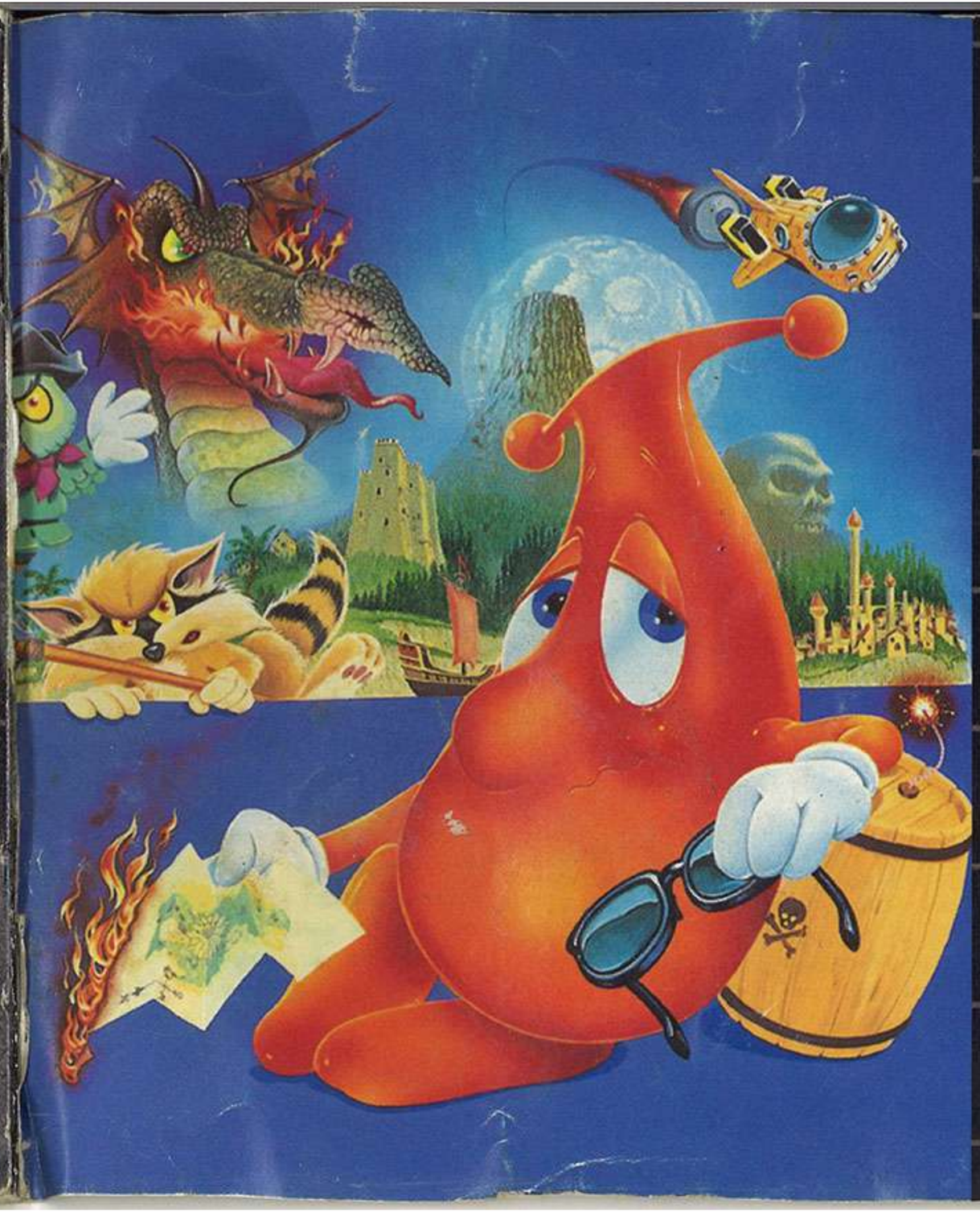


INSTRUCTION MANUAL

SEGA MEGA DRIVE

PUGGSY

PSYGNOSIS

EPILEPSY WARNING

WARNING: READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM

A very small percentage of individuals may experience epileptic seizures when exposed to certain light patterns or flashing lights. Exposure to certain light patterns or backgrounds on a television screen or while playing video games may induce an epileptic seizure in these individuals. Certain conditions may induce undetected epileptic symptoms even in persons who have no history of prior seizures or epilepsy. **If you, or anyone in your family, has an epileptic condition, consult your physician prior to playing. If you experience any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement, or convulsions, IMMEDIATELY discontinue use and consult your physician before resuming play.**

EPILEPSIE - WARNUNG

WARNUNG: VOR GEBRAUCH DES SEGA-VIDEO-GAMESYSTEMS LESEN!

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten durch aufblitzende Lichter ausgesetzt sind. Bei diesen Personen kann ein epileptischer Anfall dadurch hervorgerufen werden, daß sie bestimmten Lichtmustern auf oder im Hintergrund eines Fernsehbildschirmes oder beim Spielen von Video-Spielen ausgesetzt sind. Bestimmte Umstände können unentdeckte epileptische Symptome auch in solchen Personen hervorrufen, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. **Falls Sie oder ein Familienmitglied von Ihnen an Epilepsie leidet, so fragen Sie Ihren Arzt, ehe Sie mit dem Spielen beginnen. Sollte bei Ihnen während des Spielens eins der folgenden Symptome wie: Schwindelgefühl, veränderte Sehkraft, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlußt, Desorientierung, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und suchen Sie einen Arzt auf, ehe Sie weiterspielen.**

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

AVERTISSEMENT: A LIRE AVANT D'UTILISER VOTRE SYSTEME DE JEU VIDEO

Un très petit nombre de personnes risquent d'avoir des crises d'épilepsie lorsqu'elles sont exposées à certains motifs lumineux ou à des lumières clignotantes. L'exposition à certaines lumières ou arrière-plans sur un écran de télévision, ou pendant le jeu vidéo, risque de provoquer des crises épileptiques chez ces personnes. Certaines conditions peuvent provoquer des symptômes épileptiques non décelés, même chez certaines des personnes qui n'ont jamais eu de crises d'épilepsie. **Si vous, ou un membre de votre famille est dans un état épileptique, consultez un médecin avant de jouer. Si vous presentez un des symptômes suivants en jouant un jeu vidéo: vertiges, vue affaiblie, clignotement des yeux ou contractions musculaires, perte de conscience, désequilibre, mouvement involontaire ou convulsions, arrêtez IMMEDIATEMENT l'utilisation et consultez votre médecin avant de reprendre le jeu.**

A jugar con Puggsy

1. Sigue las instrucciones del manual, provisto con la consola, para instalar y hacer andar el sistema Génesis de Sega Mega Drive.
2. Apaga la consola poniéndola en OFF e inserta el cartucho de Puggsy.
   Advertencia - nunca insertes o quites un cartucho de la consola mientras está encendida.
3. Inserta el bloque de control en port número 1.
4. Enciende el interruptor, poniéndolo en ON.
5. Dará curso ahora a la secuencia de introducción.
6. Si falla y no funciona, apaga la consola poniéndola en OFF, asegúrate que está instalada correctamente y prende nuevamente el aparato.
7. Para saltarte las instrucciones, presiona START hasta que aparezca el menú en la pantalla.

Avviamento di Puggsy

1. Impostate il sistema Sega Mega Drive/Genesis seguendo le istruzioni riportate nel manuale d'uso fornito con la console.
2. Spegnete la console ed inserite la cartuccia di gioco Puggsy.
   Attenzione – non inserite o rimuovete la cartuccia dalla console quando quest'ultima è accesa.
3. Inserite il tastierino di controllo nella porta n. 1.
4. Accendete la console.
5. Apparirà la sequenza introduttiva.
6. Se ciò non dovesse avvenire, spegnete la console, verificate che il sistema sia impostato correttamente e riaccendete la macchina.
7. Per saltare la sequenza introduttiva, premete {START} (avvio) finché non appare lo schermo del menu.

Innan du börjar spela Puggsy

1. Installera ditt Sega Mega Drive/Genesis-system enligt Instruktionshandboken som följer med konsolen.
2. Slå av konsolen (OFF) och sätt in Puggsy-kassetten.
   OBS! Sätt aldrig i eller ta aldrig ut spelkassetten från konsolen när strömmen är på.
3. Anslut styrkontrollen till port nummer 1.
4. Sätt på (ON) strömmen.
5. Inledningsavsnittet körs igång.
6. Om detta inte sker, stänger du av konsolen och kontrollerar att den är rätt installerad. Slå på maskinen igen.
7. Tryck på {START} tills menyskärmen visas, om du vill hoppa över inledningen.

