SEGA GAME GEAR

DYNAMITE HEADDY

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.

Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici.

Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.

EPILEPSIVARNING

Läs igenom nedanstående varning innan du börjar använda detta TV-spelsystem eller innan du låter dina barn börja spela.

En del människor kan drabbas av epileptiska anfall eller förlora medvetandet när de utsätts för vissa blinkande ljus eller ljusmönster i vardagslivet. Sådana personer kan drabbas av anfall medan de ser på vissa sorters bilder på TV eller medan de spelar vissa TV-spel. Detta kan inträffa även om personen ifråga aldrig tidigare har lidit av epilepsi eller drabbats av några epileptiska anfall.

Om du eller någon i din familj någonsin har känt av epilepsi-relaterade symptom (anfall eller medvetandeförluster) på grund av blinkande ljus, bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela.

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videogame-systeem in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken.

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten. Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad.

Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.

VAROITUS EPILEPSIASTA

Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katsellessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisikaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsiakohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalle valolle altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso IMMEDIATAMENTE e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar.

FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

- Stå inte för nära TV-skärmen. Sitt så långt bort från TV-skärmen som kabeln tillåter.
- Spela helst på en liten TV-skärm.
- Undvik att spela om du är trött eller har sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 - 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuiptrekkingen.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.

Suosittelemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta VÄLITTÖMÄSTI laitteen käyttö ja käänny lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VAROTOIMENPITEET

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10-15 minuutin tauko kerran tunnissa.

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 wie in der Bedienungsanleitung beschrieben an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf "OFF" steht und schieben Sie die Spielkassette ein.
3. Stellen Sie den Netzschalter auf "ON". Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Wenn der Titelbildschirm nicht erscheint, stellen Sie den Netzschalter noch einmal auf "OFF". Überprüfen Sie, ob 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 einschieben

Mise en route

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

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

Remarque: Ce jeu est pour un joueur uniquement.

① Installez la cartouche Sega

Puesta en funcionamiento

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

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

Nota: Este juego es para un jugador solamente.

① Introduzca el cartucho Sega

Preparativi

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

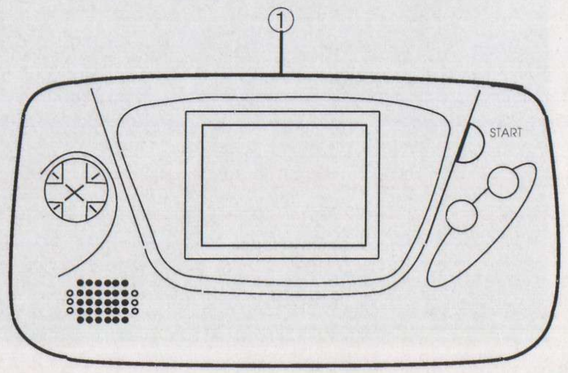
Starten

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

On-Stage Rampage!

The curtain rises, and the Treasure Theater puppet show begins. The story unfolds: a local hero returns to town to visit his friends, and finds a terrible calamity. A powerful sorcerer, Dark Demon, holds the city and all its puppets hostage! And it's up to the hero to venture to Dark Demon's castle, battle past the guards and restore peace and order.

Terror im Theater!

Vorhang auf — die Marionetten-Show des Treasure-Theaters kann beginnen. Die Story des nächsten Stücks ist schnell erzählt: der berühmte Dorfsohn kehrt nach langer Zeit aus der Fremde zurück, um seine alten Freunde zu besuchen. Leider findet er in seinem Heimatort einige äußerst unvorteilhafte Veränderungen vor. Der allmächtige Zauberer Dark Demon hält die ganze Stadt samt ihren Puppenbewohnern als Geisel gefangen! Alle Hoffnung ruht also auf unserem heimkehrenden Helden, der sich bis zum Zauberschloß durchschlagen, die Wachen überlisten und schließlich Dark Demon auf irgendeine Weise überzeugen muß, die Stadt und ihre Einwohner in Ruhe und Frieden weiterleben zu lassen.

Violence sur scène!

Le rideau se lève sur la représentation des marionnettes du Treasure Theater qui commence. Pour résumer l'histoire: une célébrité locale revient en ville pour rendre visite à ses amis et est confrontée à une terrible calamité. Un sorcier puissant, Dark Demon, a pris la ville et toutes les marionnettes en otages! Et il ne tient qu'à notre héros de s'aventurer dans le château de Dark Demon, de forcer le barrage des gardes et de restaurer la paix et l'ordre.

¡Guerra en las tablas!

Se levanta la cortina, y comienza la representación del Teatro del Tesoro títere. La historia se desarrolla: un héroe de la localidad vuelve a la ciudad a visitar a sus amigos, y se encuentra con una terrible calamidad. ¡Un poderoso hechicero, Dark Demon, ha capturado a la ciudad y a todos sus títeres! Y nuestro héroe tiene que aventurarse en el castillo de Dark Demon, pelear contra los guardas y restablecer la paz y el orden.

E'ora di scatenars!

Si leva il sipario e le marionette del Teatro del Tesoro entrano in scena. La nostra storia ha inizio: Il nostro eroe torna nella sua città per visitare alcuni amici e la trova sconvolta da una terribile calamità. Uno stregone potentissimo, Dark Demon, l'ha occupata e tiene tutti in ostaggio! Il nostro eroe si dovrà avventurare nel castello di Dark Demon, sconfiggerne le guardie e riportare la pace nel paese.

Skräckscener!

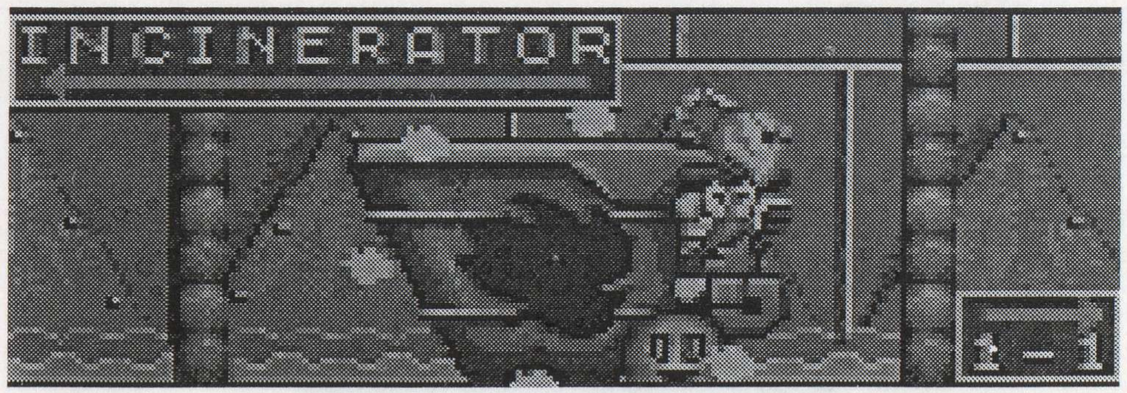
Ridån går upp, och Skattkammarhallens dockteaterföreställning tar sin början. Historien rullas upp: stadens hjälte är tillbaka för att hälsa på några polare, men finner bara kaos och förstörelse. Den mäktige svartkonstnären Dark Demon håller hela staden och alla invånarna gisslan! Så nu gäller det för allas vår hjälte att ta sig till Dark Demons borg, slå sig förbi vakterna, och återställa lugn och ordning.

Paniek op het Toneel!

Het doek gaat op en de Treasure Theater poppenshow begint. Dit is het verhaal: een bekende held bezoekt het stadje van zijn vrienden, maar daar vindt hij een grote puinhoop. Een grote tovenaar, Dark Demon, heeft het stadje en de bewoners gevangen genomen! Nu moet deze held naar het kasteel van Dark Demon reizen, de bewakers verslaan en dan de vrede weer herstellen in het stadje.

Riehuntaa näyttämöllä!

Esirippu nousee ja Aarreteatterin nukketeatterinäytös alkaa. Juoni on seuraavanlainen: paikallinen sankari palaa kotikaupunkiinsa tapaamaan ystäviään ja huomaa kaupunkia kohdanneen suuren onnettomuuden. Voimakas noita Dark Demon pitää kaupunkia ja kaikkia sen nukkeja vankeinaan. Sankarin tehtävänä on nyt päästä Dark Demonin linnaan, taistella vartijoiden ohi ja palauttaa rauha ja järjestys.



The star of the show is Dynamite Headdy, the guy with the coolest head on stage. But danger lurks in the wings... in the form of a bitter rival. This rival is Trouble Bruin, and he wants Headdy off the stage at all costs! His formidable collection of interchangeable weapons makes him a real bear to deal with.

Can our hero defeat Dark Demon and his minions? Or will Trouble Bruin stop him before he reaches the evil sorcerer? Play the part of Dynamite Headdy and step into the glittering world of the stage, where the props have gone crazy and nothing is as it seems. And see if your cool head prevails.

Die Hauptrolle in diesem Heimatdrama spielt ein gewisser Dynamite Headdy, ein Mann, der trotz widriger Umstände stets seinen kühlen Kopf bewahrt. Das muß er auch, denn sein heimtückischer Rivale lauert schon in den Kulissen. Trouble Bruin heißt dieser listige Gegenspieler, und er möchte Headdy für immer von der Bühne verschwinden lassen — koste es, was es wolle! Zu diesem Zweck steht ihm ein beeindruckendes Arsenal von austauschbaren Waffen zur Verfügung, die Headdy einiges Kopfzerbrechen bereiten werden.

Wird es unser Held schaffen, Dark Demon und seine Handlanger zu besiegen? Oder gelingt es Trouble Bruin, Headdys Weg zum hinterlistigen Hexer zu verbauen? Meine sehr verehrten Damen und Herren, dies sind die Bretter, die die Welt bedeuten! Treten Sie in das Rampenlicht dieser Glitzerwelt, wo die Illusion regiert und Requisiten verrückt spielen. Versuchen Sie, Dynamite Headdy's schwierige Aufgabe zu lösen — ohne dabei den Kopf zu verlieren.

La vedette du spectacle est Dynamite Headdy, le personnage sur scène doté de la tête la plus froide qui soit. Mais le danger plane dans les coulisses... sous la forme d'un cruel rival. Ce rival c'est Trouble Bruin, qui souhaite Headdy à tout prix! Sa formidable collection d'armes en fait un véritable expert vraiment dangereux.

Notre héros pourra-t-il vaincre Dark Demon et ses subordonnés? Ou Trouble Bruin l'arrêtera-t-il avant qu'il n'atteigne le sorcier démoniaque? Vous êtes maintenant Dynamite Headdy et vous entrez sous les feux de la rampe, où les accessoires deviennent fous et où rien n'est comme ça devrait être, et voyez si votre tête extraordinaire peut le porter vers la victoire.

La estrella de la representación es Dynamite Headdy, el actor con sangre más fría de la escena. Pero el peligro acecha entre bastidores... en forma de un encarnizado rival. ¡Este rival es Trouble Bruin, y desea a toda costa hacer que Headdy desaparezca de la escena! Su formidable colección de armas intercambiables hacen de él un verdadero oso duro de pelar.

