaste tre kvarteren. Slider måste hålla sig i rörelse för att inte ramla ner i hålet som uppstår.

⑧ **Fallucka:** De här golvplattorna går sönder när man trampar på dem. Slider måste springa över dem för att inte ramla ner i ett hål. Ibland kan falluckorna skära av enda vägen tillbaka till andra golvplattor.

⑨ **Fiendenäste:** Slider blir av med ett liv om han trampar på ett näste samtidigt som en fiende kläcks.

⑤ **Korte route:** Slider gaat naar het andere eind van de tunnel als je op Toets 1 drukt.

⑥ **Groene boom:** Alle vijanden op het scherm worden vernietigd.

⑦ **Blauwe boom:** Vernietigt alle blokken binnen een afstand van drie tegels. Slider moet blijven bewegen om niet in een gat te vallen dat hierdoor ontstaat.

⑧ **Booby trap:** Deze tegels zullen breken als je er op stapt. Slider moet eroverheen rennen om niet in een gat te vallen. Soms kunnen booby traps je enige weg terug vernietigen.

⑨ **Vijandelijk nest:** Slider verliest een leven, als hij op een nest gaat staan waar net een vijand aan het broeden is.

⑤ **Oikotie:** Slider siirtyy valoa nopeammin tunnelin toiseen päähän, kun painiketta 1 painetaan.

⑥ **Vihreä sulku:** Kaikki kuvaruudussa näkyvät vihholliset tuhoutuvat.

⑦ **Sininen sulku:** Tuhoaa alueen kaikki tiiliskivet kolmen korttelin sisällä. Sliderin on jatkettava liikkumista, jotta hän välttyy putoamasta tuhon aiheuttamaan kuoppaan.

⑧ **Ovelasti kätketty ansa:** Nämä tiiliskivet rikkoutuvat, kun niiden päälle astutaan. Sliderin täytyy juosta niiden yli, jotta hän välttyy putoamasta johonkin kuoppaan. Joskus saattaa käydä niin, että nämä ovelasti kätketyt ansat sulkevat sen ainoan kulkuradan, jonka kautta pääsee takaisin muille tiiliskiville.

⑨ **Vihollispesä:** Slider menettää yhden elämän, jos hän astuu jonkin pesän päälle, kun jokin vihollisolento kuoriutuu munasta.

⑧ 

⑨ 

Le vieux Manuel

Items

When an item appears somewhere on screen, the item is displayed in the bonus window along with an arrow pointing to the direction in which it can be found. Items can be weapons or bonus items.

Weapons

Without any special weapons, Slider can shoot single bullets in the direction he is headed. By collecting special weapons, he can increase his fire power. He can only hold one weapon at a time, so be careful not to exchange powerful weapons for weaker ones.

① **Laser gun:** Destroys enemies as well as certain walls.

② **Multi-fire gun:** Shoots continuously in one direction.

Gegenstände

Wenn ein Gegenstand irgendwo auf dem Bildschirm erscheint, wird der Gegenstand in dem Bonusfenster gezeigt. Des weiteren zeigt ein Pfeil in die Richtung, in der der Gegenstand zu finden ist. Gegenstände können Waffen oder Bonus-Gegenstände sein.

Waffen

Ohne spezielle Waffen kann Slider einzelne Kugeln in die Richtung schießen, in die er guckt. Wenn er spezielle Waffen einsammelt, kann er seine Feuerkraft verstärken. Er kann nur eine Waffe zur Zeit tragen, achte also darauf, daß Du keine starken Waffen gegen schwächere eintauscht.

① **Lasergewehr:** Zerstört Feinde, sowie bestimmte Wände.

② **Schnellfeuergewehr:** Schießt kontinuierlich in eine Richtung.

Objets

Lorsque un objet apparaît quelque part à l'écran, l'objet est affiché dans la fenêtre de bonus avec une flèche indiquant la direction dans laquelle il peut être trouvé. Les objets peuvent être des armes ou des objets bonus.

Armes

Sans arme spéciale, Slider peut tirer des balles simples dans la direction à laquelle il fait face. En collectant des armes spéciales, il peut augmenter sa puissance de feu. Il peut porter seulement une arme à la fois, donc faites attention à ne pas échanger des armes puissantes contre de armes plus faibles.

① **Pistolet laser:** Détruit les ennemis et aussi certains murs.

② **Pistolet à tir multiple:** Tire continuellement dans une direction.

Artículos

Cuando un artículo aparezca en algún lugar de la pantalla, éste será exhibido en la ventanilla de bonificación, junto con una flecha que indicará la dirección en que se le puede encontrar. Los artículos pueden ser armas o artículos de bonificación.

Armas

Cuando no tenga un arma especial, Slider podrá disparar balas en la dirección en que vaya avanzando. Recolectando armas especiales, Slider podrá aumentar su poder destructivo. Sólo podrá llevar un arma a la vez; por lo tanto, ten cuidado de no cambiar armas poderosas por otras más débiles.

① **Arma láser:** Destruye enemigos y también algunas paredes.

② **Arma de fuego múltiple:** Dispara continuamente en una dirección.

① 

Le vieux Marcel

Oggetti

Quando appare un oggetto in un qualsiasi punto dello schermo, l'oggetto viene visualizzato nella finestrella dei bonus assieme ad una freccia che indica la direzione nella quale può essere cercato l'oggetto. Ci sono due tipi di oggetti: armi o oggetti bonus.