Instructies om met Puggsy te beginnen

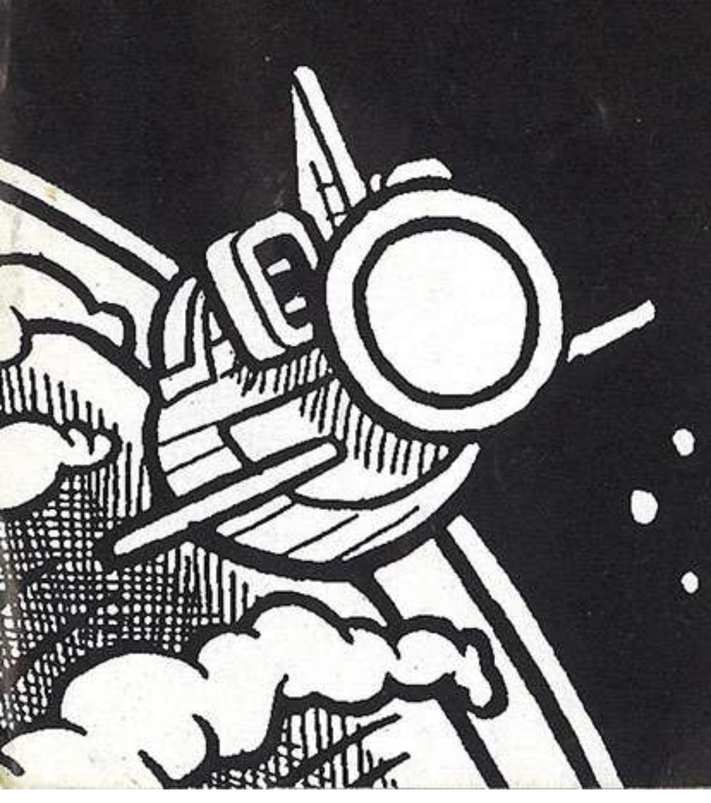
1. Zet je Sega Mega Drive/Genesis systeem op volgens de bij de console behorende handleiding.
2. Schakel de console UIT en zet de Puggsy-cartridge erin.
   Waarschuwing - zet nooit een cartridge in de console of haal er een uit, terwijl de machine nog aanstaat.
3. Sluit het besturingspaneel aan op poort nummer 1.
4. Zet de machine AAN.
5. De inleiding zal nu spelen.
6. Indien dit niet het geval is, zet de console uit, kijk goed of hij op juiste wijze is opgezet en zet de machine weer aan.
7. Voor het overslaan van de introductie druk op START, totdat het menuscherm tevoorschijn komt.

Introduction

Puggsy's in a mess. Not only is he stranded on an alien planet fifteen light years from his home space station, Stardock, but now he's had his space ship stolen! There are bad days - and there are <u>really</u> bad days!!!

And so Puggsy's got a problem - major league. I mean, it's bad enough losing your keys downtown without a ride home. Being stranded on a planet without so much as a skateboard to get you around is a little more distressing!

Not even Captain Kirk and Mr Spock had to cope with that! But, undeterred, Puggsy is determined to get his stolen space ship back.



Introduction

Puggsy steckt in der Klemme. Als wäre es nicht schon schlimm genug, daß er auf einem fremden, von seiner Heimatraumstation Stardock fünfzehn Lichtjahre entfernten Planeten gestrandet ist. Aber zu allem Übel hat man ihm jetzt auch noch das Raumschiff geklaut! An manchen Tagen läuft einfach alles schief!!!

Puggsy hat also ein Problem, um nicht zu sagen ein Mega-Problem. Ich meine, wenn man in der Stadt seine Schlüssel verliert und nicht weiß, wie man nach Hause kommen soll, ist das ja schon nicht so klasse. Aber auf einem fremden Planeten zu stranden, ohne Skateboard, mit dem man sich etwas umsehen könnte, ist echt ätzend! Nicht einmal Captain Kirk oder Mr Spock steckten jemals so tief in der Patsche! Aber Puggsy läßt sich nicht aus der Fassung bringen. Er ist fest entschlossen, sein Raumschiff wiederzufinden.

Introduction

Puggsy est bien ennuyé. Non seulement il s'est échoué sur une planète étrangère située à 15 années lumière de Stardock, sa station spatiale, mais en plus on lui a volé son vaisseau spatial ! Il y a des mauvais jours, mais il y en a qui sont pires encore !

Puggsy a donc un problème, c'est le moins qu'on puisse dire. C'est déjà assez ennuyeux de perdre ses clés en ville et de ne pas pouvoir rentrer chez soi, mais se retrouver coincé sur une planète avec juste une planche à roulettes pour se déplacer, c'est encore plus déprimant !

Même le Capitaine Kirk et M. Spock ne se sont jamais trouvés dans une telle situation. Mais Puggsy, qui ne se laisse pas décourager si facilement, est déterminé à récupérer son vaisseau.

Introduction

Puggsy está en aprietos. No sólo está abandonado en un planeta extraño, a quince años luz de su hogar en Stardock, su estación espacial, sino que ahora ¡le han robado su nave! Hay días en que todo va mal, pero hay otros, que van ¡¡¡peores!!!

Bueno, el pobre Puggsy tiene problemas, y de los grandes. Te das cuenta lo que es perder tus llaves por ahí, sin poder regresar a casa. Ahora, imagínate lo que es estar abandonado en un planeta sin siquiera un monopatín para moverte; esto es un ¡buen poco más grave!

Ni el Capitán Kirk ni el Sr. Spock tuvieron que sufrir esta experiencia. Pero Puggsy, inmutable, está determinado a recuperar su nave.

Introduction

Puggsy è nei guai. Non solo si trova bloccato su un pianeta sconosciuto a quindici anni luce di distanza dalla sua stazione spaziale, Stardock, ma qualcuno gli ha appena rubato anche la sua astronave! Ci sono delle giornate veramente disastrose – e oggi è una di quelle!!!

E così Puggsy ha una bella gatta da pelare. E' già una seccatura perdere le chiavi della macchina in città, e non poter quindi tornare a casa col proprio mezzo, ma essere bloccati su un pianeta sconosciuto senza nemmeno avere un misero skateboard come mezzo di trasporto è sicuramente molto più angoscioso!

Nemmeno il Capitano Kirk o Mr. Spock si sono mai travati in una situazione così difficile! Ma Puggsy non si lascia scoraggiare da niente, ed è deciso a tutto pur di recuperare l'astronave che gli hanno rubato.

Introduction

Puggsy är i knipa. Han är inte bara övergiven på en främmande planet som ligger femton ljusår från egna rymdstation, Stardock, utan hans rymdfarkost har också blivit stulen! Vi har alla våra goda och dåliga dagar!!!

Nu har Puggsy ett problem - ett jätteproblem! Att förlora nyckeln i centrum och inte få skjuts hem är en bagatell. Desto värre är det att bli övergiven på en planet och inte ha ett skateboard som du kan ta dig fram med.

Inte ens Captain Kirk och Mr Spock från Startrek kunde klara av något sådant! Men utan att låta sig avskräckas besluter sig Puggsy att erövra sin stulna rymdfarkost.

Introduction

Puggsy zit in de puree. Niet alleen is hij vastgelopen op een vreemde planeet vijf lichtjaren van zijn eigen ruimtestation, Stardock, maar nu is zijn ruimteschip ook nog gestolen! Je kunt een slechte dag hebben – en je kunt hele slechte dagen hebben!!!

Puggsy zit dus met een probleem – een heel groot probleem. Daar bedoel ik mee dat het erg genoeg is om je sleutels in de stad te verliezen en geen transport om naar huis te komen. Maar op een planeet vast te zitten zonder zelfs een skateboard als vervoermiddel is wel wat verontrustender!

Zelfs Kapitein Kirk of Meneer Spock hadden daar niet mee te kampen! Maar Puggsy is niet uit het veld geslagen en is vastbesloten zijn gestolen ruimteschip te herwinnen.