¿Podrá nuestro héroe derrotar a Dark Demon y a sus secuaces? ¿O podrá Trouble Bruin pararle los pies antes de logre llegar hasta el diabólico hechicero? Juegue la parte de Dynamite Headdy y entre en el reluciente mundo de las tablas, donde los accesorios se han vuelto locos y nada es como parece. Y trate de ver si puede mantener su sangre fría.

La star dello show, vale a dire il nostro eroe, è Dynamite Headdy. Dark Demon non è il suo solo problema: il suo rivale Trouble Bruin vuole assolutamente far scacciare Headdy dal palcoscenico. La sua formidabile collezione di armi lo rende un nemico pericoloso per chiunque.

Riuscirà il nostro eroe a sconfiggere Dark Demon ed i suoi scagnozzi? O Trouble Bruin riuscirà a fermarlo prima che raggiunga il malvagio stregone? Entrate nei panni di Dynamite Headdy, salite sul palcoscenico dove nulla va più per il verso giusto e fate vedere di cosa siete capaci.

Föreställningens stjärna heter Dynamite Headdy, grabben med den coolaste skallen i stan. Men faran lurar i fonden... i form av en bitter ärkefiende. Denne rival heter Trouble Bruin, och han vill ha bort Headdy från scenen till varje pris! Hans alldeles fenomenala arsenal av utbytbara vapen gör honom till en riktigt bekymmersam björn.

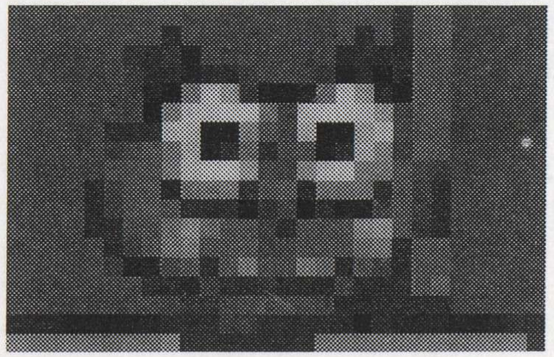
Kan allas vår hjälte besegra Dark Demon och hans hejdukar? Eller kommer Trouble Bruin att sätta stopp innan Headdy når den elake trollkarlen? Du spelar ditt livs huvudroll som Dynamite Headdy, och dansar glatt in på en glittrande scen där rekvisitan har ballat ur och ingenting är sig likt. Sen får vi se om du kan hålla ditt coola huvud kallt.

De ster van de show is Dynamite Headdy, de gaafste gast van het toneel. Maar er dreigt ook gevaar... in de vorm van een jaloerse rivaal. Deze rivaal is Trouble Bruin en hij wil koste wat het kost Headdy van het toneel laten verdwijnen! Door zijn grote verzameling van handige wapens is hij een groot gevaar om aan te pakken.

Kan onze held Dark Demon en zijn helpers verslaan? Of zal Trouble Bruin hem tegenhouden voordat hij bij de kwade tovenaar kan komen? Speel de rol van Dynamite Headdy en stap in de bruisende showwereld waar de decors op hol zijn geslagen en niets meer is zoals het lijkt. Kijken of jij je hoofd koel kan houden.

Näytelmän pääosassa on Dynamite Headdy, kaveri, jonka pää pysyy näyttämöllä kaikkein kylmimpänä. Vaara piilee kuitenkin sivuosissa...katkeran vihollisen muodossa. Tämä vihollinen on Trouble Bruin, ja hän haluaa Headdyn pois näyttämöltä keinolla millä tahansa! Hänen mahtava keskenään vaihdettavien aseiden kokoelmansa tekee hänestä todellisen karhun, jota vastaan joudut taistelemaan.

Pystyykö sankarimme voittamaan Dark Demonin ja tämän kannattajat? Vai pysäyttääkö Trouble Bruin hänet ennen kuin hän pääsee pahan noidan luo? Näyttele Dynamite Headdyn osaa ja astu kimaltelevaan näyttämömaailmaan, jossa näyttämövarusteet ovat tulleet hulluiksi eikä mikään ole sitä miltä se näyttää. Katso, voitko pitää pääsi kylmänä.



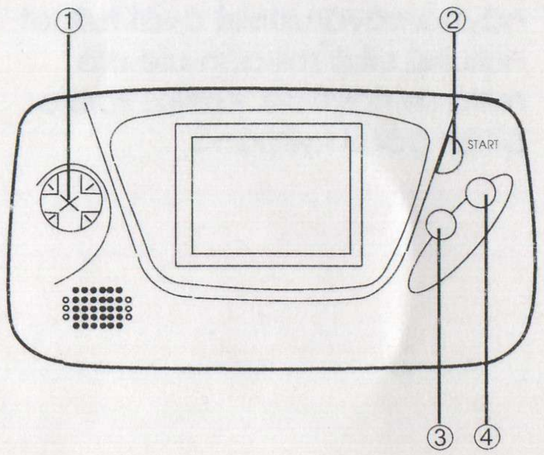
Take Control!

① **D-Button**
- Moves Headdy around the screen
- Guides Headdy's attacks
- Makes Headdy duck when pressed down

② **Start**
- Starts the game
- Pauses the game/resumes play when paused
- Skips story intro

③ **Button 1**
- Makes Headdy attack
- Cancels the Sleepy Head (see page 30)

④ **Button 2**
- Makes Headdy jump



Übernehmen Sie das Steuer!

① **Richtungstaste**
- Diese Taste drücken, um Headdy über den Bildschirm zu steuern.
- Diese Taste drücken, um Headdys Angriffe zu steuern.
- Diese Taste nach unten drücken, damit sich Headdy duckt.

② **START-Taste**
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu starten.
- Diese Taste drücken, um das Spiel zu unterbrechen bzw. nach einer Pause wieder fortzusetzen.
- Diese Taste drücken, um die Einführungsbildschirme zu überspringen.

③ **Taste 1**
- Diese Taste drücken, um Headdy angreifen zu lassen.
- Diese Taste drücken, um den Schlafkopf aufwachen zu lassen. (Siehe Seite 30.)

④ **Taste 2**
- Diese Taste drücken, um Headdy hochspringen zu lassen.

Prenez les commandes en main!

① **Bouton D (directionnel)**
- Pour déplacer Headdy sur tout l'écran
- Pour guider les attaques de Headdy
- Headdy se baisse quand vous pressez le bouton vers le bas

② **START (commencement)**
- Pour commencer la partie
- Pour faire une pause/ reprendre la partie
- Pour sauter l'introduction de l'histoire

③ **Bouton 1**
- Pour déclencher les attaques de Headdy
- Pour annuler la Sleepy Head (tête dormeuse) (voir page 30)

④ **Bouton 2**
- Pour faire sauter Headdy

¡Toma de control!

① **Botón de dirección (botón D)**
- Hace que Headdy se mueva por la pantalla.
- Guía los ataques de Headdy.
- Hace que Headdy se agache cuando se presiona.

② **Botón de inicio (START)**
- Inicia el juego.
- Realiza una pausa en el juego y lo reanuda.
- Salta la introducción de la historia.

③ **Botón 1**
- Hace que ataque Headdy.
- Cancela la cabeza soñolienta (consulte la página 30.)

④ **Botón 2**
- Hace que salte Headdy.

Ai commandi!

① **Pulsante D**
- Fa muovere Headdy sullo schermo.
- Guida gli attacchi di Headdy.
- Se premuto, fa abbassare Headdy.

② **Pulsante Start**
- Dà inizio al gioco.
- Porta in pausa il gioco o, al contrario, lo fa riprendere se esso è in pausa.
- Permette di evitare l'introduzione della storia.

③ **Pulsante 1**
- Manda Headdy all'attacco.
- Cancella la testa sonnolenta. Consultate in proposito pag.31.

④ **Pulsante 2**
- Fa saltare Headdy.

Ta kontroll!

① **D-knappen**
- Flyttar Headdy omkring på skärmen.
- Styr Headdys attacker.
- Får Headdy att ducka när du håller nedtryckt neråt.

② **START-knappen**
- Sätter igång spelet.
- Låter dig ta en paus i spelandet, samt sätter igång spelet igen.
- Tar dig kvickt igenom introduktionsscenerna.

③ **Knapp 1**
- Får Headdy att attackera.
- Tar bort effekten av en snarkskalle (se sid. 31 för detaljer).

④ **Knapp 2**
- Får Headdy att hoppa.

De Besturing!

① **R-toets**
- Beweegt Headdy op het scherm
- Sturen Headdy's aanvallen
- Laat Headdy bukken als je op omlaag drukt

② **Start**
- Start het spel
- Pauzeert het spel/laat weer verder spelen
- Versnelt de introductie

③ **Toets 1**
- Laat Headdy aanvallen
- Schakelt sommige Power Up Heads uit (zie pagina 31)

④ **Toets 2**
- Laat Headdy springen

Ota ohjat käsiisi!

① **D-näppäin**
- Liikuttaa Headdya ruudussa.
- Ohjaa Headdyn hyökkäyksiä
- Headdy kumartuu, kun tätä painetaan alas

② **START (aloitus)**
- Käynnistää pelin
- Pysäyttää pelin tauolle/jatkaa peliä tauolta
- Ohittaa juonen esittelyn

③ **Näppäin 1**
- Saa Headdyn hyökkäämään
- Peruuttaa unipään (katso sivu 31)

④ **Näppäin 2**
- Saa Headdyn hyppäämään

Getting Started

Following the Sega and Treasure logos is the *Dynamite Headdy* Title screen. Wait a few seconds to see a demonstration of the game. From the demo, press Start to bring up the Title screen, and press again to begin play.

Spielbeginn

Nach den Sega- und Treasure-Logos erscheint der Titelbildschirm von *Dynamite Headdy*. Wenn Sie einige Sekunden warten, läuft eine Kurzvorführung des Spiels ab. Um den Titelbildschirm wieder aufzurufen, drücken Sie während der Vorführung die START-Taste; um mit dem Spiel zu beginnen, drücken Sie die Taste noch einmal.

Pour commencer

A la suite des logos Sega et Treasure, l'écran-titre *Dynamite Headdy* apparaît. Attendez quelques secondes pour voir une démonstration du jeu. A partir de la démonstration, appuyez sur START pour appeler l'écran-titre et appuyez à nouveau pour commencer à jouer.

Preparativos

Siga los logotipos de Sega y Treasure de la pantalla de título *Dynamite Headdy*. Espere algunos segundos para ver la demostración du juego. Desde la demostración, presione START parea hacer que aparezca la pantalla del título, y después vuelva a presionar el mismo botón para iniciar el juego.



L'inizio del gioco

Dopo i loghi Sega e Treasure appare lo schermo del titolo, *Dynamite Headdy*. Dopo qualche secondo appare una dimostrazione del gioco. Da essa, premendo il pulsante Start farete comparire lo schermo del titolo e premendolo di nuovo farete iniziare il gioco.

Spelstart

Efter SEGAs och Treasures logos dyker rubrikskärmen för *Dynamite Headdy* upp. Om du väntar ett par ögonblick visas även en demo av spelet. Om du inte vill titta på demonstrationen trycker du på START-knappen för att gå tillbaka på rubrikskärmen. Tryck därefter en gång till för att sätta igång spelet.