Armi

Senza armi speciali, Scivolatore può sparare pallottole singole nella direzione nel quale è puntato. Raccogliendo armi speciali, può aumentare la sua potenza. Ad ogni modo può portare una sola arma alla volta, per cui stai attento a non scambiare armi potenti per armi più deboli.

① **Pistola laser:** Distrugge i nemici e anche certi muri.

② **Mitragliatrice:** Spara continuamente in una direzione.

Föremål

När ett föremål dyker upp någonstans på skärmen visas föremålet i bonusfönstret tillsammans med en pil som pekar åt det håll du ska gå för att hitta det. Föremålen kan vara vapen eller bonusföremål.

Vapen

Så länge Slider inte har några specialvapen kan han skjuta en kula i taget åt samma håll som han rör sig. Han kan öka eldkraften genom att skaffa sig specialvapen. Han kan bara ha ett vapen i taget så var noga med att inte byta bort ett kraftigt vapen mot ett svagare.

① **Laserpistol:** Förintar fiender och en del väggar.

② **Automatgevär:** Skjuter oavbrutet i en riktning.

Voorwerpen

Als een voorwerp ergens op het scherm verschijnt, zal het samen met een pijl die de richting aangeeft te zien zijn in het bonus raam. Voorwerpen kunnen wapens of bonussen zijn.

Wapens

Zonder een speciaal wapen kan Slider alleen maar kogels schieten in de richting die hij opgaat. Door het verzamelen van speciale wapens kan hij zijn schietkracht vergroten. Hij kan maar één wapen tegelijk vasthouden, dus kijk uit dat je geen krachtig wapen inruilt tegen een veel zwakkere.

① **Laser geweer:** Vernietigt vijanden en sommige muren.

② **Multi-schietgeweer:** Schiet onafgebroken in één richting.

Kohteet

Kun jokin kohteista ilmestyy kuvaruutuun, se kohde näkyy lisäpisteiden ruudussa yhdessä sen löytöpaikan suuntaa osoittavan nuolen kanssa. Kohteet voivat olla aseita tai lisäpistekohteita.

Aseet

Jos Sliderilla ei ole mitään erikoisaseita, hän voi ampua yksittäisiä luoteja siihen suuntaan, johon hän on menossa. Jos hän onnistuu ottamaan mukaansa erikoisaseita, hänen tulivoimansa lisääntyy. Hän voi pitää itsellään ainoastaan yhtä asetta kerrallaan, joten sinun tulee olla tarkkana, jotta et vaihda tehokkaita aseita heikompiin vahingossa.

① **Laserase:** Tuhoaa vihollisia sekä tiettyjä muureja.

② **Moni-tuliase:** Ampuu jatkuvasti yhteen suuntaan.

② 

Le vieux manuel

③ **Plus gun:** Shoots vertically and horizontally at the same time.

④ **Diagonal gun:** Shoots in four diagonal directions at the same time.

⑤ **Octagonal gun:** Shoots in eight directions at the same time.

⑥ **Freeze gun:** Freezes enemies for a certain length of time. A level is cleared when six enemies are simultaneously frozen. Slider can destroy frozen enemies by running into them. When Slider has this weapon, the item lamp turns blue.

⑦ **Barrier:** Makes Slider invulnerable to enemies. While Slider is invulnerable, his body flashes. This weapon is lost during warps.

③ **Plus-Gewehr:** Schießt gleichzeitig waagerecht und senkrecht.

④ **Diagonal-Gewehr:** Schießt gleichzeitig in vier schräge Richtungen.

⑤ **Achtfachgewehr:** Schießt gleichzeitig in acht Richtungen.

⑥ **Lähmungsgewehr:** Lähmt Feinde für eine gewisse Zeit. Ein Level ist beendet, wenn sechs Feinde zugleich gelähmt sind. Slider kann gelähmte Feinde zerstören, wenn er in sie hineinläuft. Wenn Slider diese Waffe hat, leuchtet die Gegenstands-lampe blau auf.

⑦ **Barriere:** Slider kann durch Feinde nicht mehr verletzt werden. Wenn Slider unverwundbar ist, blinkt sein Körper. Diese Waffe wird bei einem Sprung verloren.

③ **Pistolet plus:** Tire verticalement et horizontalement en même temps.

④ **Pistolet diagonal:** Tire dans les quatre directions diagonales en même temps.

⑤ **Pistolet octogonal:** Tire dans huit directions en même temps.

⑥ **Pistolet paralysant:** Immobilise les ennemis pendant un certains temps. Un niveau est complété lorsque six ennemis sont immobilisés simultanément. Slider peut détruire les ennemis immobilisés en leur passant dessus. Lorsque Slider possède cette arme, le voyant d'objet devient bleu.

⑦ **Barrière:** Rend Slider invulnérable face aux ennemis. Lorsque Slider est invulnérable, son corps clignote. Cette arme est perdue pendant les téléportations.

③ **Arma "Plus":** Dispara en sentido vertical y horizontal al mismo tiempo.

④ **Arma diagonal:** Dispara diagonalmente en cuatro direcciones al mismo tiempo.

⑤ **Arma octagonal:** Dispara en ocho direcciones al mismo tiempo.