Options Menu

Enter the Options menu by highlighting the selection and pressing **start.**



Movement options
Puggsy can JUMP and PICK-UP, DROP & USE OBJECTS.
The OPTIONS menu allows you to configure the control pad as you like it - select which button you would like to carry out which of the options by pressing the **left/right** keys.

Options menü

In das Optionsmenü gelangst Du durch Markieren der Auswahl und Drücken der **Start-Taste**.

Bewegung
Puggsy kann SPRINGEN sowie OBJEKTE AUFNEHMEN, ABLEGEN und BENUTZEN. Im Optionsmenü kannst Du den Steuerblock nach Wunsch konfigurieren: Wähle, mit welcher Taste welche Option durchgeführt werden soll, indem Du die rechte oder linke Pfeiltaste drückst.

Menu Options

Pour accéder au menu Options, mets la sélection en surbrillance et appuie sur **start.**

Options Mouvement
Puggsy peut effectuer différents mouvements : sauter, ramasser, lâcher et utiliser des objets. Le menu OPTIONS permet de configurer le pavé directionnel à ta convenance. Sélectionne le bouton de ton choix pour chaque option en appuyant sur les touches **gauche/droite**.

Menú Options (Opciones)

Elige el menú de Opciones iluminando la selección y presionando **start**.

Opciones para mover
Puggsy puede SALTAR y RECOGER, DEJAR CAER O USAR OBJETOS. El menú de Opciones te permitirá configurar el bloque de control como te plazca –selecciona el botón que tu quieras para ejecutar la acción deseada, presionando las teclas a **izquierda o derecha.**

Menu Options (Opzioni)

Per entrare nel menu delle Opzioni evidenziate la relativa selezione e premete **START.**

Opzioni di movimento
Puggsy può SALTARE, RACCOGLIERE, LASCIAR ANDARE ed USARE numerosissimi OGGETTI. Il menu [OPTIONS] (OPZIONI) consente di configurare a piacere il tastierino di controllo – selezionate i pulsanti con i quali desiderate effettuare le varie opzioni previste premendo i tasti con le frecce a **sinistra/destra**.

[Options Menu] (Valskärmen)

Markera önskat alternativ och tryck på **start**, när du vill komma till valskärmen.

Manövreringsalternativ
Puggsy HOPPAR, SPARKAR, FÄLLER & ANVÄNDER FÖREMÅL. På [Options Menu] valskärmen kan du konfigurera styrkontrollen som du önskar - justera knapparna så att de utför de olika alternativen genom att trycka på knapparna till **höger/vänster**.

Options (Optie) Menu

Ga het Optiemenu binnen door de selectie te benadrukken en op **start** te drukken.

Bewegingsopties
Puggsy kan SPRINGEN en VOORWERPEN OPRAPEN, LATEN VALLEN & GEBRUIKEN. Met het [OPTIONS] (OPTIE) menu kun je het besturingspaneel configureren zoals je wilt - selecteer de knop waarmee je de uitgekozen optie wilt uitvoeren door op de **links/rechts** toetsen te drukken.



Lives

Give Puggsy heaps of lives to help him get his ship back! Highlight the option by moving **the arrow down** with the control pad. Each heart is a life. You may take up to 7 lives by moving in the **right** direction. Minimise the number of lives and make the game all the harder by moving **left** - giving Puggsy fewer lives.

Leben

Gib Puggsy jede Menge Leben, damit es ihm gelingt, sein Raumschiff zurückzubekommen! Markiere die Option, indem Du den Pfeil mit dem Steuerblock nach unten bewegst. Jedes Herz bedeutet ein Leben. Du kannst ihm bis zu 7 Leben geben, indem Du auf den rechten Pfeil drückst. Um Puggsy weniger Leben zu geben und somit das Spiel schwieriger zu gestalten, bewege den linken Pfeil.

Vies

Puggsy a besoin de vies pour récupérer son vaisseau. Mets l'option en surbrillance en déplaçant la flèche vers le bas avec le pavé directionnel. Chaque cœur représente une vie. Tu peux attribuer à Puggsy jusqu'à 7 vies en te déplaçant vers la droite. Mais augmente la difficulté en ne lui donnant que quelques vies, en allant vers la gauche.

Vidas

Trata de dar a Puggsy ¡toneladas de vidas! para ayudarle a recuperar su nave. Ilumina la opción moviendo la flecha hacia abajo con el bloque de control. Cada corazón es una vida. Podrías tomar 7 vidas si te mueves hacia la derecha. Minimiza el número de vidas y haz el juego más difícil moviéndote a la izquierda – dando a Puggsy menos vidas.



Vite

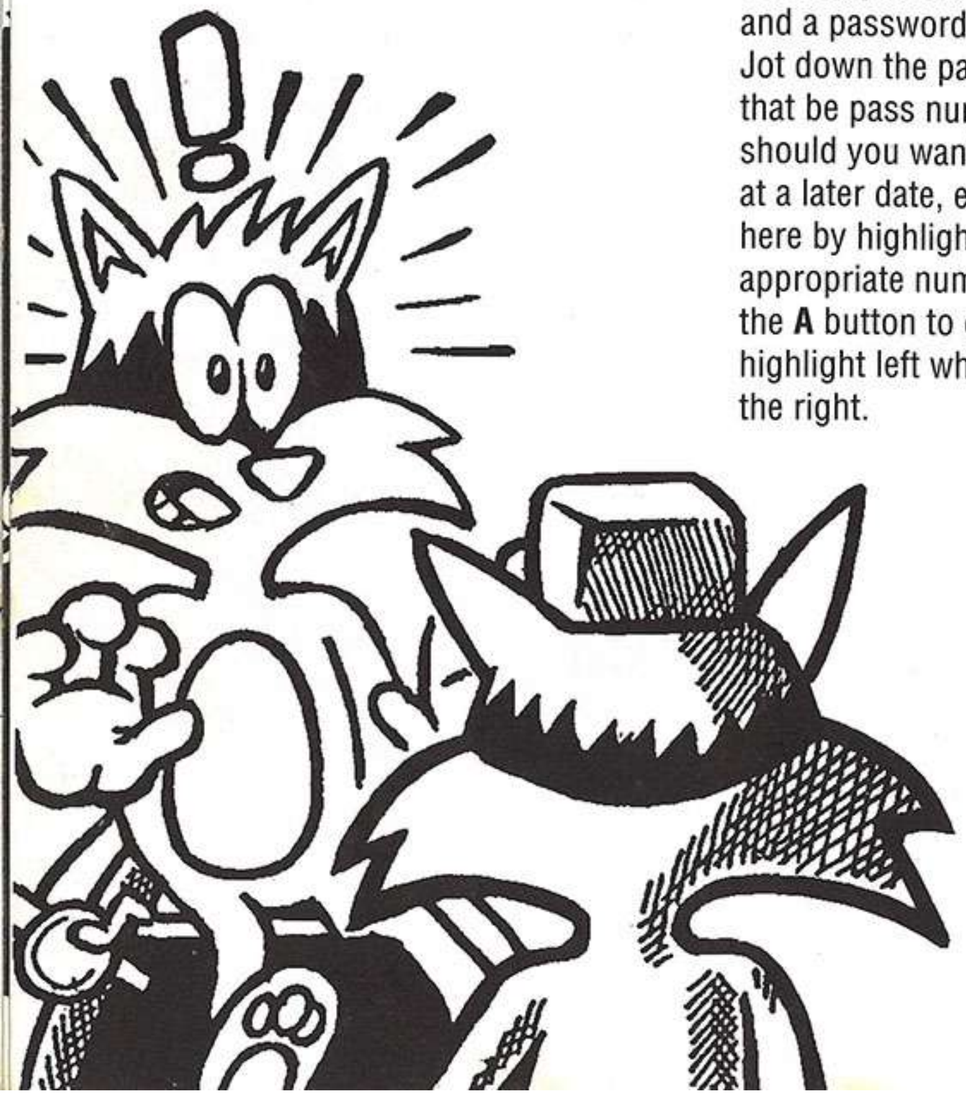
Date a Puggsy un numero elevato di vite per aiutarlo a recuperare l'astronave rubata! Evidenziate l'opzione spostando la freccia in basso con il tastierino di controllo. Ogni cuore rappresenta una vita. Spostandovi verso destra potete prendere fino a 7 vite. Se desiderate rendere il gioco più difficile, diminuite il numero di vite spostandovi a sinistra – darete così a Puggsy un minor numero di vite.