Het Spel Starten

Na de logo's van Sega en Treasure zie je het D*ynamite Headdy* Titelscherm. Wacht een paar seconden voor een demonstratie van het spel. Na de demo druk je op Start om het Titelscherm weer te zien en druk je nog een keer om het spel te beginnen.

Aloittaminen

Sega ja Treasure logomerkkien jälkeen näkyviin tulee *Dynamite Headdy* -nimiruutu. Odota muutama sekunti ja näet pelin esittelyn. Paina esittelyltä START-näppäintä, jolloin nimiruutu tulee näkyviin, ja käynnistä peli painamalla näppäintä uudelleen.

Super Stunts

① **Attack:** Use your head—literally. Press Button 1 to hurl your head at an item or enemy. Press the D-Button in the direction you want to attack.

② **Jump:** Press Button 2 to jump, and use the D-Button to guide your jumps. While holding the D-Button DOWN, press Button 2 to jump down from a platform. While jumping, you can attack in any direction—even directly beneath you!

Supertricks

① **Attacke:** Köpfchen, Köpfchen — im wahrsten Sinne des Wortes. Drücken Sie Taste 1, um Ihren Kopf einem Hindernis oder Gegner entgegenzuschleudern. Drücken Sie die Richtungstaste entsprechend der Richtung Ihrer Attacke.

② **Springen:** Drücken Sie Taste 2 zum Springen, und die Richtungstaste zum Steuern Ihrer Sprünge. Um von einer Plattform herunterspringen zu können, drücken Sie Taste 2, wobei Sie die Richtungstaste nach unten gedrückt halten müssen. Während eines Sprungs können Sie eine Attacke in jede beliebige Richtung starten — Sie können auch Gegner angreifen, die sich unmittelbar unter Ihnen befinden!

Les super acrobaties

① **Attaquer:** Utilisez (littéralement) votre tête. Appuyez sur le bouton 1 pour projeter votre tête sur un article ou un ennemi. Appuyez sur le bouton D dans la direction dans laquelle vous voulez attaquer.

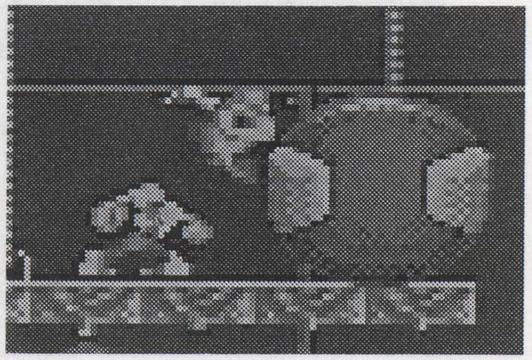
② **Sauter:** Appuyez sur le bouton 2 pour sauter et utilisez le bouton D pour diriger votre saut. Tout en maintenant le bouton D enfoncé vers le bas, appuyez sur le bouton 2 pour sauter sur une plate-forme inférieure. Pendant que vous sautez, vous pouvez attaquer dans toutes les directions souhaitées, même en-dessous de vous!

Maniobras especiales

① **Ataque:** Utilice, literalmente, su cabeza. Presione el botón 1 para lanzar su cabeza hacia un ítem o enemigo. Presione el botón D en el sentido en el que desee atacar.

② **Salto:** Presione el botón 2 para saltar, y utilice el botón D para guiar sus saltos. Manteniendo pulsado el botón D, presione el botón 2 para saltar desde una plataforma. ¡Durante el salto, podrá atacar en cualquier sentido, incluso debajo de usted!

①



Le vostre armi

① **Attacco:** Usate la testa, letteralmente. Premete il pulsante 1 per scagliare la vostra testa verso un oggetto o un nemico. Premete poi il pulsante D per scegliere la direzione di attacco.

② **Salto:** Premete il pulsante 2 per saltare e il pulsante D per guidare i salti. Tenendo premuto in basso il pulsante D, premete il pulsante 2 per saltare giù da una piattaforma. Nel corso del salto, potete attaccare in qualsiasi direzione, persino sotto di voi!

Om huvudrollsinnehavaren

① **Att attackera:** I det här spelet måste du bokstavligt talat använda huvudet. Tryck på knapp 1 för att utdela flygande danska skallar åt både föremål och fiender. Vicka D-knappen i den riktning du vill attackera.

② **Att hoppa:** Tryck på knapp 2 för att hoppa, och använd D-knappen för att styra dina hopp. Medan du håller D-knappen nedtryckt neråt, tryck på knapp 2 för att hoppa ner från avsatser. Om du vill kan du attackera mitt i ett hopp — även rakt nedanför dina fötter!

Super Stunts

① **Aanvallen:** Gebruik je hoofd — letterlijk. Druk op Toets 1 om met je hoofd een voorwerp of vijand te raken. Gebruik de R-toets om de aanval te richten.

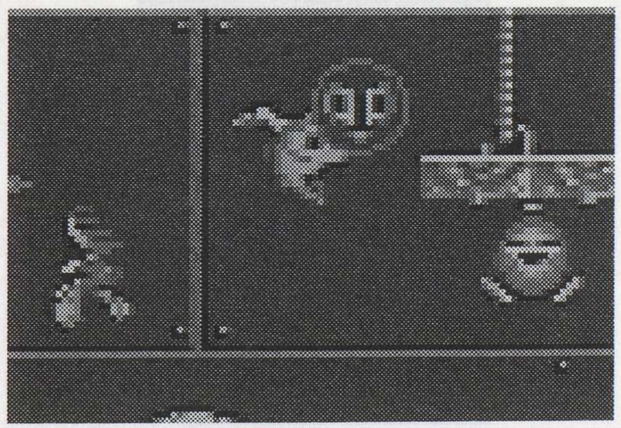
② **Springen:** Druk op Toets 2 om te springen en stuur de sprong met de R-toets. Als je op Toets 2 drukt terwijl je de R-toets omlaag ingedrukt houdt, spring je een platform naar beneden. Als je springt kun je in alle richtingen aanvallen — zelfs recht naar beneden.

Vetonumerot

① **Hyökkäys:** Käytä päätäsi - kirjaimellisesti. Sinkoa pääsi näppäintä 1 painamalla kohteeseen tai viholliseen. Paina D-näppäintä siihen suuntaan, johon haluat hyökätä.

② **Hyppy:** Hyppää painamalla näppäintä 2 ja ohjaa hyppyjä D-näppäimellä. Samalla kun painat D-näppäintä alas, paina näppäintä 2 hypätäksesi alas tasanteelta. Hypätessäsi voit hyökätä mihin tahansa suuntaan - jopa suoraan alapuolelle!

②



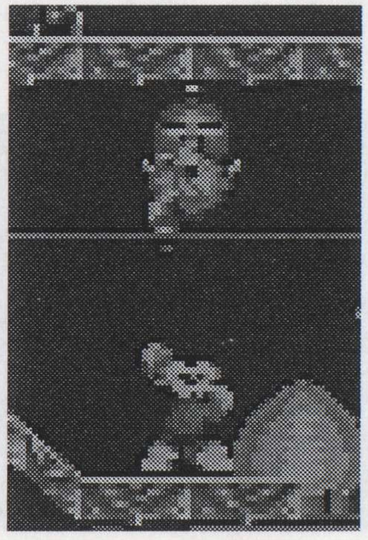
③ **Grab/climb:** Grab onto a Hangman and either pull yourself up platforms, or pull a platform or ladder down to where you can jump onto it. Press and hold the D-Button UP, and press Button 1 to grab a Hangman above you. You can grab a Hangman while in mid-air by pressing Button 2 to jump, then following the instructions above.

③ **Festklammern/hochklettern:** Halten Sie sich an einem Hängemann fest, und ziehen Sie sich dann auf eine Plattform hoch, oder ziehen Sie diese bzw. die Leiter nach unten, um problemlos auf die Plattform springen zu können. Halten Sie die Richtungstaste nach oben gedrückt und drücken Sie dann Taste 1, um sich an einem höher befindlichen Hängemann festhalten zu können. Wenn Sie zuerst Taste 2 zum Hochspringen drücken, dann die obigen Anweisungen ausführen, können Sie auch im Flug einen Hängemann erreichen.

③ **S'agripper/monter:** Agrippez-vous à un Hangman (homme suspensoir) et hissez-vous sur une plate-forme ou hissez une plate-forme ou descendez une échelle jusqu'à l'endroit où vous pouvez sauter dessus. Pressez et maintenez le bouton D enfoncé vers le haut et appuyez sur le bouton 1 pour vous agripper au Hangman au-dessus de vous. Vous pouvez agripper un Hangman lorsque vous êtes en l'air en appuyant sur le bouton 2 pour sauter et en suivant alors les instructions mentionnées ci-dessus.

③ **Agarre/escalada:** Agárrese a un verdugo y súbase a plataformas, o tire de una plataforma o de una escalera hacia abajo cuando desee subir a ella. Mantenga pulsado el botón D hacia arriba y presione el botón 1 para agarrar un verdugo que se encuentre sobre usted. Usted podrá agarrar un verdugo mientras se encuentre en medio del aire presionando el botón 2 para saltar, y siguiendo después las instrucciones indicadas arriba.

③



③ **Afferrare/scalare:** Salite su Hangman e tiratevi su di una piattaforma o abbassate la piattaforma sino a che potrete saltarvi sopra con facilità. Per prendere l'Hangman sopra di voi, mantenete premuto in alto il pulsante 1 e premete il pulsante 1. Potrete prenderne uno al volo mentre state sospesi a mezz'aria premendo il pulsante 2 per saltare e quindi seguendo le istruzioni già date.

③ **Att klamra/klättra:** Grabba tag i en hängmogul för att antingen dra dig upp till högre avsatser eller för att dra ner avsatser eller stegar till din nivå, så att du kan klättra upp på dem. Vicka och håll D-knappen nedtryckt uppåt, och tryck därefter på knapp 1 för att bita dig fast i en hängmogul ovanför ditt huvud. Du kan sätta tänderna i en hängmogul när du är mitt i luften genom att trycka på knapp 2 för att hoppa, och därefter följa instruktionerna ovan.

③ **Grijpen/klimmen:** Grijp een Hangman vast en trek jezelf omhoog of trek het platform of de ladder omlaag zodat je erop kunt springen. Houd OMHOOG op de R-toets ingedrukt en druk dan op Toets 1 om een Hangman boven je vast te grijpen. Als je met Toets 2 springt kun je in de lucht ook een Hangman grijpen als je dezelfde instructies opvolgt.

③ **Tartunta/kiipeäminen:** Tartu kiinni Riippu-ukosta ja vedä itsesi ylös tasanteelle tai vedä tasanne tai tikkaat alas, jotta voit hypätä niille. Paina D-näppäintä ylös ja paina samalla näppäintä 1 tarttuaksesi kiinni yläpuolella olevasta Riippu-ukosta. Voit tarttua kiinni Riippu-ukosta ollessasi ilmassa hyppäämällä näppäintä 2 painamalla ja noudattamalla sitten yllä mainittuja ohjeita.

Your Cues

As Dynamite Headdy, you travel from stage to stage, exploring backgrounds, grabbing goodies, and battling the bad guys. Before the curtain rises for each act, you'll see the number of lives you have remaining displayed beneath the title. The spotlight in the upper left corner of the screen shows your vitality. The light starts out green, and as you suffer damage, it turns yellow, then red, and begins to blink. If the light goes out, you lose a life. Use certain goodies and Power Up Heads to restore vitality and turn the light green again.