⑥ **Arma congeladora:** Congela a los enemigos por un cierto tiempo. Cuando haya seis enemigos congelados al mismo tiempo, Slider pasará al siguiente nivel. Para destruir a los enemigos congelados, Slider deberá embestirlos. Cuando Slider tenga esta arma, la luz indicadora de artículo cambiará a color azul.

⑦ **Barrera:** Hace que Slider sea invulnerable a los ataques enemigos. Mientras Slider se encuentre en esta condición de invulnerabilidad, su cuerpo destellará. Slider perderá esta arma cuando atraviese un túnel.

③ 

④ 

⑤ 

Le Vieux Manuel

③ **Pistola maggiorata:** Spara contemporaneamente in verticale ed in orizzontale.

④ **Pistola diagonale:** Spara contemporaneamente in quattro direzioni diagonali.

⑤ **Pistola ottagonale:** Spara contemporaneamente in otto direzioni.

⑥ **Pistola congelante:** Congela i nemici per un certo periodo di tempo. Se congeli contemporaneamente sei nemici porti a termine il livello. Scivolatore può distruggere i nemici congelati camminandoci sopra. Quando Scivolatore porta quest'arma, la spia degli oggetti si illumina di blu.

⑦ **Barriera:** Rende invulnerabile Scivolatore. Quando Scivolatore è invulnerabile, il suo corpo lampeggia. Quest'arma va perduta quando Scivolatore si piega.

③ **Plusgevär:** Avfyrar kulor vågrätt och lodrätt på samma gång.

④ **Diagonalgevär:** Skjuter i fyra diagonala riktningar på samma gång.

⑤ **Oktagonalgevär:** Skjuter åt åtta håll på samma gång.

⑥ **Chockpistol:** Paralyserar fienderna under en viss tid. Paralyserar du sex fiender på samma gång går du vidare till nästa nivå. Slider kan förinta paralyserade fiender genom att rusa in i dem. Föremålslampan lyser blått när Slider har det här vapnet.

⑦ **Barriär:** Gör Slider osårbar för fiendeattacker. Sliders kropp blixtrar när han är osårbar. Han blir av med detta vapen när han tar en genväg.

③ **Plus geweer:** Schiet tegelijkertijd horizontaal en verticaal.

④ **Diagonaal geweer:** Schiet tegelijkertijd in vier diagonale richtingen.

⑤ **Octagonaal geweer:** Schiet tegelijkertijd in acht richtingen.

⑥ **Vries geweer:** Bevriest vijanden voor een bepaalde tijd. Je gaat naar een volgende level als je zes vijanden tegelijk weet te bevriezen. Slider kan bevroren vijanden vernietigen door tegen ze aan te lopen. De voorwerp lamp zal blauw worden.

⑦ **Barriere:** Maakt Slider onkwetsbaar voor vijanden. Als Slider onkwetsbaar is, knippert zijn Lichaam. Dit wapen verlies je bij een warp-tunnel.

③ **Plus-ase:** Ampuu samanaikaisesti sekä pystysuoraan että vaakasuoraan.

④ **Diagonaalinen ase:** Ampuu neljään diagonaaliseen suuntaan samanaikaisesti.

⑤ **Kahdeksankulmainen ase:** Ampuu kahdeksaan suuntaan samanaikaisesti.

⑥ **Jähmetysase:** Jähmettää viholliset paikalleen tietyksi ajanjaksoksi. Taso on selvitetty, jos kuusi vihollista jähmetetään samanaikaisesti paikalleen. Slider voi tuhota jähmettyneitä vihollisia juoksemalla niiden päälle. Kohteiden lamppu muuttuu siniseksi, kun Sliderilla on tämä ase.

⑦ **Este:** Tekee Sliderista voittamattoman vihollisille. Sliderin ruumis vilkkuu sillä aikaa, kun hän on voittamaton. Tämä ase katoaa valoa nopeammin tapahtuvien siirtymisien aikana.

⑥ 

⑦ 

Le vieux manuel

Bonus Items

① **Teddy bears:** Slider gets five extra lives when he collects teddy bears of all four colors. Each time he collects a teddy bear, it is displayed in the upper left portion of the screen. If he collects a teddy bear with a color that is already displayed on screen, the teddy bear disappears from the screen.

② **Baby Slider:** Slider gets one extra life.

③ **Hamburger:** 8,000 bonus points are added to your score.

④ **Ice cream:** 3,000 bonus points are added to your score.

⑤ **Door:** (Stage exit) Slider jumps to the next stage.

Bonus-Gegenstände

① **Teddybären:** Slider erhält fünf Extra-Leben, wenn er Teddybären der vier verschiedenen Farben einsammelt. Jedes Mal, wenn er einen Teddybären einsammelt, erscheint er in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Wenn er einen Teddybären einsammelt, dessen Farbe schon angezeigt wird, verschwindet der Teddybär vom Bildschirm.

② **Slider-Baby:** Slider bekommt ein Extra-Leben.

③ **Hamburger:** 8 000 Bonuspunkte werden zu Deiner Punktzahl addiert.

④ **Eiskrem:** 3 000 Bonuspunkte werden zu Deiner Punktzahl addiert.

⑤ **Tür:** (Ausgang der Stufe) Slider springt zur nächsten Stufe.