Liv

Skänk Puggsy flera liv, så att han kan erövra sin rymdfarkost. Markera alternativen genom att flytta pilen nedåt med hjälp av styrkontrollen. Varje hjärta representerar ett liv. Du kan få upp till 7 liv om du flyttar kontrollen rätt. Spelet blir svårare om du minskar antalet liv för Puggsy genom att flytta kontrollen till vänster.

Levens

Geef Puggsy een hoop levens om hem naar zijn schip terug te helpen! Benadruk de optie door de pijl met je besturingspaneel omlaag te bewegen. Elk hart stelt een leven voor. Je kunt hoogstens 7 levens nemen door naar rechts te bewegen. Minimaliseer het aantal levens en maak het spel des te moeilijker door naar links te bewegen, waardoor Puggsy minder levens krijgt.



Passwords

Finally, you may punch in the appropriate passwords to enter later levels of play. Once you have completed a section - such as THE BEACH, you can press button **B** and a password will be displayed. Jot down the password (or should that be pass number???) and should you want to rejoin the level at a later date, enter that password here by highlighting the appropriate numbers and hitting the **A** button to enter. **B** moves the highlight left whilst C moves it to the right.

Paßwörter

Mit dem richtigen Paßwort gelangst Du auf eine höhere Spielebene. Wenn Du einen Teil abgeschlossen hast (wie z. B. THE BEACH (Strand)), drückst Du auf die Taste B, damit ein Paßwort angezeigt wird. Schreib Dir das Paßwort (oder besser die Paßnummer, falls es so ein Wort überhaupt gibt) auf. Wenn Du später bei dieser Ebene weitermachen willst, gibst Du das Paßwort ein, indem Du die entsprechenden Zahlen markierst und sie durch Drücken der A-Taste eingibst. Mit der B-Taste wird die Markierung nach links und mit der C-Taste nach rechts bewegt.

Mots de passe

Tu peux entrer les mots de passe appropriés pour retourner au dernier niveau de jeu. Une fois que tu as terminé une section, [THE BEACH] (la plage) par exemple, appuie sur le bouton B. Un mot de passe (ou un numéro de passe ?) apparaît. Recopie-le. Pour retourner à ce niveau ultérieurement, entre le mot de passe en mettant les numéros appropriés en surbrillance et en appuyant sur la bouton A pour valider. Le bouton B déplace la mise en surbrillance vers la gauche, le bouton C vers la droite.



Contraseñas

Finalmente, puedes fichar tu propia contraseña para entrar a los niveles de juego que siguen. Una vez que completes una sección - como THE BEACH (LA PLAYA), puedes apretar el botón B y aparecerá una contraseña (o mejor llamarla ¿¿contranúmero??), en todo caso anótala, y si quieres más tarde volver al mismo nivel, entra aquí la contraseña iluminando los números apropiados y apretando el botón A para entrar. B mueve la barra luminosa a la izquierda y C la mueve hacia la derecha.

Parole d'ordine

Adesso potete inserire le parole d'ordine previste per entrare nei livelli di gioco successivi. Una volta terminata una sezione – ad esempio [THE BEACH] (LA SPIAGGIA), potete premere il pulsante B: sullo schermo verrà visualizzata una parola d'ordine. Annotate la parola d'ordine (sarebbe forse meglio chiamarla "numero" d'ordine???) e quando, successivamente, desidererete riprendere il gioco in quel livello, dovrete semplicemente inserire quella parola d'ordine evidenziandone i relativi numeri e premendo il pulsante A per inserirli. B sposta l'evidenziazione verso sinistra, mentre C la sposta verso destra.

Lösenord

Skriv, till slut, in rätt lösenord, så att du kan fortsätta till nästa nivå i spelet. När du har klarat av ett avsnitt, såsom [THE BEACH] (STRANDEN), trycker du ned B, varpå ett lösenord visas. Skriv upp lösenordet (eller borde det stå lösennumret???), så att du kommer ihåg det när du vill spela igen. Du skriver sedan in lösenordet här genom att markera önskade nummer. Tryck på A för att bekräfta. Med B kan du flytta markeringen till vänster, medan C flyttar den till höger.

Wachtwoorden

Nu kun je eindelijk de toepasselijke wachtwoorden invoeren om latere spelniveaus binnen te gaan. Wanneer je eenmaal een gedeelte afgemaakt hebt – zoals [THE BEACH] (HET STRAND), druk dan op knop B om een wachtwoord te bekijken. Schrijf het wachtwoord vlug op (of zou het een wachtnummer moeten heten???) en, voor het geval je op een later tijdstip weer aan dit niveau mee wilt doen, voer dat wachtwoord hier in, door de juiste cijfers te benadrukken en op de A-knop te drukken om naar binnen te gaan. Met B wordt het benadrukte gedeelte naar links bewogen, terwijl het met C naar rechts bewogen wordt.

Junior Level

Get accustomed to Puggsy's little ways by taking him through the Junior section - a section that is ideally suited to the younger player. Here you'll be gently hurled into Puggsy's quest in the softest, most loveable way possible. You'll also learn how to grab the gun and shoot things. Oh what **fun** you'll have.

Juniorenebene

Mach Dich zuerst einmal mit Puggsy vertraut, indem Du ihn durch die Juniorenebene führst. Dieser Teil ist besonders für jüngere Spieler hervorragend geeignet. Hier wirst Du ganz weich und sanft mitten in Puggsys Abenteuer geschmissen. Du lernst, wie man sich das Gewehr greift und damit schießt. Du wirst sehen, das wird ein Heidenspaß.

Niveau Junior

Habitue-toi aux réactions de Puggsy en lui faisant faire un petit tour dans la section junior, idéale pour les joueurs les plus jeunes. Là, tu t'initie gentiment à la recherche du vaisseau de la manière la plus douce et la plus aimable possible. Tu y apprends aussi comment te saisir du fusil et tirer sur des cibles. ça va être du délire !



Nivel juvenil

Para que te habitúes a las costumbres de Puggsy, llévalo a través de la sección Junior (Juvenil) - sección super adecuada para el jugador más joven. Aquí, serás gentilmente lanzado a la búsqueda con Puggsy, de la manera más suave y llena de cariño posible. También aprenderás a agarrar un arma y disparar. Lo vas a pasar estupendo.