Ihre Aufgabe

In Ihrer Rolle als Dynamite Headdy bewegen Sie sich von Bühne zu Bühne, wobei Sie alle Winkel durch- und Ihre Gegner aufstöbern müssen. Dabei bieten sich auch nützliche Hilfsmittel an; lassen Sie hier Ihrem Sammeltrieb unbedingt freien Lauf. Bevor sich der Vorhang für jeden Akt hebt, wird die Anzahl der Ihnen noch zur Verfügung stehenden Versuche unterhalb des Titels angezeigt. Der Spot in der linken oberen Bildschirmecke beleuchtet Ihre Kampfkraftreserven. Diese Anzeige leuchtet am Anfang grün; wenn Sie Treffer hinnehmen müssen, wechselt sie zunächst zu Gelb und dann zu Rot; in diesem Fall beginnt sie zu blinken. Wenn die Anzeige erlischt, verlieren Sie einen Ihrer Versuche. Ihre Kampfkraft läßt sich durch gewisse Hilfsmittel und Power-Köpfe regenerieren; danach leuchtet die Anzeige wieder grün.

Votre rôle

En tant que Dynamite Headdy, vous vous déplacez d'un niveau à l'autre, en explorant les environs, en accumulant les bonus et en battant les méchants. Avant que le rideau ne se lève, au début de chaque épreuve, le nombre de vies qu'il vous reste est affiché sous le titre. Le projecteur dans le coin supérieur gauche de l'écran indique votre degré de vitalité. Vous commencez au feu vert, puis, lorsque vous êtes touché, le feu passe à l'orange, avant de virer au rouge, puis de clignoter. Si le feu s'éteint, vous perdez une vie. Utilisez certains bonus et des têtes de régénération d'énergie pour restaurer votre vitalité et revenir au feu vert.

Sus indicaciónes

Como Dynamite Headdy, usted podrá pasar de una escena a otra, explorando los fondos, tomando dulces, y peleando con matones. Antes de que la cortina se levante para cada acto, debajo del título verá el número de vidas que le quedan. El foco de la esquina superior izquierda de la pantalla le mostrará su vitalidad. La luz comenzará en verde y, a medida que sufra daños, pasará a color amarillo, después a color rojo, y por último comenzará a parpadear. Si la luz se apaga, usted perderá una vida. Utilice ciertos dulces y cabezas de aumento de potencia para restablecer la vitalidad y volver a hacer que la luz se vuelva a encender en verde.

I dati sullo schermo

Nei panni di Dynamite Headdy, passerete da un palcoscenico all'altro esplorandone i retroscena, impadronendovi di oggetti utili e combattendo i cattivi di turno. Prima che il sipario si alzi all'inizio di ciascun atto, potete leggere sotto il titolo quante vite vi rimangono. Il riflettore nell'angolo superiore sinistro dello schermo mostra la vostra vitalità. La luce all'inizio è verde e si fa prima gialla, poi rossa ed infine comincia a lampeggiare man mano che vi stancate o ricevete colpi. Se si spegne, perdete una vita. Servitevi di certi oggetti e delle teste di potenziamento per recuperare vitalità e far tornare verde la luce del riflettore.

Dina huvudrepliker

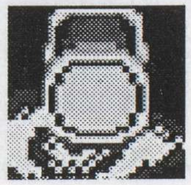
Som Dynamite Headdy dansar du huvudlöst från scen till scen, spanar in knallhäftiga kulisser, käkar godis, och bankar banditer. Innan ridån går upp för varje akt kan du kolla hur många liv du har kvar — detta står skrivet strax under varje akts titel. Strålkastaren uppe till vänster i skärmens överkant visar hur pigg du är. Ljuset är först grönt, och för varje smäll du åker på växlar det först till gult, sen till rött, och sen börjar det blinka. När ljuset släcks förlorar du ett liv. Du kan käka en del sötsaker och använda superskallar för att piggna till och göra ljuset grönt igen.

Jouw Tekens

Jij moet als Dynamite Headdy van toneel naar toneel reizen, die onderzoeken, handige voorwerpen oppakken en vijanden verslaan.Voordat het doek open gaat voor elke scène zie je onder de titel het aantal levens dat jij nog hebt. De lamp in de linker bovenhoek van het scherm geeft jouw energie aan. Het licht is eerst groen. Als jij dan geraakt wordt, wordt hij geel, dan rood en begint hij te knipperen. Als het licht uit gaat, verlies je een kans. Gebruik bepaalde voorwerpen en Power Up Heads om nieuwe energie te krijgen en zo het licht weer op groen te zetten..

Merkit

Dynamite Headdyna kuljet vaiheelta toiselle tutkien taustoja, keräten makeisia ja taistellen pahoja kavereita vastaan. Ennen kunkin näytöksen esiripun nousua näet nimen alla montako elämää sinulla on jäljellä. Ruudun vasemmassa yläkulmassa oleva kohdevalo näyttää elinvoimasi. Valo on aluksi vihreä, ja kun kärsit vahinkoja, se muuttuu keltaiseksi, sitten punaiseksi ja alkaa sitten vilkkua. Jos valo sammuu, menetät yhden elämän. Tiettyjen makeisten ja voimanlisääjäpäiden avulla voit palauttaa elinvoimasi ja muuttaa valon taas vihreäksi.



When you face a Boss enemy, a spotlight representing the Boss's vitality appears on the right hand corner of the screen.

① Vitality

Wenn Sie einem der gegnerischen Bosse zu begegnen, wird dessen Kampfkraft durch einen Spot in der rechten Bildschirmecke angezeigt.

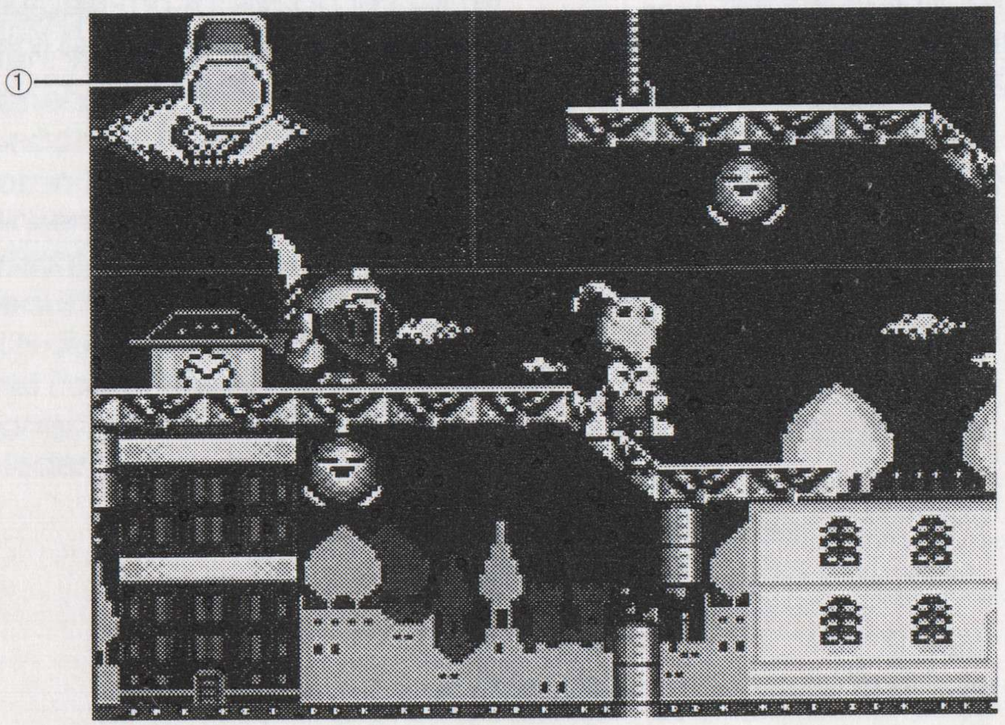
① Kampfkraft

Lorsque vous affrontez le Boss ennemi, un projecteur représentant la vitalité du Boss apparaît dans le coin droit de l'écran.

① Compteur de vies

Cuando se enfrente a un jefe enemigo, en la esquina derecha de la pantalla aparecerá un foco que representará la vitalidad del jefe.

① Vitalidad



Quando state per combattere con un Boss, nell'angolo superiore destro dello schermo appare un riflettore che rappresenta la vitalità del vostro nemico.

① Vitalità

När du möter en superskurk dyker en motsvarande strålkastare upp i skärmens högra hörn, och den visar hur mycket tåga det är kvar i skurken.

① Vitalitet

Als je een vijandelijke Baas tegenkomt, verschijnt er in de rechter bovenhoek van het scherm een lamp die zijn energie aangeeft.

① Energie

Kun kohtaan pomoviholisen, pomon elinvoiman näyttävä kohdevalo näkyy ruudun oikeanpuoleisessa kulmassa.

① Elinvoima

The Supporting Cast

Along with your fans cheering you on, you have a number of friends who are always willing to help:

① **Hangman** hangs from platforms, signs and other devices. Use him as a hook to pull yourself up to high places, or to pull things down to you.

② **Headcase** carries Power Up Heads for you to use (see following page).

③ **Beau** gives directions and points out an enemy's weak spots. This may not be safe for him, since it's not polite to point, but he'll never steer you wrong.

Die Mitwirkenden in den Nebenrollen

Selbstverständlich werden Sie von Ihren Fans lautstark unterstützt, aber wenn es wirklich eng wird, brauchen Sie tatkräftige Hilfe — dafür sind diese drei Freunde zuständig:

① Der **Hängemann** baumelt von Plattformen, Schildern und anderen höhergelegenen Stellen. Sie können ihn als Haken zum Hochziehen verwenden, oder um Gegenstände an sich heranzuziehen.

② Der **Kastenkopf** dient als Behälter für Ihre Power-Köpfe (siehe nächste Seite).

③ Der **Beau** weist Ihnen den richtigen Weg; außerdem zeigt er die Schwachstellen des Gegners auf. Das kann Ihren Helfer in Schwierigkeiten bringen, da es unhöflich ist, mit dem Finger auf jemand zu zeigen. Aber - Sie können ihm jederzeit vertrauen.

La troupe qui vous soutient

En plus de vos fans qui vous encouragent, un certain nombre de vos amis souhaitent de vous aider:

① **Hangman** (l'homme suspensoir) s'attache aux plates-formes, aux panneaux et autres dispositifs. Utilisez-le comme crochet pour vous hisser sur des endroits élevés ou pour faire descendre des choses à votre niveau.

② **Headcase** (la valise-tête) transporte les têtes de régénération d'énergie pour que vous puissiez les utiliser (voir page suivante).

③ **Beau** (l'escorte) vous indique des directions et les faiblesses d'un ennemi. Ce n'est peut-être pas très bien pour lui, car ce n'est pas poli de montrer du doigt, mais il ne vous induit jamais en erreur.

Reparto de apoyo

Junto con sus admiradores, posee cierto número de amigos que siempre están deseando ayudarle:

① **El verdugo** se cuelga de plataformas, letreros, y demás dispositivos. Utilícelo como gancho para alcanzar lugares elevados, o para tirar de cosas hacia usted.