Objets bonus

① **Ours en peluche:** Slider obtient cinq vies supplémentaires lorsqu'il collecte des ours en peluche des quatre couleurs. Chaque fois qu'il collecte un ours en peluche, il est affiché dans la partie supérieure gauche de l'écran. S'il collecte un ours en peluche d'une couleur déjà affichée à l'écran, l'ours en peluche disparaît de l'écran.

② **Bébé Slider:** Slider obtient une vie supplémentaire.

③ **Hamburger:** 8 000 points de bonus sont ajoutés à votre score.

④ **Crème glacée:** 3 000 points de bonus sont ajoutés à votre score.

⑤ **Porte:** (sortie de niveau) Slider saute au niveau suivant.

Artículos de bonificación

① **Osos de peluche:** Slider obtendrá cinco vidas adicionales cuando haya recolectado un oso de peluche de cada color; existen osos de peluche cuatro colores diferentes. Cada vez que recoja un oso de peluche, éste será exhibido en la parte superior izquierda de la pantalla. Si recoge un oso de peluche de un color que ya esté siendo indicado en la pantalla, este oso desaparecerá de la pantalla.

② **Slider bebé:** Slider obtiene una vida adicional.

③ **Hamburguesa:** 8.000 puntos de bonificación son sumados a tu puntaje.

④ **Helado:** 3.000 puntos de bonificación son sumados a tu puntaje.

⑤ **Puerta:** (Salida de etapa) Slider avanza a la siguiente etapa.

①



②



Le vieux Manuel

Oggetti bonus

① **Orsacchiotto:** Quando raccoglie orsacchiotti di tutti e quattro i colori Scivolatore vince cinque vite. Ogni volta che raccoglie un orsacchiotto, questo viene visualizzato in alto a sinistra sullo schermo. Se Scivolatore raccoglie un orsacchiotto di un colore già visualizzato, l'orsacchiotto sparirà dallo schermo.

② **Scivolatore bebè:** Scivolatore vince una vita.

③ **Hamburger:** Guadagni 8.000 punti di bonus.

④ **Gelato:** Guadagni 3.000 punti di bonus.

⑤ **Porta:** (Uscita della fase) Scivolatore salta alla fase successiva.

Bonusföremål

① **Teddybjörnar:** Slider får fem extraliv när han har hittat teddybjörnar i alla fyra färgerna. Varje gång han tar upp en teddybjörn visas den överst till vänster på skärmen. Tar han upp en teddybjörn med en färg som redan finns på skärmen försvinner teddybjörnen från skärmen.

② **Baby Slider:** Slider får ett extraliv.

③ **Hamburgare:** Du får 8 000 bonuspoäng.

④ **Glass:** Du får 3 000 bonuspoäng.

⑤ **Dörr:** (Utgång från nivån) Slider hoppar till nästa nivå.

Bonus Voorwerpen

① **Teddy beren:** Slider krijgt vijf extra levens als hij vier verschillende kleuren teddy beren verzameld. Elke keer als hij een teddy beer pakt krijg je dat te zien in de linkerbovenhoek van het scherm. Als je een teddy beer pakt met een kleur die je al hebt, dan zal deze verdwijnen van het scherm.

② **Baby Slider:** Slider krijgt één extra leven.

③ **Hamburger:** 8 000 punten worden aan je score toegevoegd.

④ **Ijsje:** 3 000 punten worden aan je score toegevoegd.

⑤ **Deur:** (ronde uitgang) Slider springt naar de volgende ronde.

Lisäpistekohteet

① **Nallekarhut:** Slider saa viisi lisä-elämää, kun hän onnistuu keräämään kaikki neljä eriväristä nallekarhua itselleen. Nallekarhu ilmestyy kuvaruudun vasempaan yläosaan joka kerta, kun Slider ottaa mukaansa jonkin nallekarhuista. Jos hän ottaa sellaisen nallekarhun, jolla on sellainen väri, joka näkyy jo näytössä, nallekarhu katoaa kuvaruudusta.

② **Slider-vauva:** Slider saa yhden lisä-elämän.

③ **Hampurilainen:** 8 000 lisäpistettä lisääntyy pistemääräsi.

④ **Jäätelö:** 3 000 lisäpistettä lisääntyy pistemääräsi.

⑤ **Ovi:** (Ulospääsy asteesta) Slider hyppää seuravaan asteeseen.

③ 

④ 

⑤ 

Le vieux Manuel

⑥ **Green sand clock:** 20 extra seconds are added to the time counter.

⑦ **Pink sand clock:** 40 extra seconds are added to the time counter.

⑧ **Shoe:** Slider can walk over ice tiles and arrow tiles as he would on normal tiles. A green lamp lights up when Slider is wearing shoes.

⑨ **Wings:** Slider moves faster.

⑩ **Gift box:** The contents of these boxes are a mystery. They may be filled with bonus points. However, they may also be filled with less flattering gifts like a reversal of the functions of your D-Button or the "blue curse," making Slider turn pink tiles back to blue.

⑥ **Grüne Sanduhr:** 20 Extra-Sekunden werden zur verbleibenden Zeit addiert.

⑦ **Rosa Sanduhr:** 40 Extra-Sekunden werden zur verbleibenden Zeit addiert.