Livello per il più giovani

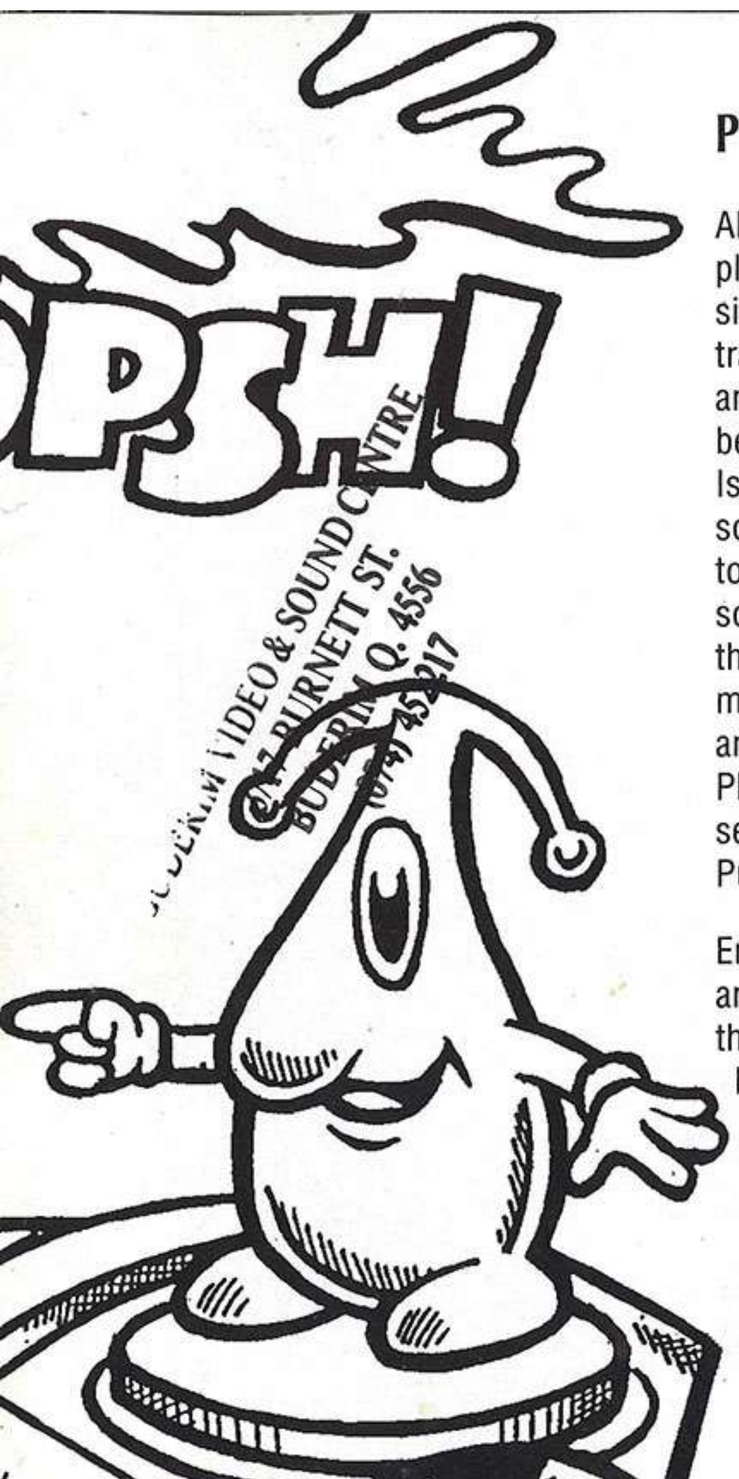
Cercate di abituarvi a Puggsy, al suo modo di fare, a come si muove, ecc., svolgendo la sezione Junior – una sezione appositamente ideata per i giocatori più giovani. Imparerete così a conoscere Puggsy, intento nella ricerca della sua astronave, in modo assolutamente piacevole e rilassato. Inoltre, imparerete ad afferrare la pistola e a sparare. Vi divertirete un mondo!

Juniornivå

Bekanta dig med Puggsys taktik genom att gå igenom junioravsnittet med honom. Detta avsnitt lämpar sig bäst för unga deltagare. Du svingas in i Puggsys äventyr på ett lätt och gulligt sätt. Men du lär dig ändå att hantera ett vapen och skjuta föremål. Oj, vad roligt det ska bli!

Junior-niveau

Raak aan Puggsy kleine eigenaardigheden gewend, door hem door het Junior-gedeelte te leiden – een gedeelte dat speciaal geschikt is voor de jongere speler. Hier wordt je voorzichtig op de zachtste, liefst mogelijke manier in Puggsy's zoektocht gestort. Je zult hier ook leren het geweer te pakken te krijgen en op dingen te schieten. O, wat zul je veel plezier beleven.



Puggsy's Aim

All Puggsy wants is to get off the planet and get home. Plain and simple. To do this, he must traverse most of the game levels, and leave by the exit! (pictured below). The thing is, that the Island has a great many paths, some of which might not lead towards Puggsy's spaceship. Plus some levels may also have more than one exit! It's up to you to make your way from level to level and not from level to dead end! Plus there are loads of special secret levels and short cuts to help Puggsy on his way.

Enter the exit carrying an object and you'll receive a hefty bonus - the better the object the heftier the bonus.

Puggsys Ziel

Puggsy will nur von diesem Planeten weg und nach Hause. Ganz schlicht und ergreifend. Hierfür muß er die meisten Spielebenen durchqueren und durch den Ausgang gehen (Abbildung links). Das Problem ist jedoch, daß es auf der Insel sehr viele Wege gibt, und nicht alle führen zu Puggsys Raumschiff. Auf einigen Ebenen gibt es zudem mehrere Ausgänge! Es liegt an Dir, eine Ebene nach der anderen erfolgreich zu durchlaufen und nicht in einer Sackgasse zu landen. Es gibt zahlreiche Geheimebenen und Abkürzungen, die Puggsy weiterhelfen können.

Wenn Du den Ausgang mit einem Objekt in der Hand betrittst, erhältst Du einen mächtigen Bonus. Je besser das Objekt, desto größer der Bonus.

L'Objectif de Puggsy

Puggsy n'a qu'une idée en tête : quitter cette planète et rentrer chez lui. C'est clair et net. Pour y parvenir, il doit traverser la plupart des niveaux et trouver la sortie (Illustration de gauche). Le problème c'est que l'Ile ressemble à un labyrinthe et tous les chemins ne conduisent pas forcément au vaisseau de Puggsy. De plus, certains niveaux peuvent avoir plus d'une sortie. C'est à toi de te frayer un chemin de niveau en niveau et d'éviter de tomber dans un cul-de-sac. Enfin, il y a tout un nombre de niveaux secrets et de raccourcis pour aider Puggsy.
Si tu franchis la sortie avec un objet, tu reçois un gros bonus. Plus l'objet a de valeur, plus le bonus est important.

El objetivo de Puggsy

Todo lo que Puggsy quiere es salir del planeta y llegar a su casa. Simple. Para lograr esto, debe atravesar la mayoría de los niveles del juego, e irse por donde dice ¡exit! (a la izquierda). Ahora, la cosa es, que la Isla tiene muchos senderos, algunos de los cuales no necesariamente llevan a la nave espacial de Puggsy; además de que algunos niveles pueden tener más de una salida. Depende de ti, si vas de nivel en nivel, y no de nivel a calle sin salida. Y eso no es todo, hay montones de niveles especiales secretos y pasos por donde acortar para ayudar a Puggsy en su camino.

Pasa por una salida llevando un objeto y recibirás un bono ¡mayúsculo! - mientras mejor el objeto más mayúsculo el bono.

L'obiettivo di Puggsy

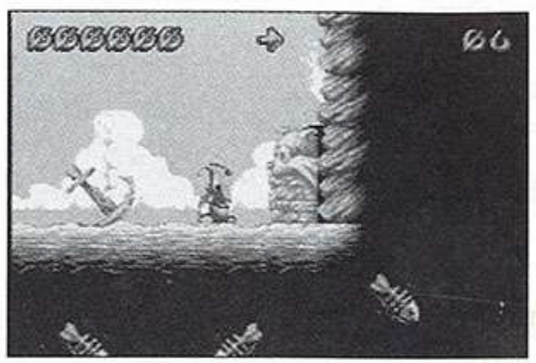
Puggsy non vuol fare altro che andarsene dal pianeta e tornare a casa. Tutto qui. Per farlo deve tuttavia attraversare la maggior parte dei livelli di gioco, uscendo dall'...uscita! (raffigurata a sinistra). Il guaio è che sull'Isola ci sono numerosissimi percorsi, alcuni dei quali non portano verso l'astronave di Puggsy. Inoltre, alcuni livelli possono avere più di un'uscita! Sta a voi scegliere il percorso che porta da un livello all'altro e non da un livello ad un vicolo cieco! E come se non bastasse vi sono molti livelli speciali segreti e scorciatoie che possono aiutare Puggsy nella sua ricerca.

Se entrate nell'uscita di un livello con un oggetto riceverete un bonus – la consistenza di tale bonus dipenderà dal tipo di oggetto.

BUDERIM VIDEO & SOUND
3/17 BURNETT ST
BUDERIM Q 4556
(074) 452217

Puggsys Mål

Puggsys enda önskan är att kunna komma ifrån planeten och resa hem. Simpelt. Men först måste han passera alla spelnivåer och hitta utgången! (Bilden till vänster). Faktum är att det finns en massa stigar på ön och de flesta av dem leder minsann inte till rymdfarkosten. På vissa nivåer finns det dessutom flera utgångar! Det blir din uppgift att ta dig från nivå till nivå och hitta fram till utgångarna. Dessutom finns det många hemliga nivåer och genvägar som kan hjälpa Puggsy att komma fram.
Om du kommer in via en utgång med ett föremål får du några vackra bonuspoäng - ju bättre föremålet är, desto mera poäng.