② **La caja de cabezas** transporta cabezas de aumento de potencia para poder utilizarlas (consulte la página siguiente).

③ **El acompañante** le ofrece consejos y señala los puntos débiles del enemigo. Esto no puede resultar seguro para él, porque no es elegante señalar, pero nunca le dirigirá erróneamente.

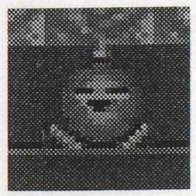
Gli altri personaggi

Oltre ai vostri fan, che fanno sempre il tifo per voi, avete sempre a disposizione l'aiuto di alcuni amici fedeli.

① **Hangman** pende da piattaforme, insegne e altri oggetti. Servitevi di lui come di un gancio per sollevarvi in alto o tirare oggetti verso di voi.

② **Headcase** porta teste di potenziamento per voi. Consultate in proposito la pagina seguente.

③ **Beau** dà istruzioni e vi dice il punto debole del vostro nemico. Ciò può essere a volte pericoloso per lui, ma non mente mai.

① 

I birollerna

Förutom alla autografjägare som står och hejar på dig har du även en del kompisar med dig på dina äventyr, och de är aldrig sena att sträcka ut en hjälpande hand.

① **Hängmogulen** hänger från avsatser, skyltar och annan rekvisita. Använd honom som dragkrok för att dra dig själv upp till högre sfärer, eller låt honom hjälpa dig att slita åt dig saker och ting.

② **Huvudmannen** bär omkring superskallar som han gärna låter dig använda (se nästa sida för detaljer).

③ **Utpekaren** visar hur du bör gå, och tjallar gärna om dina motståndares svagheter. Det är kanske inte alltid i hans bästa intressen eftersom det är oartigt att peka, men den här grabben kommer aldrig att leda dig fel.

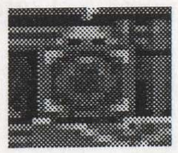
De Bijrollen

Naast het enthousiaste publiek heb je een aantal vrienden die je altijd wel willen helpen:

① **Hangman** hangt aan platformen, tekens en andere voorwerpen. Gebruik hem als een ladder om omhoog te klimmen of trek de dingen naar je toe.

② **Headcase** bezitten Power Up Heads die je kunt gebruiken (zie de volgende pagina).

③ **Beau** wijst je de weg en vertelt je de zwakke punten van vijanden. Dit is niet zo veilig voor hem, want wijzen is niet beleefd, maar hij zal je nooit voor de gek houden.

② 

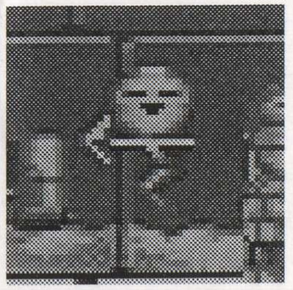
Sivuosissa

Kannustavien ihailijoiden lisäksi sinulla on joitakin ystäviä, jotka ovat aina valmiina auttamaan:

① **Riippu-ukko** riippuu tasanteilta, kilvistä yms. laitteista. Käytä häntä koukkuna, josta voit vetää itsesi korkeille paikoille tai vetää esineitä alas itsesi luo.

② **Päälaatikko** kantaa voimanlisääjäpäitä, joita voit käyttää (katso seuraavaa sivua).

③ **Saattaja** antaa ohjeita ja osoittaa vihollisen heikot kohdat. Se ei kenties ole vaaratonta hänelle, koska ei ole kohteliasta osoitella, mutta hän ei koskaan ohjaa sinua hakoteille.

③ 

Goodies

① **Jellybean** restores your vitality.

② **Star** gives you a 50-point bonus.

③ **Bino:** ??

Hilfreiche Fundsachen

① Mit **Geleebonbons** gewinnen Sie Ihre Kampfkraft wieder.

② Ein **Stern** erhöht Ihr Bonuskonto um ganze 50 Punkte.

③ **Bino:** Lassen Sie sich überraschen!

Vos bonus

① **Jellybean** (le haricot en gélatine) restaure votre vitalité.

② **Star** (l'étoile) vous donne 50 points de bonus.

③ **Bino:** ??

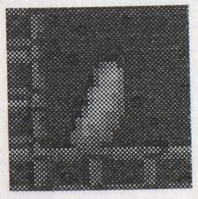
Dulces

① **El caramelo** restablece su vitalidad.

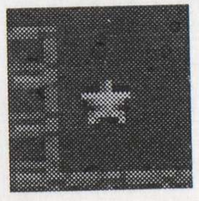
② **La estrella** le ofrece 50 puntos de gratificación.

③ **Bino:** ??

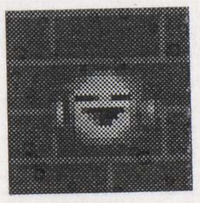
①



②



③



Premi

① La **caramella** vi ridà vitalità.

② La **stella** vi dà 50 punti premio.

③ Il **Bino:** ??

Godis

① Ät **gelégodis** om du känner dig klen.

② Samla på dig **stjärnor** för 50-poängsbonusar.

③ Att roffa åt sig en **bino** kan ha överraskande resultat!

Voorwerpen

① **Jellybean** herstelt je energie.

② **Ster** geeft jou 50 punten bonus.

③ **Bino:** ??

Makeiset

① **Hyytelöpapu** palauttaa elinvoimasi.

② **Tähti** antaa sinulle 50 pisteen bonuksen.

③ **Bino:** ??

Power Up Heads

Strike Headcase to pick up a Power Up Head. The effects of most weapons last for only a short time, and can be renewed by striking Headcase a second time.

① **Slammer Head** gives you extra pounding power.

② **Pig Head** automatically fires a spray of weapons all around you..

③ **Super Head** makes you move faster and jump higher, and increases your attack range.

Die Power-Köpfe

Versetzen Sie dem Kastenkopf einen Hieb, um ihn zur Herausgabe eines Power-Kopfs zu bewegen. Die Wirkung der meisten Spezialwaffen hält allerdings nur für kurze Zeit an; durch eine zweite Kopfnuß läßt sich der Effekt verlängern.

① Der **Wuchtkopf** verleiht Ihnen zusätzliche Kraft beim Zuschlagen.

② Mit dem **Schweinskopf** können Sie mit allen Waffen rundum ein Sperrfeuer legen, das Sie vor gegnerischen Angriffen schützt.

③ Der **Super-Kopf** macht Sie schneller, läßt Sie höher springen und erhöht außerdem Ihre Angriffsreichweite.

Têtes de régénération d'énergie

Touchez Headcase pour prendre une tête de régénération d'énergie. Les effets de la plupart des armes ne durent qu'un court moment et doivent être réactivés. Touchez Headcase une seconde fois.

① **Slammer Head** (la tête marteau) augmente votre puissance de broyage.

② **Pig Head** (la tête sanglier) déclenche le tir des armes tout autour de vous.

③ **Super Head** (la super tête) accélère vos déplacements, vous fait sauter plus haut et augmente votre champ d'attaque.

Cabezas de aumento de potencia

Golpee la caja de cabezas para tomar una cabeza de aumento de potencia. Los efectos de la mayoría de las armas durarán poco, y podrán renovarse golpeando por segunda vez la caja de cabezas.

① **La cabeza golpeadora** le ofrece potencia de pegada extra.

② **La cabeza de cerdo** dispara automáticamente una rociada de armas a su alrededor.

③ **La supercabeza** le permite moverse más rápidamente, saltar a mayor altura, y aumentar su alcance de ataque.

Teste di potenziamento

Per raccogliere una testa di potenziamento, colpite Headcase. La maggior parte delle armi funziona solo per un certo periodo, ma può venire riattivata colpendo Headcase una seconda volta.

① La **catapulta** dà più forza d'urto alla vostra testa.

② La **testa con artiglieria** spara automaticamente tutto intorno a voi con tutte le armi a disposizione.

③ La **super testa** vi permette di muovervi più velocemente e saltare più in alto, ingrandendo il vostro campo di azione.

Superskallar

Däng till din polare Huvudmannen för att bomma en superskalle. Du kan bara använda superskallarnas olika vapen korta stunder, men om du bankar till Huvudmannen igen kan du förnya effekten.

① En **gammeldansk** låter dig skalla extra hårt.

② Ett **grishuvud** skickar iväg en svärm av kulor i alla riktningar.

③ En **atletbula** får dig att springa snabbare och hoppa högre, och ökar även din attackradie.

Power Up Heads

Raak een Headcase om een Power Up Head te krijgen. De meeste wapens heb je helaas maar voor een korte tijd, maar kun je langer gebruiken als je een Headcase een tweede keer raakt.

① **Slammer Head** geeft jou extra stootkracht.

② **Varkens Head** schiet automatisch een aantal wapens in het rond.

③ **Super Head** laten je sneller bewegen en hoger springen en geven je aanvallen een groter bereik.

Voimanlisääjäpäät

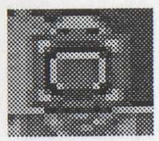
Iske Päälaatikko, jotta saat itsellesi voimanlisääjäpään. Useimpien aseiden teho kestää vain lyhyen aikaa, mutta teho voidaan palauttaa iskemällä Päälaatikkoa toisen kerran.

① **Iskupää** antaa lisää iskuvoimaa.

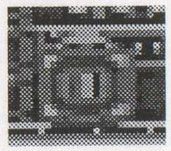
② **Possupää** laukaisee automaattisesti asesuihkun ympärillesi.

③ **Superpää** saa sinut liikkumaan nopeammin ja hyppäämään korkeammalle ja se suurentaa hyökkäysalaasi.

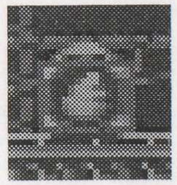
①



②



③



④ **Sleepy Head** restores your vitality with a little rest. But don't let an enemy catch you napping! Press Button 1 to wake up early.

⑤ **Vacuum Head** sucks in all goodies and enemies within reach when you press Button 1.

④ Wenn Sie einen **Schlafkopf** finden, dürfen Sie eine Ruhepause einlegen, um Ihre Kräfte zu regenerieren. Lassen Sie sich aber nicht im Schlaf durch einen Gegner überraschen! Drücken Sie Taste 1, um bei Gefahr rechtzeitig aufzuwachen.

⑤ Der **Staubsauger-Kopf** hat ein einnehmendes Wesen; wenn Sie Taste 1 drücken, saugt er alle Hilfsmittel und Gegner innerhalb seiner Reichweite auf.

④ **Sleepy Head** (la tête dormeuse) restaure votre vitalité grâce à un petit somme. Mais ne laissez aucun ennemi vous attraper pendant votre sommeil! Appuyez sur le bouton 1 pour vous réveiller plus tôt.

⑤ **Vacuum Head** (la tête aspirante) aspire tous les bonus et tous les ennemis qui se trouvent à proximité lorsque vous appuyez sur le bouton 1.

④ **La cabeza soñolienta** restablece su vitalidad con un poco de descanso. ¡Pero no deje que el enemigo le pille dormitando! Para despertarse pronto, presione el botón 1.

⑤ **La cabeza vacía** chupará todos los dulces u enemigos que se encuentren a su alcance cuando presione el botón 1.