⑧ **Schuh:** Slider kann über Eis-Kacheln und Einbahnstraßen-Kacheln gehen, als ob er über normale Kacheln ginge. Eine grüne Lampe leuchtet auf, wenn Slider Schuhe trägt.

⑨ **Flügel:** Slider bewegt sich schneller.

⑩ **Geschenkebox:** Der Inhalt dieser Kisten ist ein Geheimnis. Sie können mit Bonuspunkten gefüllt sein. Sie können allerdings auch mit weniger begeisternden Geschenken gefüllt sein, wie eine Umdrehung der Funktionen der D-Taste oder dem "blauen Fluch", der bewirkt, daß rosa Kacheln wieder blau werden, wenn Slider über sie hinwegläuft.

⑥ **Sablier vert:** 20 secondes supplémentaires sont ajoutées au compteur de temps.

⑦ **Sablier rose:** 40 secondes supplémentaires sont ajoutées au compteur de temps.

⑧ **Chaussure:** Slider peut marcher sur les tuiles glacées et sur les tuiles fléchées comme sur les tuiles normales. Un voyant vert s'allume lorsque Slider porte des chaussures.

⑨ **Ailes:** Slider se déplace plus rapidement.

⑩ **Paquet-cadeau:** Le contenu de ces paquets est un mystère. Ils peuvent être remplis de points de bonus. Cependant, ils peuvent également être remplis de cadeaux moins flatteurs comme une inversion des fonctions de votre touche-D ou la "malédiction bleue", faisant transformer Slider les tuiles roses en bleu.

⑥ **Reloj de arena verde:** 20 segundos adicionales son sumados al contador de tiempo.

⑦ **Reloj de arena azul:** 40 segundos adicionales son sumados al contador de tiempo.

⑧ **Zapato:** Slider podrá caminar sobre las baldosas de hielo y baldosas de una vía de igual forma que sobre las baldosas normales. Una luz indicadora verde se encenderá cuando Slider esté calzando zapatos.

⑨ **Alas:** Slider se mueve más rápido.

⑩ **Caja de sorpresas:** El contenido de estas cajas es un misterio. Pueden estar llenas de puntos de bonificación. También pueden estar llenas de regalos menos atractivos, como ser el funcionamiento inverso del botón D, o la "maldición azul", que hace que Slider pinte de azul las baldosas de color rosa.

⑥ 

⑦ 

Le Vieux Manuel

⑥ **Orologio di sabbia verde:** Guadagni 20 secondi.

⑦ **Orologio di sabbia rosa:** Guadagni 40 secondi.

⑧ **Scarpa:** Scivolatore può camminare sui mattoni di ghiaccio e i mattoni a senso unico come se fossero dei mattoni qualsiasi. Quando Scivolatore indossa le scarpe si accende la spia verde.

⑨ **Ali:** Scivolatore si muove più velocemente.

⑩ **Scatole regalo:** Il contenuto di queste scatole è un segreto. Possono essere piene di punti bonus. Ma possono anche essere piene di regali meno entusiasmanti, come un invertitore delle funzioni del tasto D oppure la "maledizione blu", che fa sì che Scivolatore ridipinga di blu i mattoni rosa.

⑥ **Grönt timglas:** 20 extra sekunder läggs till på klockan.

⑦ **Skärt timglas:** 40 extra sekunder läggs till på klockan.

⑧ **Sko:** Slider kan gå på isgolv och enkelriktade golv som på vilket golv som helst. En grön lampa tänds när Slider har skor på sig.

⑨ **Vingar:** Slider tar sig fram fortare.

⑩ **Skattkista:** Ingen vet vad skattkistorna innehåller. En del är fyllda med bonuspoäng. Men dessutom kan de innehålla mindre trevliga presenter, som omvändning av funktionerna på D-tangenten eller den "blå förbannelsen" som gör att Slider förvandlar skära golv till blå.

⑥ **Groene zandloper:** 20 extra seconden worden toegevoegd aan je tijdklok.

⑦ **Roze zandloper:** 40 extra seconden worden toegevoegd aan je tijdklok.

⑧ **Schoen:** Slider kan met deze schoenen over ijstegels en tegels met pijlen lopen alsof er niets aan de hand is. De voorwerp lamp gaat groen branden als je de schoenen draagt.

⑨ **Vleugels:** Laten Slider sneller bewegen.

⑩ **Cadeau doos:** De inhoud van deze dozen is een mysterie. Ze kunnen gevuld zijn met bonus punten, maar ze kunnen ook gevuld zijn met minder leuke cadeaux. Zo kan bijvoorbeeld je R-Toets andersom gaan werken of je kunt te maken krijgen met de "Blue curse" die Slider van roze tegels weer blauwe laat maken.

⑥ **Vihreä hiekkakello:** 20 lisäsekuntia lisääntyy aikalaskuriin.

⑦ **Vaaleanpunainen hiekkakello:** 40 lisäsekuntia lisääntyy aikalaskuriin.

⑧ **Kenkä:** Slider voi kävellä jäätiiliskivien sekä nuolitiiliskivien yli samalla tavalla kuin hän kävelee normaalien tiiliskivien yli. Vihreä lamppu syttyy, kun Sliderilla on kengät.

⑨ **Siivet:** Slider liikkuu entistä nopeammin.