Het Doel Van Puggsy

Het enigste wat Puggsy wil is van de planeet vandaan te komen en naar huis te gaan. Dat klinkt heel eenvoudig. Maar om dit te bewerkstelligen, moet hij de meeste spelniveaus doorkruisen, en via de uitgang (links afgebeeld) vertrekken. De moeilijkheid is, dat het Eiland een groot aantal paden heeft, waarvan sommige misschien niet naar Puggsy's ruimteschip voeren. Bovendien kunnen sommige niveaus meer dan één uitgang hebben! Het ligt aan jou, of je je een weg kunt banen van niveau tot niveau en niet van niveau naar een doodlopende weg! Dan zijn er ook nog een boel speciale, geheime niveaus en korte wegen om Puggsy op weg te helpen.

Wanneer je door de uitgang gaat met een voorwerp, dan zul je een enorme bonus ontvangen - hoe beter het voorwerp des te forser de bonus.



The Game

Puggsy can walk, left or right, jump, shoot, pick-up and run. But c'mon, that's nothing special now is it?!? Well, what makes Puggsy unique is the Total Object Interation to be found within the game. Puggsy can interact with billions of on-screen objects which he must use to help him along. Find the box with a pair of sneakers in it, pick it up, press the **Use** button, and Puggsy will put them on and dash along like a sprinter. Grab the invincibility shield, press **Use**, and hurl yourself into the rascally racoons as if your life depends on it - because it doesn't - you're now invincible! (For more on TOI, see the Objects section).

You'll discover all the objects along your journey but it's up to you to find out just what they're all for. Use the section at the back of this manual to note down just what all the objects do.

Das Spiel

Puggsy kann nach links und rechts gehen, springen, schießen, Objekte aufnehmen und laufen. Du fragst Dich jetzt wohl, was daran so toll sein soll. Was Puggsy einzigartig macht, ist die Totale Objekt-Interaktion innerhalb des Spiels. Puggsy kann mit Billionen von Bildschirm-Objekten interagieren, die ihm alle weiterhelfen. Wenn Du beispielsweise die Schachtel mit den Turnschuhen findest, nimmst Du sie auf und drückst auf die Benutz-Taste. Puggsy zieht die Schuhe an und sprintet los. Oder nimm das Unschlagbarkeitsschild auf, drücke auf die Benutz-Taste und stürze Dich mitten ins Gewühl, als hinge Dein Leben davon ab – Du kannst nämlich nichts verlieren, da Du ja unschlagbar bist! (Mehr zur TOI findest Du im Abschnitt "Objekte".)

Du findest alle Objekte auf Deinem Weg, aber es liegt an Dir, herauszufinden, wofür sie gut sind.

Le jeu

Puggsy peut se déplacer à gauche ou à droite, sauter, tirer, ramasser des objets et courir. Mais ça, tout le monde peut le faire ! Ce qui rend Puggsy unique, c'est L'Interaction complète objet (ICO). Puggsy peut entrer en interaction avec des milliers d'objets sur l'écran qu'il doit utiliser pour s'en sortir. Trouve la boîte contenant une paire de baskets, ramasse-la, appuie sur le bouton Utiliser et lance-toi dans la bagarre comme si ta vie en dépendait, même si ça n'est pas vrai. Tu es maintenant invincible ! (Pour en savoir plus sur ICO, reporte-toi à la partie Objets).

Tu découvres les objets tout au long de ton voyage mais c'est à toi de trouver à quoi ils servent. Note l'utilité des objets à la fin de ce manuel.

El juego

Puggsy puede caminar a izquierda o derecha, saltar, disparar, recoger y correr. ¡Pero, vamos! eso no es nada del otro mundo ¿¿ah?? Bueno, lo que hace a Puggsy especial, es la Total Interacción de Objetos que se encuentran dentro del juego. Puggsy puede interactuar con billones de objetos en la pantalla, los que debe utilizar para ayudarse. Encuentra una caja con un par de zapatillas dentro, recógela, presiona el botón de uso, y Puggsy se las pondrá y saldrá corriendo como un sprínter. Agarra el escudo de invencibilidad, aprieta el botón de uso, y lánzate a los pícaros mapaches como si tu vida dependiera de esto – porque no es así - ahora eres ¡invencible! (Para saber más sobre TIO), mira la sección de Objetos).

Descubrirás todo los objetos a medida que marchas en tu viaje, pero eres tú el que debe averiguar para qué sirven. Usa la última

Il Gioco

Puggsy può camminare a sinistra o a destra, può saltare, sparare, raccogliere oggetti e correre. Beh, niente di speciale, direte voi! Quello che invece rende Puggsy straordinario è l'Iterazione Totale che riesce ad avere con gli Oggetti presenti nel gioco (ITO). Puggsy è in grado di interagire con un miliardo di oggetti che appaiono sullo schermo e di cui dovrà servirsi per procedere nella sua ricerca. Cercate, ad esempio, la scatola che contiene un paio di scarpe da tennis, raccoglietele, premete il pulsante Usa: Puggsy le calzerà e scatterà come un velocista. Se poi afferrate lo scudo dell'invincibilità, e quindi premete Usa, vi lancerete contro gli scaltri procioni senza timore alcuno per la vostra vita – infatti non correte alcun pericolo perché ora siete invincibili! (Per saperne di più sull'Iterazione Totale con gli Oggetti (ITO), si veda la sezione Oggetti).

Spelet

Puggsy rör sig till vänster eller höger, hoppar, skjuter, samlar och springer. Men det är ju inget konstigt med det, va!?! Tja, det som utmärker Puggsy är att det finns ett visst samspel mellan honom och föremålen. Han måste samverka med en massa olika föremål på skärmen för att kunna komma framåt. Sök lådan med gympadojorna, lyft upp den och tryck på Använd. Då sätter Puggsy på sig skorna och sprintar iväg. Fatta tag i den magiska skölden och tryck på Använd och kasta dig mot de lömska tvättbjörnarna som om ditt liv var i fara - även om det inte är det - eftersom du har magisk kraft och ingen kan besegra dig. (Se avsnittet för föremål om du vill veta mera om föremålssamspel).

Du kommer att uppleva alla föremål under din resa, men du måste själv lista ut vad de används till. Du kan skriva upp dina förslag

Het Spel

Puggsy kan naar links of rechts lopen, springen, schieten, oprapen en rennen. Nou ja, dat is toch niets bijzonders, hè?!? Maar wat Puggsy uniek maakt is de Totale Voorwerp Interactie (TVI) die er binneń dit spel bestaat. Puggsy kan een wisselwerking hebben met talloze voorwerpen op het scherm, waar hij gebruik van moet maken om zich verder te helpen. Vind het hokje met een paar gym schoenen erin, raap het op, druk op de Gebruiksknop, en Puggsy zal ze aandoen en als een sprinter voorbijstuiven. Grijp het onoverwinnelijkheidsschild, druk op Gebruik en gooi jezelf tussen de ondeugende wasberen alsof je leven ervan afhangt - omdat dit niet zo is - je bent nu onoverwinnelijk! (Voor meer over TVI, zie onder Voorwerpen).

Je zult alle voorwerpen tijdens je reis ontdekken, maar het is jouw taak om uit te vinden waarvoor ze



However on some levels, you'll be given clues to find a certain object by the Clue Chest. Open it and it'll tell you what object to look out for.



Some of the objects you'll just stand on or have to position in strategically important places to finish the level. Others, you must use in a certain way. But it's down to your ingenuity to decide just how to use them.

If you get stuck on a screen restart it, without even losing a life, by pressing **Start** (pause) along with buttons **A**, **B** & **C**.

Schreibe Dir hinten im Handbuch auf, welche Funktionen die einzelnen Objekte haben. Auf manchen Ebenen erhältst Du in der Hinweistruhe Tips zum Auffinden eines bestimmten Objekts. Öffne die Truhe, um zu erfahren, wonach Du Ausschau halten sollst.

Auf manche Objekte mußt Du Dich draufstellen, andere mußt Du an einem strategisch wichtigen Ort plazieren, um die Ebene zu beenden. Wieder andere müssen auf eine bestimmte Weise benutzt werden. Mit etwas Köpfchen wirst Du schon herausfinden, wie die einzelnen Objekte einzusetzen sind.

Wenn Du bei einem Bildschirm nicht weiter kommst, drücke die Tasten **START** (Pause) sowie **A**, **B** und **C** gleichzeitig, um ihn erneut zu starten, ohne ein Leben zu verlieren.

coffre à indice t'apporte des indications te permettant de trouver un objet précis. Ouvre le coffre pour savoir quel objet chercher.