④ 

⑤ 

④ La **testa sonnolenta** vi restituisce vitalità, facendovi riposare. Ma non fatevi sorprendere addormentati dal nemico! Per svegliarvi, premete il pulsante 1.

⑤ La **testa sotto vuoto** risucchia oggetti e nemici quando il pulsante 1 viene premuto.

④ Med en **snarkskalle** kan du återställa din vitalitet genom att ta en tupplur. Se dock till att sova med ena ögat på halv stång! Tryck på knapp 1 för att stiga upp i ottan.

⑤ Ett **dammsugarfejs** suger upp alla godsaker och fiender inom räckhåll när du trycker på knapp 1.

④ **Slaap Head** herstelt je energie door je een beetje te laten slapen. Pas op voor een vijand als je slaapt! Druk op Toets 1 om snel wakker te worden.

⑤ **Vacuum Head** zuigt alle voorwerpen en vijanden naar je toe als je op Toets 1 drukt.

④ **Unipää** palauttaa elinvoimasi vähäisellä levolla. Mutta varo, että vihollinen ei saa sinua kiinni torkkuessasi! Paina näppäintä 1, jotta heräät aikaisin.

⑤ **Imuripää** imee kaikki makeiset ja viholliset läheltäsi, kun painat näppäintä 1.

The Program

There are six stages with two or three acts per stage.

Stage 1

In **The Getaway**, you've just eluded the clutches of Dark Demon—and it wants you back. Head for the hills, dodging robots and dive-bombing planes. Then you meet Trouble Bruin for the first time in **Bear Essentials**.

Das programmierte Abenteuer

Ihr Abenteuer spielt sich auf insgesamt sechs Bühnen ab, wobei die Action auf jeweils zwei oder drei Akte verteilt ist.

Bühne 1

Erster Akt: **The Getaway** — hier ist es Ihnen gerade noch gelungen, dem Dark Demon zu entwischen, womit dieser sich aber nicht zufrieden gibt. Suchen Sie Ihr Heil in den Bergen; meiden Sie die Roboter — und vor allem die Sturzkampfbomber. Als nächstes finden Sie sich in den **Bear Essentials** wieder, wo Trouble Bruin schon sehnsüchtig auf Sie wartet.

Le programme

Il y a six niveaux de deux ou trois actes.

Niveau 1

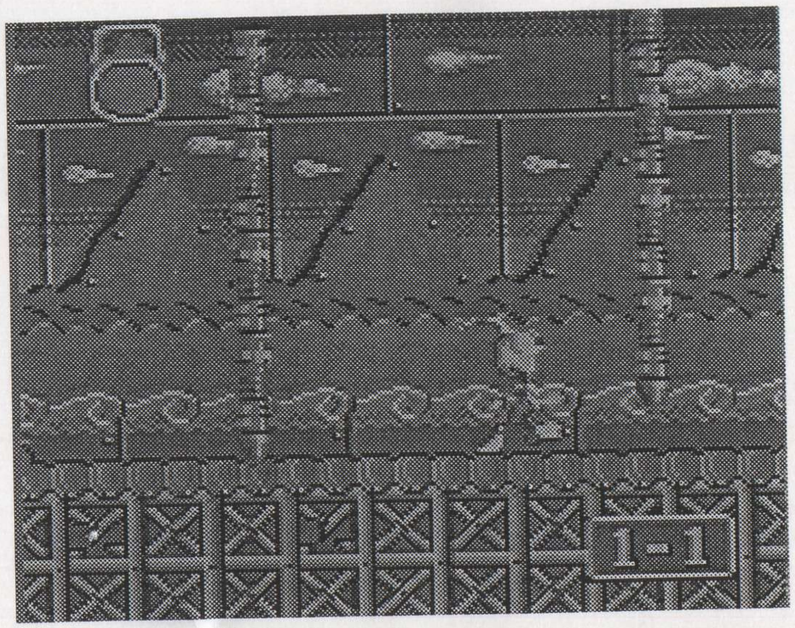
Dans **The Getaway**, vous venez juste d'éviter les griffes de Dark Demon — et il vous cherche. Partez vers les collines, en esquivant les robots et les bombardiers. Puis, vous rencontrerez Trouble Bruin pour la permière fois dans **Bear Essentials**.

El programa

Existen seis escenas con dos o tres actos por escena.

Escena 1

En **The Gateway**, usted acaba de eludir los ataques de Dark Demon, pero él no se da por vencido. Diríjase hacia las colinas, esquivando a los robotes y a los bombarderos. Después se encontrará con Trouble Bruin por primera vez en **Bear Essentials**.



Il programma per la serata in teatro

Sono in programma sei rappresentazioni o fasi, ciascuna divisa in tre atti.

Fase 1

In **The Getaway** siete appena sfuggiti dalle grinfie di Dark Demon, che vi vuole riacciuffare. Dirigetevi verso le colline, evitando robot e aerei da bombardamento in picchiata. Incontrerete Trouble Bruin per la prima volta in **Bear Essentials**.

Dagens huvudföreställning

Föreställningen består av sex pjäser, vilka i sin tur omfattar två eller tre akter vardera.

Första föreställningen

I **The Getaway** har du precis kommit undan Dark Demon — och han tycker att du lämnade festen lite väl tidigt. Stick upp i bergen, och se till att undvika robotar och dykande bombplan. Där slår du och Trouble Bruin era kloka huvuden ihop för första gången — i en föreställning som heter **Bear Essentials**.

Het Programma

Er zijn zes gebieden met twee of drie tonelen per gebied. Iedere keer als je een nieuw toneel op stapt, worden je energie en je aantal levens vernieuwd.

Gebied 1

In **The Getaway** ben je zojuist ontsnapt aan de klauwen van Dark Demon, maar die willen je weer hebben. Ga naar de heuvels en ontwijk robots en bommenwerpers. In **Bear Essentials** kom je Trouble Bruin voor de eerste keer tegen.

Ohjelma

Pelissä on kuusi vaihetta, joilla on kullakin kaksi tai kolme näytöstä.

Vaihe 1

Näytöksessä Great **Getaway** olet juuri väistänyt Dark Demonin otteen - ja hän haluaa sinut takaisin. Suuntaa kukkuloille ja väistä robotteja ja pommikoneita. Tapaat sitten Trouble Bruinin ensimmäistä kertaa näytöksessä **Bear Essentials**.

Stage 2

Toys N the Hood takes you into town where you meet Dark Demon's sword-happy soldiers. Knock aside statues for a lift to higher platforms. Next, head **Back Stage** for a romp around the props. Then get ready for **Opening Night**, when Trouble Bruin tries to bring down the house!

Bühne 2

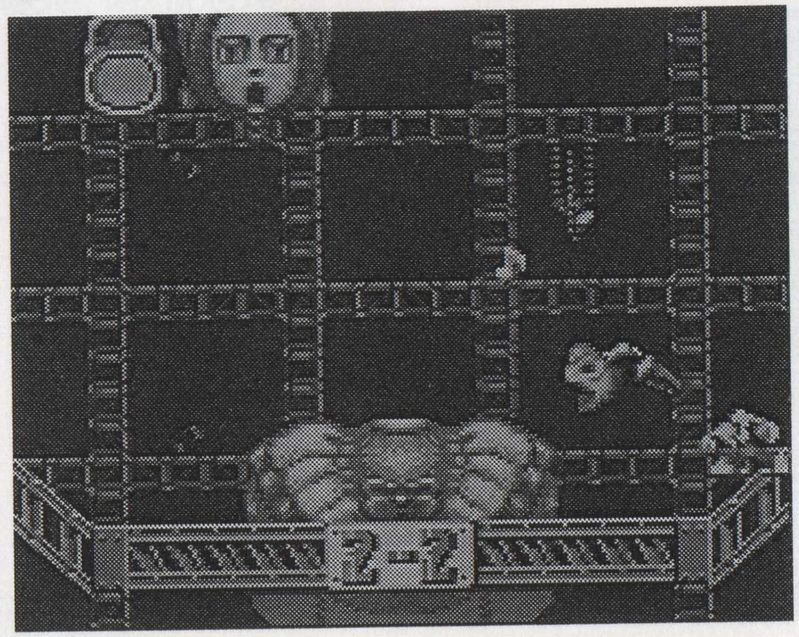
Toys N the Hood laden Sie zum Stadtbummel ein, wo sich Dark Demons rauflustige Söldner mit Ihnen anlegen wollen. Stoßen Sie einige Statuen um, damit Sie auf höhergelegene Plattformen flüchten können. Für einen Hexentanz mit den Requisiten ist **Back Stage** der richtige Ort. Machen Sie sich nun bereit für die **Opening Night**, in der Trouble Bruin auf einen Bombenerfolg abzielt!

Niveau 2

Toys N the Hood vous emmène en ville où vous rencontrerez les soldats de Dark Demon, agiles de l'épée. Frappez à côté des statues pour vous élever sur une plate-forme suspérieure. Ensuite, dirigez-vous vers **Back Stage** pour arriver autour des accessoires. Puis, soyez prêt pour **Opening Night**, quand Trouble Bruin va essayer d'obtenir un succès triomphal!

Escena 2

Toys N the Hood le llevará a un pueblo en el que se encontrará con los soldados espadachines de Dark Demon. Salte sobre las estatuas para alcanzar plataformas más altas. A continuación, vaya a **Back Stage** para juguetear con los accesorios. Después prepárese para **Opening Night**, cuando Trouble Bruin trate de derribar la casa.



Fase 2

Toys 'n the Hood vi porta in città, dove incontrerete i feroci soldati di Dark Demon. Abbattendo statue potrete salire su piattaforme più alte. Dirigetevi poi verso il retroscena, Back Stage, per divertirvi un poco con i vari oggetti che vi si trovano. Infine, preparatevi per **Opening Night**, dove Trouble Bruin tenterà di demolire l'intera casa!

Andra föreställningen

Toys N the Hood tar dig med in i stan där du möter Dark Demons svärdssvingande soldater. Nicka till statyer på volley för att studsa upp till högre avsatser. Sen sticker du bakom scenen i **Back Stage**, rumlar runt bland rekvisitan och gör dig redo för **Opening Night**, där Trouble Bruin försöker riva hela kåken!

Gebied 2

In **Toys N the Hood** ga je naar een stad waar de zwaardvechters van Dark Demon op je staan te wachten. Stoot standbeelden omver om hogerop te komen. Ga daarna **Back Stage** om tussen de decors te lopen. Maak je daar klaar voor de **Opening Night** waar Trouble Bruin de boel af wil breken!

Vaihe 2

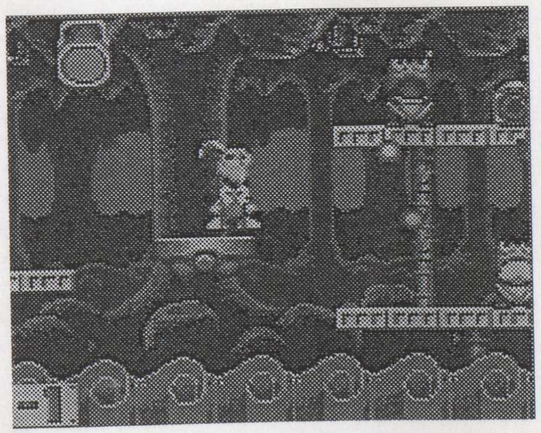
Näytös **Toys N the Hood** vie sinut kaupunkiin, jossa tapaat Dark Deminin miekoilla varustetut sotilaat. Kumoa patsaat kumoon, jotta saat kyydin korkeimmille tasanteille. Suuntaa sitten näytökseen **Back Stage**, jossa voit telmiä näyttämövarusteiden joukossa. Ole sitten valmiina näytöstä **Opening Night** varten, jolloin Trouble Bruin yrittää hajottaa talon.