⑩ **Lahjalaatikko:** Näissä laatikoissa on arvoituksellinen sisältö. Ne saattavat olla täynnä lisäpisteitä. Ne voivat kuitenkin sisältää myös epäsuotuisia lahjoja, kuten esim. D-johdatuspainikkeen päinvastaisen toiminnon tai "sinisen kirouksen", jolloin Slider muuttaa vaaleanpunaiset tiiliskivet takaisin sinisiksi.

⑧



⑨



⑩



Le vieux Manuel

Enemies

① **Ghost:** Tries to catch up with Slider. This character is not extremely fast so it is best to shoot him as you go.

② **Menace:** Moves randomly. He is not a big threat if you avoid him when possible.

③ **Slipster:** Moves randomly around the screen and slides quickly over tiles. Beware if he appears on screen.

④ **Bopper:** Cannot be destroyed. It is best to stay out of his path.

Feinde

① **Geist:** Versucht, Slider einzuholen. Diese Figur ist nicht besonders schnell, es ist also das Beste, wenn man sie auf dem Weg abschießt.

② **Nervensäge:** Bewegt sich zufällig. Sie ist keine große Gefahr, wenn Du ihr nach Möglichkeit ausweichst.

③ **Rutscher:** Bewegt sich zufällig über den Bildschirm und rutscht schnell über Kacheln. Sieh Dich vor, wenn er auf dem Bildschirm erscheint.

④ **Bopper:** Kann nicht zerstört werden. Am besten geht man ihm aus dem Weg.

Ennemis

① **Fantôme:** Essaie de capturer Slider. Ce personnage n'est pas très rapide, il est donc préférable de l'abattre lorsque vous partez.

② **Menace:** Se déplace aléatoirement. Ce n'est pas une grande menace si vous l'évitez lorsque c'est possible.

③ **Slipster:** Se déplace aléatoirement à l'écran et glisse rapidement sur les tuiles. Attention s'il apparaît à l'écran.

④ **Bopper:** Ne peut pas être détruit. Il est préférable de rester en dehors de son chemin.

Enemigos

① **Fantasma:** Trata de alcanzar a Slider. Este personaje no es demasiado rápido; podrás dispararle mientras vayas caminando.

② **Amenaza:** Se mueve por todos lados. No será una gran amenaza para ti si lo evitas cuando sea posible.

③ **Slipster:** Se mueve por todos lados en la pantalla y se desliza rápidamente por las baldosas. Ten cuidado si aparece en la pantalla.

④ **Bopper:** No puede ser destruido. Lo mejor es mantenerse fuera de su camino.

① 

② 

Le Vieux Manuel

Nemici

① **Fantasma:** Cerca di acchiappare Scivolatore. Questo personaggio non è particolarmente veloce, per cui è meglio sparargli mentre cammini.

② **Minaccia:** Si muove a caso. Se ti è possibile evitarlo, non è un grande pericolo.

③ **Pattino:** Si muove a caso per lo schermo e scivola rapidamente sui mattoni. Se appare sullo schermo, stai attento.

④ **Ballerino:** E' indistruttibile. E' meglio stargli alla larga.

Fiender

① **Spöke:** Gör allt för att hinna ikapp Slider. Han är inte särskilt snabb så det är bäst att skjuta honom när du får chansen.

② **Vålnad:** Rör sig på måfå. Inget större hot om du håller dig undan när du stöter på honom.

③ **Glidare:** Rör sig slumpmässigt över skärmen och glider snabbt över golvplattorna. Se upp om han visar sig på skärmen.

④ **Bopper:** Oförstörbar. Du gör klokast i att hålla dig ur vägen för honom.

Vijanden

① **Geest:** Probeert Slider te pakken te krijgen. Deze vijand is niet erg snel, dus je kunt hem het beste neerschieten.

② **Menace:** Beweegt ongeregeld over het scherm. Hij is geen grote bedreiging voor je, als je hem maar zoveel mogelijk ontwijkt.

③ **Slipster:** Beweegt ongeregeld en glijdt snel over tegels. Let goed op als hij op het scherm verschijnt.

④ **Bopper:** Kan niet vernietigd worden. Het beste is om uit zijn buurt te blijven.

Viholliset

① **Aave:** Yrittää saada Sliderin kiinni. Tämä olento ei ole erittäin nopea, joten se on paras ampua silloin, kun liikut.

② **Kiusankappale:** Liikkuu sattumanvaraisesti. Se ei ole suuri uhka, jos vältät sitä, kun se on mahdollista.

③ **Luiskahtelija:** Liikkuu sattumanvaraisesti kuvaruudussa ja liukuu nopeasti tiiliskivien yli. Varo, jos tämä olento ilmestyy kuvaruutuun.

④ **Iskijä:** Tätä olentoa ei voi tuhota. Sen tieltä on paras pysyä poissa.

③



④



Le Vieux Manuel

⑤ **Tentacles:** Shoots bullets. You may need to take refuge behind walls.

⑥ **Crasher:** Breaks down walls. You can not rest easy just because he is behind a wall. Sometimes you may use him to your advantage to break down troublesome walls.

⑦ **Painter:** Paints pink tiles blue again.

Note: In some stages, any of these characters can create new blue tiles.

⑤ **Tentakel:** Schießen Kugeln. Vielleicht mußt Du hinter Wänden Zuflucht suchen.