Tu dois monter sur certains objets ou les placer à des endroits stratégiques pour finir le niveau. Tu dois en utiliser d'autres de façon spécifique. Mais fais toujours preuve de beaucoup d'ingéniosité !
Si l'écran se fige, relance-le sans perdre de vie en appuyant sur **Start** (pause) et sur les boutons **A**, **B** et **C**.

sección de este manual para enterarte de sus usos. No obstante, en algunos niveles te darán claves para encontrar ciertos objetos en el cofre de las claves. Ábrelo y te dirá qué objeto escoger.

Con algunos objetos, sólo tienes que pararte sobre ellos o tienes que situarlos en puntos estratégicamente importantes para finalizar el nivel. Otros, debes usar de modo especial. En todo caso, depende de tu ingenio cómo decidas utilizarlos.
Si te quedas clavado en una pantalla, comiénzala de nuevo, sin siquiera perder una vida. Presiona **START** (pausa) al mismo tiempo que **A**,**B**, y **C**.

Nel corso del vostro viaggio troverete tutti gli oggetti presenti nel gioco, ma starà a voi scoprire a cosa servono. Utilizzate la sezione sul retro del presente manuale per annotare a cosa servono e cosa i vari oggetti vi consentono di fare. In alcuni livelli tuttavia, lo scrigno degli indizi vi darà dei suggerimenti utili per trovare un dato oggetto. Apritelo: vi dirà quale oggetto cercare.

Per alcuni degli oggetti sarà sufficiente che spostiate Puggsy sopra di loro; nel caso di altri oggetti dovrete metterli in luoghi strategicamente cruciali per terminare il livello. Per altri oggetti ciò che è importante è il modo in cui li usate. Sta a voi decidere come utilizzarli.
Se vi bloccate in un dato schermo, potete iniziarlo daccapo, senza nemmeno perdere una vita, premendo **START** (pausa) insieme ai pulsanti **A**, **B** e **C**.

på sidorna i slutet av denna handbok. På vissa nivåer får du råd om föremålen av orakelkistan. Öppna kistan, så att du får reda på vilket föremål du ska söka.

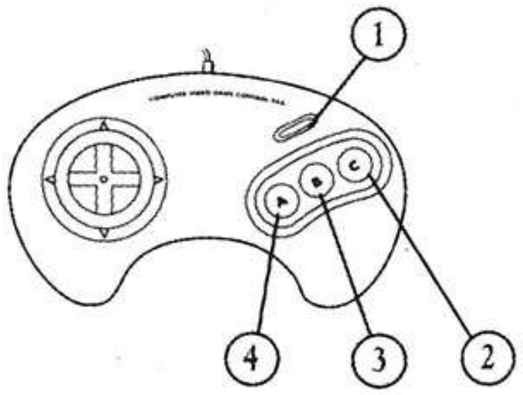
Du behöver endast stå på vissa föremål, medan du måste placera vissa föremål på en strategiskt viktig plats för att komma till slutet av en nivå. En del föremål måste användas på ett särskilt sätt. Men det beror helt på din fantasi hur du använder dem.
Om du inte kommer framåt på skärmen, startar du om spelet utan att förlora ett enda liv. Tryck på **START** (pause) samtidigt som du trycker ned **A**, **B** och **C**.

nu allemaal precies bedoeld zijn. Gebruik het gedeelte achterin de handleiding voor het noteren van het nut van al deze voorwerpen. Op sommige niveaus krijg je echter hints via de hintkist om een bepaald voorwerp te vinden. Wanneer je deze openmaakt, dan kom je te weten welk voorwerp je moet zoeken.

Op sommige voorwerpen hoef je alleen maar te staan, of je moet ze op strategisch belangrijke plaatsen zetten om het niveau af te maken. Andere voorwerpen moeten op een bepaalde manier gebruikt worden. Maar het ligt aan jouw vindingrijkheid, op welke manier je besluit ze precies te gebruiken.
Als op een scherm blijft steken, begin weer opnieuw door op **START** te drukken (pauzeer) samen met knoppen **A**, **B** & **C**, zonder dat je er ook maar een leven bij verliest.

BUDERIM VIDEO & SOUND CENTRE
3/17 BURNETT ST.
BUDERIM Q. 4556
(074) 452217

Controlling Puggsy





The height Puggsy jumps is dependent on the length of time the ②**jump** button is pressed down. There are therefore thousands of variations available to Puggsy at any time. Plus, apart from just allowing Puggsy to jump around, you can also squash most enemies by jumping on top of them and pressing **down**.

The ③**Pick-up/drop** button allows Puggsy to - yeah right. If Puggsy is close to an object, press this button and he'll pick it up - assuming he's not already holding one.

Steuerung von Puggsy

Wie hoch Puggsy springt, hängt davon ab, wie lange die Spring-Taste gedrückt wird. Puggsy hat also jederzeit unendlich viele Möglichkeiten. Außerdem springt Puggsy nicht einfach nur so durch die Gegend, er kann auch die meisten Feinde ganz einfach zerquetschen, indem er fest auf sie draufspringt.

Mit der Taste für das Aufnehmen und Ablegen von Objekten kann man – ja, ja, ist ja schon recht. Wenn sich Puggsy nahe bei einem Objekt befindet, drückst Du die Taste, damit er das Objekt aufnimmt, sofern er nicht bereits ein anderes hält. Durch erneutes Drücken legt er das Objekt ab. So einfach ist das. Wenn zwei Objekte übereinanderliegen, nimm Dir entweder das obere oder das untere, indem Du Puggsys Arm mit dem Steuerblock nach oben oder unten bewegst und dann die Aufnehm-Taste drückst. Ein Klacks!

Diriger Puggsy

La hauteur de saut de Puggsy dépend de la durée pendant laquelle tu maintiens le bouton Sauter enfoncé. Tout est donc possible. Il ne suffit pas de faire bondir Puggsy, tu peux écraser l'ennemi en lui sautant dessus et en appuyant sur la touche du bas.

Le bouton **ramasser/lâcher** permet à Puggsy de…vine quoi ? Gagné ! Si Puggsy est près d'un objet, appuie sur ce bouton pour qu'il le ramasse, à condition qu'il n'en tienne pas déjà un.

Para controlar a Puggsy

La altura que salta Puggsy depende de cuánto tiempo mantengas apretado el botón, por esto hay miles de variaciones a la disposición de Puggsy en cualquier momento. Además, fuera de sólo permitir que Puggsy salte alrededor, puedes también aplastar a casi todos los enemigos saltando sobre ellos y presionando.

El botón para **recoger/dejar** caer permite a Puggsy que.....–bueno bueno, ya lo sabes. Si Puggsy está cerca de un objeto, presiona este botón y él lo recogerá – siempre que, claro, no tenga uno en mano. Presiona el botón nuevamente y lo dejará caer.. Es facilísimo. Si dos objetos están apilados uno sobre el otro, agarra cualquiera, el de arriba o abajo moviendo los brazos de Puggsy hacia arriba o abajo (usando el control respectivo, arriba o abajo) y luego el botón para recoger. Te lo dije, ¡Super Fácil!

Come controllare Puggsy

L'altezza dei salti che Puggsy è in grado di compiere dipende dal lasso di tempo in cui tenete premuto il pulsante dei salti. Vi sono migliaia di opzioni a disposizione di Puggsy in qualsiasi momento. Oltre a far saltare Puggsy sarete inoltre in grado di schiacciare molti dei suoi nemici saltando loro addosso e premendo il pulsante con la freccia in giù.

Il pulsante **raccogli/lascia** andare consente a Puggsy di ... beh, è ovvio, no? Se Puggsy è vicino ad un oggetto, premendo questo pulsante lo raccoglierà – sempre che non ne abbia già uno in mano. Premete nuovamente il pulsante: Puggsy lascierà andare l'oggetto. Facile no? Se due oggetti sono impilati uno sopra l'altro, afferrate indifferentemente quello più in alto o quello più in basso muovendo le braccia di Puggsy in su o in giù (mediante i controlli in alto e in basso) e quindi premete il pulsante raccogli. Semplice.

Att Styra Puggsy

Höjden på Puggsys hopp beror på hur länge du håller knapparna nedtryckta. Därför har Puggsy alltid tusentals möjligheter. Förutom hopp kan du också tränga ihop de flesta fienderna genom att hoppa på dem och trycka ned dem.