Stage 3

Going Underground sets the stage for a subterranean battle with dragons and frogs. But look out below! Scoring a steady series of hits on your captor will keep you from being **Hooked** to your doom. Then get ready for a star-studded but deadly ballet show in **Stagestruck!**

Stage 4

You've reached the tower to Dark Demon's mansion. How fast can you climb? Find out in **Stepping Up**. Once you make it to the top, go for a spin with enemies that will leave you dizzy in **Rising Fun**. If you keep a cool head in the next stage, you won't suffer from **High Anxiety**.



Bühne 3

Jetzt geht es einige Etagen tiefer: **Going Underground** ist die Kulisse für unterirdisches Schlachtgetümmel mit Drachen und Kröten. Achten Sie unbedingt darauf, was sich Ihnen von unten nähert! Geben Sie Ihren Bewachern keine Zeit zum Atemholen — behalten Sie Ihre Trefferserie bei, damit Sie in **Hooked** nicht Ihr Schicksal ereilt. **Stagestruck** brilliert mit einer Ballett-Show, dessen Starbesetzung mit tödlichem Ernst bei der Sache ist!

Bühne 4

Endlich haben Sie sich bis zum Schloßturm in Dark Demons Palast durchgekämpft. Wie steht es übrigens um Ihre Kletterkünste? In **Stepping Up** werden Sie zeigen müssen, was Sie können. Wenn Sie es bis zur Spitze schaffen sollten, beginnt der **Rising Fun**, denn hier warten schon einige Gegner auf Sie. Jetzt geht es erst richtig rund — eine schwindelerregende Sache, sozusagen! Behalten Sie einen kühlen Kopf für den nächsten Abschnitt, denn dann läßt Sie auch **High Anxiety** kalt.

Niveau 3

Going Underground correspond au niveau de la bataille souterraine avec les dragons et les grenouilles. Mais attention! Donner une bonne série de coups à votre ravisseur vous évitera d'être **Hooked**, avec un triste destin. Préparez-vous alors pour la représentation d'un ballet, avec de nombreuses étoiles mais mortelles, dans **Stagestruck!**

Niveau 4

Vous avez atteint la tour du domaine de Dark Demon. Avec quelle rapidité pouvez-vous la monter? Vous le saurez dans **Stepping Up**. Une fois arrivé en haut, faites un tour étourdissant avec vos ennemis dans **Rising Fun**. Si vous gardez la tête froide au niveau suivant, vous ne souffrirez pas de **High Anxiety**.

Escena 3

Going Underground es la escena de una batalla subterránea con dragones y ranas. ¡Pero tenga cuidado! Si consigue dar una serie seguida de golpes a su captor podrá mantenerse a salvo de verse **Hooked** a la muerte. ¡Después prepárese para una actuación de ballet para estrellas, pero mortal en **Stagestruck!**

Escena 4

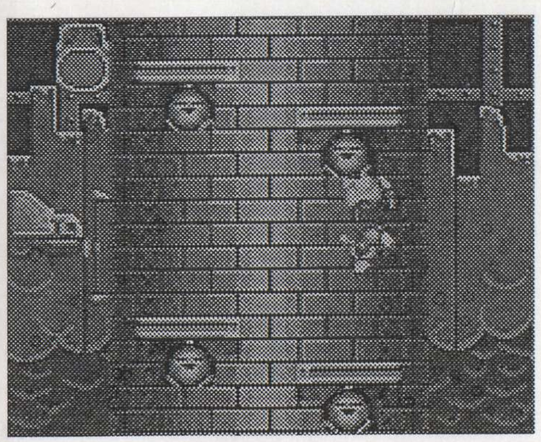
Ha llegado a la torre de la mansión de Dark Demon. ¿Cuánto tardará en escalarla? Busque la manera en **Stepping Up**. Después de haber llegado arriba, enfréntese a enemigos que le dejarán mareado en **Rising Fun**. Si mantiene su sangre fría en la escena siguiente, no sufrirá de **High Anxiety**.

Fase 3

Going Underground è una feroce battaglia sotterranea con draghi e rane. Ma guardate sempre in basso! In **Hooked**, dovrete continuare a colpire il vostro nemico per mantenere la vostra libertà. Preparatevi poi per il mortale balletto che vi attende in **Stagestruck**.

Fase 4

Avete raggiunto la torre del castello di Dark Demon. Siete un rapido scalatore? Lo scoprirete in **Stepping Up**. Una volta arrivati in cima, in **Rising Fun** troverete pane per i vostri denti, ma se manterrete il controllo di voi stessi, potrete affrontare senza troppi problemi **High Anxiety**.



Tredje föreställningen

I **Going Underground** måste du slåss mot drakar och grodor under jorden. Men trots att du ligger lågt är även terrängen fylld av faror! Om du bara lyckas veva in en hel radda träffar mitt i nyllet på dina fiender, slipper du möta ditt öde i **Hooked**. Gör dig sedan redo för en stjärnspäckad men livsfarlig balett i **Stagestruck**!

Fjärde föreställningen

Du har nu nått tornet i Dark Demons borg. Hur snabbt kan du klättra upp? Du finner svaret i **Stepping Up**. När du väl nått toppen kan du ta en svängom med fiender som kommer att göra dig yr i **Rising Fun**. Om du kan hålla huvudet kallt genom nästa föreställning lär du inte drabbas av **High Anxiety**.

Gebied 3

Het toneel van **Going Underground** is een strijd onder de grond met draken en kikkers. Kijk goed onder je! Als je je tegenstander een goed aantal stoten geeft, kun je ontsnappen uit **Hooked**. Maak je daarna klaar voor de strijd met de fantastische, maar dodelijk balletshow in **Stagestruck!**

Gebied 4

Je bent bij de toren van Dark Demon's kasteel. Hoe snel kun je klimmen? Ontdek dat in **Stepping Up**. Als je bij de top komt, draai je lekker wat rond met duizelingwekkende vijanden in **Rising Fun**. Als je je hoofd koel houdt op het volgende toneel, overleef je misschien **High Anxiety**.

Vaihe 3

Näytöksessä **Going Underground** joudut maanalaiseen taisteluun lohikäärmeiden ja sammakoiden kanssa. Mutta pidä silmällä alapuolta! Kun saat sarjan osumia vangitsijaasi, et juutu ikuisiksi ajoiksi näytökseen **Hooked**. Valmistaudu sitten tähtiä täynnä olevaan mutta kuolettavaan balettinäytökseen **Stagestruck!**

Vaihe 4

Olet päässyt Dark Demonin linnaan johtavaan torniin. Kuinka nopeasti osaat kiivetä? Se selviää näytöksessä **Stepping Up**. Kun pääset ylös, pääset kieppumaan vihollisen kanssa ja päätäsi varmasti huimaa näytöksessä **Rising Fun**. Jos pidät pääsi kylmänä seuraavassa vaiheessa, et joudu kärsimään näytöksessä **High Anxiety**.

Stage 5

If you manage to run the gauntlet of **Room Service**, get ready for the next stage, and your confrontation with **Twin Freaks**...

Stage 6

In the next stage you face the **Fatal Contraption**. Will you make it to Dark Demon's **Finale Analysis?**

Bühne 5

Sollten Sie das Spießrutenlaufen des **Room Service** überstehen, warten schon die **Twin Freaks** darauf, Ihre Bekanntschaft zu machen.

Bühne 6

Als nächstes Hindernis stellt sich Ihnen **Fatal Contraption** in den Weg. Wenn Sie auch diese Hürde nehmen, ist Dark Demons **Finale Analysis** sicher kein Problem für Sie — oder?

Niveau 5

Si vous réussissez à soutenir le feu roulant de **Room Service**, soyez prêt pour le niveau suivant et votre confrontation avec les **Twin Freaks**...

Niveau 6

Dans ce niveau, vous serez confronté au **Fatal Contraption**. Réussirez-vous la **Finale Analysis** de Dark Demon?

Escena 5

Si consigue pasar **Room Service**, prepárese para la escena siguiente, en la que se enfrentará a **Twin Freaks**...

Escena 6

En la escena siguiente se enfrentará a la **Fatal Contraption**. ¿Podrá pasar al **Finale Analysis** de Dark Demon?



Fase 5

Se riuscite ad attraversare **Room Service**, preparatevi per la fase seguente e per la battaglia che vi aspetta con i gemelli **Twin Freaks**.

Fase 6

Non vi restano che **Fatal Contraption** e **Finale Analysis**. Dark Demon vi aspetta.

Femte föreställningen

Om du bara tar dig igenom gatloppet i **Room Service**, så kan du lugna ner dig och preparera för nästa akt, där du möter **Twin Freaks**...

Sjätte föreställningen

I nästa akt träffar du på fiender i **Fatal Contraption**. Kommer du igenom det möter du Dark Demon i **Finale Analysis**!

Gebied 5

Ren voor je leven in **Room Service**, bereid je voor op het volgende toneel en ontdek de **Twin Freaks**...

Gebied 6

Op het volgende toneel sta je oog in oog met **Fatal Contraption**. Overleef je dit voor dark Demon's **Finale Analysis**?

Vaihe 5

Jos onnistut juoksemaan näytöksen **Room Service** kujan, valmistaudu seuraavaan vaiheeseen **Twin Freak**...

Vaihe 6

Seuraava vaihe on **Fatal Contraption**. Pääsetkö Dark Demonin **Finale Analysis** näytökseen asti?

Settling the Score

The Points display appears at the end of each stage. Your total score appears on the bottom of the screen.

Stage Points: Pick these up by destroying enemies and grabbing bonus items.

Secret Bonus: Scattered throughout each act are special items. Attacking one gives you 1,000 Secret Bonus Points. The numbers beneath the points tally show the number of items you picked up (on the left) and the number of points available (on the right). How many can you find?

Die Abrechnung

Am Ende jedes Bühnenabschnitts erscheint ein Display, das Sie über Ihre Punktzahl informiert. TOTAL SCORE (Gesamtergebnis) am unteren Bildschirmrand zeigt Ihre Gesamtpunktzahl an.

STAGE POINTS (Bühnenabschnittspunkte): In jedem Bühnenabschnitt erhalten Sie Punkte, wenn Sie Gegner neutralisieren oder Bonusgegenstände einsammeln.
SECRET BONUS (Verborgene Bonuspunkte): Jeder Akt enthält einige besonders wertvolle Gegenstände, für die Ihnen auf diesem Konto 1 000 Bonuspunkte gutgeschrieben werden. Die Zahlen unterhalb des Punktestands weisen auf die Anzahl der aufgehobenen Gegenstände (linke Spalte) sowie auf die Anzahl der möglichen Punkte (rechte Spalte) hin. Wie viele Bonus-Gegenstände können Sie aufstöbern?