⑥ **Zerstörer:** Zerstört Wände. Du kannst Dir keinen schönen Tag machen, nur weil er hinter einer Wand ist. Manchmal kannst Du ihn zu Deinem Vorteil ausnutzen, wenn er störende Wände herunterreißen soll.

⑦ **Maler:** Malt rosa Kacheln wieder blau an.

Hinweis: In einigen Stufen kann irgendeine dieser Figuren neue blaue Kacheln erschaffen.

⑤ **Tentacules:** Tire des balles. Vous pouvez avoir besoin de vous réfugier derrière des murs.

⑥ **Crasher:** Casse les murs. Vous ne pouvez pas vous reposer tranquillement simplement parce qu'il est derrière un mur. Parfois, vous pouvez l'utiliser à votre avantage pour casser des murs gênants.

⑦ **Peintre:** Peint les tuiles roses à nouveau en bleu.

Remarque: A certains niveaux, chacun de ces personnages peut créer des tuiles bleues.

⑤ **Tentáculos:** Dispara balas. Tal vez debas refugiarte detrás de las paredes cuando te encuentres con él.

⑥ **Destructor:** Destruye paredes. Tú no podrás sentirte tranquilo sólo porque él se encuentre detrás de una pared. A veces podrás usarlo en tu propio beneficio para derribar las paredes difíciles.

⑦ **Pintor:** Vuelve a pintar las baldosas rosadas de color azul.

Nota: En algunas etapas, cualquiera de estos personajes podrá crear nuevas baldosas azules.

⑤ 

⑥ 

Le Vieux Manuel

⑤ **Tentacoli:** Sparano. Forse dovrai rifugiarti dietro ad un muro.

⑥ **Distruttore:** Rompe i muri. Non ti sarà facile riposarti, perchè si nasconde dietro ad un muro. A volte dovrai sfruttarlo a tuo vantaggio per rompere muri difficili.

⑦ **Pittore:** Fa tornare blu i mattoni rosa.

Nota: In alcune fasi, alcuni di questi personaggi possono creare nuovi mattoni blu.

⑤ **Tentakler:** Avfyrar kulor. Du kan bli tvungen att ta skydd bakom väggarna.

⑥ **Krossare:** River murar. Du är inte säker bara för att han står på andra sidan väggen. Ibland kan du utnyttja honom för att riva besvärliga väggar.

⑦ **Målare:** Målar skära golvplattor blå igen.

Obs: På en del nivåer kan alla fienderna måla plattorna blå.

⑤ **Tentacles:** Schiet kogels. Het zou kunnen dat je moet schuilen achter muren.

⑥ **Crasher:** Breekt muren af. Je kan niet zomaar rusten als hij aan de andere kant van een muur staat. Soms kan je hem in je voordeel gebruiken om muren die problemen geven af te breken.

⑦ **Schilder:** Schildert roze tegels weer blauw.

NB!: In sommige rondes kunnen al deze figuren nieuwe blauwe tegels maken.

⑤ **Lonkero:** Ampuu luoteja. Joskus saattaa olla paras piiloutua muurien taakse.

⑥ **Murskaaja:** Rikkoo muureja. Et voi olla rauhallinen, vaikka tämä olento onkin jonkin muurin takana. Sinulla on joskus mahdollisuus käyttää tätä olentoa hyväksesi, kun haluat rikkoa hankaluuksia aiheuttavia muureja.

⑦ **Maalari:** Maalaa vaaleanpunaiset tiilet takaisin sinisiksi.

Huom: Joissakin tasoissa, mikä tahansa näistä olennoista saattaa kyetä luomaan uusia sinisiä tiiliskiviä.

⑦ 

Le Vieux Manuel

Helpful Hints

- Watch the items which appear in the bonus window carefully. These items will help you advance through Rozen.
- Remember which weapon Slider has so that he doesn't trade it in for a less powerful one.
- Learn the different tile features early so that you can use them to your advantage.
- Don't spend too much time chasing unnecessary bonus items. You may run out of time and lose lives.

Hilfreiche Tips

- Achte genau auf die Gegenstände, die im Bonusfenster erscheinen. Diese Gegenstände werden Dir auf Deinem Weg durch Rozen helfen.
- Erinnere Dich daran, welche Waffe Slider hat, so daß er sie nicht gegen eine schwächere eintauscht.
- Mache Dich früh mit den verschiedenen Funktionen der Kacheln vertraut, so daß Du sie zu Deinem Vorteil benutzen kannst.
- Verschwende nicht zuviel Zeit damit, unnötigen Bonus-Gegenständen hinterherzulaufen. Die Zeit kann ablaufen und Du Leben verlieren.

Conseils utiles

- Regarder attentivement les objets qui apparaissent dans la fenêtre de bonus. Ces objets vous aident à progresser dans Rozen.
- Rappelez-vous quelle arme Slider possède afin de ne pas l'échanger contre une arme moins puissante.
- Apprenez tôt les caractéristiques des différentes tuiles de manière à pouvoir les utiliser à votre avantage.
- Ne gaspillez pas trop de temps en recherchant des objets bonus inutiles. Vous pouvez être à cours de temps et perdre des vies.

Consejos útiles

- Observa cuidadosamente los artículos que aparecen en la ventanilla de bonificación. Estos artículos te ayudarán a avanzar por Rozen.
- Manténte siempre al tanto del arma que Slider esté llevando; de esta manera no la cambiarás por una de menor poder.
- Apréndete las diferentes características de las baldosas para que puedas usarlas en beneficio propio.
- No pierdas demasiado tiempo en conseguir puntos de bonificación innecesarios. Se te puede acabar el tiempo, y esto te hará perder vidas.

Le Vieux Manuel

Consigli utili

- Guarda con attenzione gli oggetti che appaiono nella finestrella dei bonus. Questi oggetti ti aiuteranno ad andare avanti nel regno di Rozen.
- Ricorda che arma ha Scivolatore, in modo da non scambiarla con un'arma meno potente.
- Impara presto le caratteristiche dei vari tipi di mattoni in modo da poterle usare a tuo vantaggio.
- Non sprecare troppo tempo cacciando oggetti bonus non necessari. Potrebbe finire il tempo e perderesti delle vite.

Tips

- Håll reda på vilka föremål som syns i bonusfönstret. De är föremål som hjälper dig att ta dig fram i Rozen.
- Kom ihåg vilket vapen Slider har så att han inte byter det mot ett med sämre eldkraft.
- Lär dig hur de olika golven fungerar så att du kan använda dem till din fördel.
- Slösa inte för mycket tid på onödiga bonusföremål. Du kan få slut på tid och bli av med liv.

Handige Tips

- Kijk goed naar de voorwerpen die verschijnen in het bonus raam. Deze voorwerpen zullen je door Rozen heen helpen.
- Onthoud goed welk wapen Slider in zijn bezit heeft, zodat je het niet inruilt voor een zwakkere.
- Leer de verschillende tegel-betekenissen snel uit je hoofd, zodat je ze in jouw voordeel kunt gebruiken.
- Verspeel niet te veel tijd aan het onnodig achtervolgen van bonus voorwerpen. Je tijd kan opraken en dan verlies je een leven.

Auttavia vinkkejä

- Tarkkaile huolellisesti kohteita, jotka ilmestyvät lisäpisteiden ruutuun. Näiden kohteiden avulla tulet pääsemään Rozenin läpi.
- Pidä mielessäsi Sliderin hallussa oleva ase, jotta et vaihda sitä huonompaan aseeseen.
- Opettele tiiliskivien erilaiset ominaisuudet niin nopeasti kuin mahdollista, jotta voit käyttää niitä hyväksesi.
- Älä tuhlaa liikaa aikaa tarpeettomien lisäpistekohteiden jahtaamiseen. Sattaa käydä niin, että aika loppuu kesken ja menetät elämiä.

Le Vieux Manuel

Handling This Cartridge

This cartridge is intended exclusively for the Sega Game Gear System.

For Proper Usage

① Do not immerse in water!
② Do not bend!
③ Do not subject to any violent impact!
④ Do not expose to direct sunlight!
⑤ Do not damage or disfigure!
⑥ Do not place near any high temperature source!
⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!

- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.

* Be sure to take an occasional recess during extended play.

Vorsichtsmaßregeln für den Umgang mit der Spielkassette

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

Umgang und Pflege

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

- Falls feucht, vor dem Gebrauch trockenwischen.
- Bei Verschmutzung mit einem weichen, mit Seifenwasser angefeuchtetem Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.

* Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

Manipulation de la cartouche

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

Pour une utilisation appropriée

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

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précautions à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.

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

Manipulación de este cartucho

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

Para emplearlo correctamente

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

- Cuando esté mojado, séquelo completamente antes de utilizarlo.
- Cuando se ensucie, límpielo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Póngalo en su caja después de utilizarlo.

* No se olvide de descansar de vez en cuando cuando utilice el juego durante mucho tiempo.









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 manometterla!
⑥ Non collocarla vicino a qualsiasi tipo di alta fonte di calore!
⑦ Non esporla a trielina, benzina ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla completamente prima di usarla nuovamente.
- Quando si sporca, pulirla accuratamente con un panno soffice inumidito di acqua insaponata.
- Dopo l'uso, riporla nella sua custodia.

* Se giocate per lungo tempo, riposatevi di tanto in tanto.

Kassettskötsel

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

Korrekt kassettskötsel

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

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

* Kom ihåg att då och då vila dig under en långvarig spelsession.

Hoe behandel je deze cassette

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

Voor juist gebruik

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

- Als hij nat wordt, maak hem dan eerst helemaal droog voordat je hem gebruikt!
- Als hij vuil is, maak hem schoon met een zachte, vochtige doek.
- Stop hem in zijn hoes als je hem niet gebruikt.

* Neem af en toe een pauze als je erg lang speelt.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

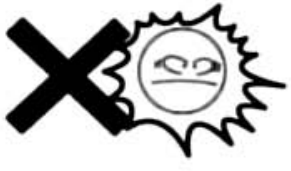
Oikea käyttö

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

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se täysin ennen käyttöä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä kankaalla, joka on kostutettu saippuaiseen veteen.
- Aseta se koteloonsa käytön jälkeen.

* Pidä huolta siitä, että keskeytät pelin ajoittain, kun pelaat kauan aikaa.

④



⑤



⑥



⑦



Le Vieux Manuel

SEGA

PRINTED IN JAPAN