Le score

L'affichage des points apparaît à la fin de chaque niveau. Votre score total apparaît au bas de l'écran.

STAGE POINTS (points du niveau): Accumulez-les en détruisant des ennemis et en ramassant des articles de bonus.

SECRET BONUS (bonus secret): Des articles spéciaux sont disséminés tout au long d'un acte. Une attaque vous apporte 1 000 points de bonus secret. Les nombres au-dessous des points indiquent le nombre d'articles (à gauche) que vous avez ramassés et le nombre de points (à droite) dont vous disposez. Combien pouvez-vous en trouver?

Puntuación

La indicación de los puntos aparecerá al final de cada escena. Su puntuación total aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

Stage Points (puntos por escena): Adquiéralos destruyendo enemigos y tomando ítemes de gratificación.

Secret Bonus (Gratificación secreta): En cada acto se encuentran esparcidos ítemes especiales. Atacando uno conseguirá 1.000 puntos de gratificación secreta. Los números debajo de la indicación de los puntos señalan el número de ítemes que usted ha tomado (a la izquierda) y el número de puntos disponibles (a la derecha). ¿Cuántos podrá encontrar?

I punteggi

Il display dei punti appare alla fine di ciascuna delle fasi del gioco. Il vostro punteggio totale si trova in basso sullo schermo.

Stage Points (punteggi per fase): Li vincerete distruggendo nemici ed impadronendovi di oggetti.

Secret Bonus (punti premio segreti): In ciascuna fase troverete qua e là oggetti speciali. Attaccandone uno vincerete mille punti premio segreti. Il numero sotto i punti indica il numero di oggetti che avete raccolto (a sinistra) ed il numero di punti disponibili (a destra). Quanti ne trovate?

Liten huvudräkning

Poängtavlan dyker upp efter varje avslutad föreställning. Ditt totala antal poäng visas i skärmens nederkant.

STAGE POINTS (poäng): Du samlar på dig poäng genom att krossa motståndare och roffa åt dig bonuspoäng.

SECRET BONUS (hemlig bonus): I varje akt ligger föremål och skräpar här och där. Varje gång du pangar in i ett föremål får du 1000 hemliga bonuspoäng. Siffran till vänster nedanför ditt totala poängantal visar hur många föremål du plockat upp, och den till höger visar hur många poäng du kunde ha samlat ihop totalt. Hur många föremål kan du hitta?

De Score Bijhouden

je ziet de punten aan het einde van elk gebied. Jouw totale score staat aan de onderkant van het scherm.

Stage Points: Verzamel deze door vijanden te verslaan en bonus voorwerpen op te rapen.

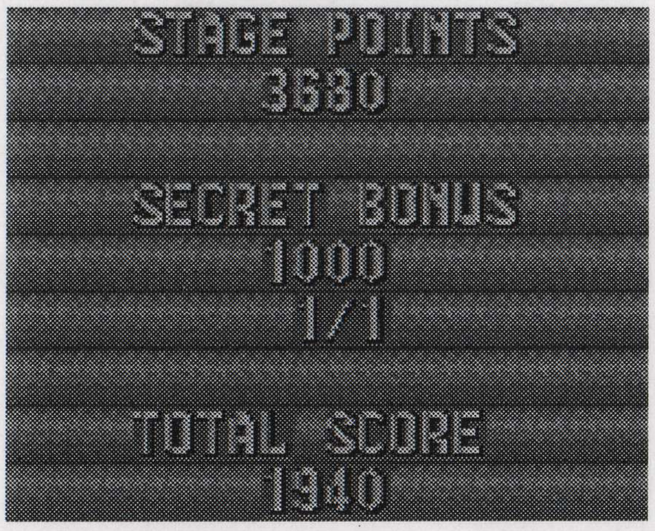
Secret Bonus: Op elk toneel kun je speciale voorwerpen vinden. Als je die aanvalt krijg je 1000 bonuspunten per stuk. Hier staan het aantal speciale voorwerpen dat je aangevallen hebt (links) en het aantal dat je kon vinden op dat toneel (rechts). Hoeveel kun jij er vinden?

Pistetilanteen selvittäminen

Pistenäyttö näkyy kunkin vaiheen lopussa. Kokonaispisteesi näkyvät ruudun alaosassa.

STAGE POINTS (vaiheen pisteet): Kerää näitä pisteitä tuhoamalla vihollisia ja ottamalla kiinni bonusesineitä.

SECRET BONUS (salainen bonus): Siellä täällä kussakin näytöksessä on erikoisia esineitä. Yhden poimiminen antaa 1000 salaista bonuspistettä. Pistenäytön alla näkyvät numerot näyttävät montako esinettä olet poiminut (vasemmalla) ja montako pistettä on saatavilla (oikealla). Montako onnistut löytämään?



Headdy's Hints

- When standing near the top of the screen, jump up to see the screen above you.
- There's no timer in this game, so take your time and think your moves over.
- Practice firing your head in all directions, especially while jumping. This skill comes in very handy.
- Explore! There are lots of things to see and bonuses to grab in every act.

Headdys hilfreiche Hinweise

- Wenn Sie sich in der Nähe des oberen Bildschirmrands befinden, lassen Sie Headdy hochspringen, um den nächsthöheren Bildschirm einsehen zu können.
- Dieses Spiel weist keine zeitliche Begrenzung auf; nehmen Sie sich Zeit und überstürzen Sie nichts — erst wägen, dann wagen!
- Üben Sie, wie man Headdy's Kopf in alle Richtungen abfeuern kann, insbesondere im Sprung. Eine sichere Hand in Verbindung mit einem treffsicheren Kopf wird sich als äußerst nützlich erweisen.
- Gehen Sie auf Entdeckungsreise! Jeder Akt bietet Ihnen eine Menge Überraschungen und zusätzliche Bonus-Punkte.

Les conseils de Headdy

- Lorsque vous êtes à proximité du haut de l'écran, sautez en l'air pour voir l'écran au-dessus de vous.
- Ce jeu n'est pas chronométré, aussi prenez votre temps et réfléchissez bien à votre prochaine action.
- Exercez-vous à déclencher votre tête dans toutes les directions, notamment pendant que vous sautez, pour acquérir de l'adresse qui peut s'avérer bien utile.
- Explorez! Dans chaque acte, vous trouverez une multitude de choses à voir et de bonus à ramasser.

Consejos a Headdy

- Cuando se encuentre cerca de la parte superior de la pantalla, salte para ver la pantalla que se encuentre sobre usted.
- En este juego no existe temporizador, motivo por el que podrá tomárselo con calma y pensar en el siguiente movimiento.
- Practique disparando su cabeza en todas las direcciones, especialmente cuando esté saltando. Esto resultará muy práctico.
- ¡Explore! Hay muchas cosas que ver y muchos ítemes de gratificación que pueden tomarse en cada acto.

Alcuni suggerimenti

- Quando vi troverete vicino alla sommità dello schermo, saltate per vedere lo schermo sopra di voi.
- In questo gioco il tempo non è importante. Avete tempo a disposizione per pensare e decidere quale mossa fare.
- Esercitatevi a sparare la vostra testa in tutte le direzioni, specialmente mentre saltate. E' una dote che vi servirà.
- Esplorate il mondo che vi circonda. C'è molto da vedere e troverete premi e punti.

Att hålla i huvudet

- När du är i närheten av skärmens överkant kan du hoppa upp och se vad som ligger ovanför.
- Det här spelet har ingen tidsgräns, så ta god tid på dig.
- Öva upp dig på att slunga iväg skallen i alla riktningar, speciellt när du är mitt i ett hopp — det ser alltid tjusigt ut.
- Utforska allt! Varje akt bjuder på massvis av saker att se och bonusar som bara väntar på att bli plockade.

Headdy's Hints

- Als je aan de bovenkant van het scherm staat moet je omhoog springen om te zien wat er boven je is.
- Het spel kent geen timer. Neem dus rustig de tijd en denk goed na wat je doet.
- Oefen eerst om jouw hoofd in alle richtingen te schieten. Zeker als je springt is dit erg handig.
- Zoeken! Je kunt op elk toneel een heleboel dingen onderzoeken en een heleboel bonussen vinden.

Headdyn vihjeitä

- Kun seisot lähellä ruudun yläreunaa, hyppää ja katso yläpuolella olavaa ruutua.
- Tässä pelissä ei ole ajastinta, joten harkitse liikkeitäsi.
- Harjoittele pääsi ampumista kaikkiin suuntiin varsinkin hypätessäsi. Tämä taito on erittäin hyödyllinen.
- Tutki paikkoja! Jokaisessa näytöksessä on paljon katsomista ja poimittavia bonuksia.



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.

Handhabung 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 angefeuchteten Tuch abwischen.
- Nach Gebrauch in der Kassettenschachtel aufbewahren.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

Manipulation de la cartouche

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

Pour une utilisation appropriée

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

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précautions à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

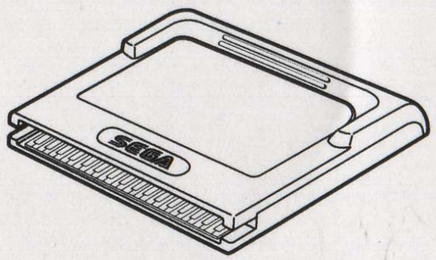
Manipulación de este cartucho

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

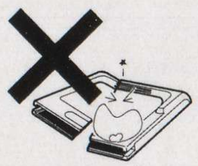
Para emplearlo correctamente

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

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



①


②


③


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

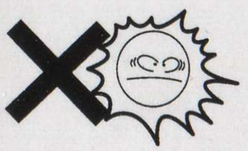
Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Game Gear järjestelmään.

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.

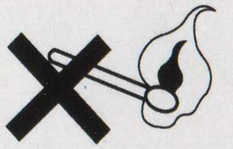
④



⑤



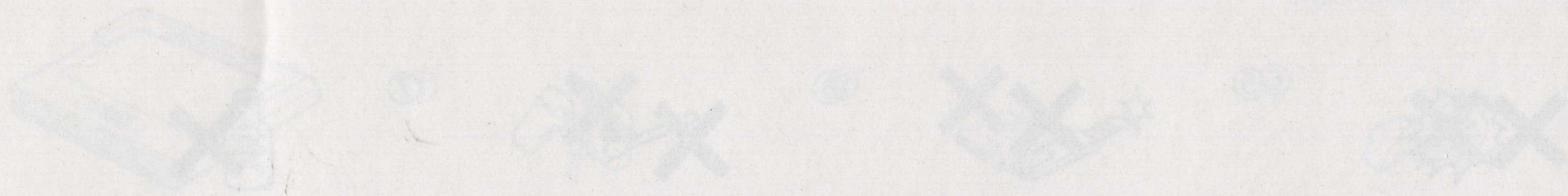
⑥



⑦



Memo



Memo

SEGA
GAME GEAR

DYNAMITE HEADDY

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

©1994 Sega Enterprises, Ltd.

672-1794-50

We use recycled paper.
Wir verwenden Recyclingpapier.
Nous utilisons du papier recyclé.
Usamos papel reciclado.
Utilizziamo carta riciclata.
Wij gebruiken kringlooppapier.
Vi använder returpapper.
Käytämme palautettavaa paperia.