Knappen Plocka **upp/fälla** ger Puggsy möjligheten till att samla föremål. Om Puggsy är nära föremålet, trycker du ned denna knapp och han plockar upp det - förutsatt att han inte redan håller i föremålet. Tryck ned knappen igen och han fäller ned föremålet. Lätt som en plätt. Om två föremål staplas på varandra, kan du fatta tag i ett av dem genom att flytta Puggsys armar uppåt eller nedåt (med upp- eller ned-knappen) och sedan trycka ned Plocka upp. Enkelt.

Het Besturen van Puggsy

De hoogte van Puggsy's sprongen hangt af van hoe lang de springknop ingedrukt gehouden wordt. Er staan Puggsy daarom altijd een massa variaties ter beschikking. Behalve het feit dat je Puggsy zo maar kunt laten rondspringen, heb je ook de kans de meeste vijanden te verpletteren door bovenop ze te springen en ze neer te drukken.
Met de Op**raap/Laat** vallen knop kan Puggsy – ja je hebt het al geraden. Als Puggsy dichtbij een voorwerp staat, druk dan op deze knop en hij zal het oprapen – ervan uitgaande dat hij er geen vasthoudt. Druk weer op deze knop en hij zal het laten vallen. Het is doodgemakkelijk.

BUDERIM VIDEO & SOUND CENTRE
3/17 BURNETT ST.
BUDERIM Q. 4556
(074) 452217

Press the button again and he'll drop it. It's a cinch. And if two objects are piled on top of each other, grab either the top or bottom one by moving Puggsy's arms up or down (using either the **up** or **down** control) and then the **pick-up** button. Easy.

Also, Puggsy has a special throw. Rather than just dropping the object Puggsy's carrying, try pressing the direction arrows either up or diagonally upwards and pressing drop. The object will be hurled in the direction you've chosen. And that's really handy because if the object hits any enemy from above, they'll really know about it!

Puggsy kann übrigens auch werfen. Anstatt das Objekt, das Puggsy trägt, einfach nur abzulegen, solltest Du einmal versuchen, die Richtungstasten nach oben oder schräg oben zu drücken, während Du auf die Ableg-Taste drückst. Das Objekt wird in die gewählte Richtung geworfen. Das ist ganz besonders praktisch, um Feinden eins auf den Deckel zu geben.

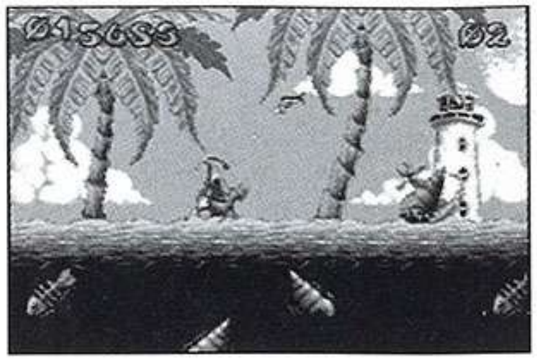
Appuie de nouveau sur ce bouton et il le lâche. C'est l'enfance de l'art ! Si deux objets sont empilés, attrape l'un ou l'autre en levant ou baissant les bras de Puggsy (avec les touches bas et haut) et appuie sur le bouton ramasser. Rien de plus facile.

Puggsy est aussi un lanceur. Au lieu de laisser tomber l'objet que Puggsy transporte, appuie simultanément sur les touches directionnelles vers le haut ou en diagonale vers le haut et sur le bouton lâcher. L'objet est propulsé dans la direction choisie. C'est particulièrement pratique pour se débarrasser d'un ennemi au dessus de soi.

Puggsy tiene también una tirada especial. En lugar de sólo dejar caer el objeto que lleva Puggsy, trata de presionar las flechas directa o diagonalmente hacia arriba y aprieta donde dice drop (dejar caer). El objeto será lanzado en la dirección que has escogido, lo que es muy útil, porque si de paso le pegas a algún enemigo de arriba, entonces ¡ya se enterarán!

Puggsy è inoltre in grado di effettuare dei lanci. Anziché lasciar semplicemente andare l'oggetto che Puggsy sta portando, provate a premere i pulsanti con le frecce, in alto o diagonalmente in alto, e quindi premete il tasto [drop] (lascia andare). L'oggetto verrà lanciato nella direzione scelta. Questa possibilità si rivela molto utile, perché se l'oggetto colpisce un nemico cadendogli addosso dall'alto, state certi che se ne accorgerà!

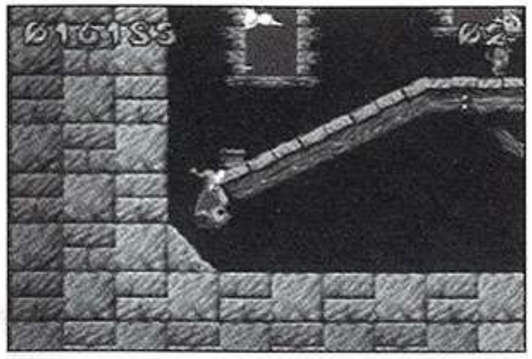
Puggsy har också ett specialkast. I stället för att fälla ned föremålet som han bär, kan du försöka trycka ned önskad piltangent, antingen uppåt eller diagonalt uppåt varpå föremålet faller ned. Föremålet slungas då i önskad riktning. Detta är mycket behändigt, i synnerhet om föremålet träffar en fiende uppifrån, för då känner denne verkligen av det!



En als er twee voorwerpen bovenop elkaar gestapeld zijn, pak dan of het bovenste of het onderste vast door Puggsy's armen op en neer te bewegen (door het besturingspaneel omhoog of omlaag te drukken) en dan op de opraap-knop te drukken. Gemakkelijk.

Puggsy heeft bovendien een speciale worp. Liever dan het voorwerp dat Puggsy aan het dragen is zomaar te laten vallen, probeer de richtingspijltjes omhoog of diagonaal omhoog te drukken en op 'laat vallen' te drukken. Het voorwerp zal dan in de door jou gekozen richting gegooid worden. En dat is echt handig omdat, als het voorwerp een willekeurige vijand van boven raakt, hij het ongetwijfeld zal voelen!

When trying to jump onto objects that are too high for Puggsy, Puggsy can use objects in his grasp to help him get a grip on the surface and haul himself upwards. Once Puggsy is trying to grip on a ledge with the object, keep holding the direction control downwards in the direction that Puggsy wants to jump. That way, he'll have no problem in making it (usually!).



A final couple of points. If Puggsy finds himself on top of a pile of objects, pressing **down** lets him drop through the objects one at a time. And if you find things are happening just a little too quickly, then **pause** the game at any time by hitting the ①**start** button.

Wenn Puggsy auf Objekte springen will, die eigentlich zu hoch für ihn sind, kann er von ihm in der Hand gehaltene Objekte dazu verwenden, an der Oberfläche Halt zu finden und sich nach oben zu ziehen. Halte hierfür den Steuerblock in der Richtung gedrückt, in die Puggsy springen will. Dann müßte es schon klappen.

Und noch ein paar Hinweise zum Schluß: Wenn sich Puggsy auf einem Stapel von Objekten befindet, gelangt er durch Drücken der Abwärtstaste ein Objekt nach dem anderen tiefer. Und wenn Dir das alles etwas zu schnell geht, kannst Du das Spiel jederzeit durch Drücken der Start-Taste unterbrechen.

Si Puggsy essaie de sauter sur des objets trop hauts pour lui, il peut utiliser l'objet qu'il transporte pour avoir une prise sur la surface verticale et se hisser au sommet. Quand Puggsy essaie de saisir une prise avec l'objet, maintiens la touche fléchée enfoncée dans la direction souhaitée. Ainsi, Puggsy n'aura aucun mal à grimper (du moins en principe !).

Deux dernières petites choses. Si Puggsy se trouve au sommet d'une pile d'objets, appuie sur la touche bas pour qu'il les fasse tomber les uns après les autres. Si les événements se précipitent un peu trop, interrompts le jeu en appuyant à tout moment sur le bouton **Start**.

Cuando Puggsy trata de saltar para posarse sobre objetos que le quedan muy alto, éste puede usar objetos a su alcance como ayuda para afirmarse a la superficie y estirarse hacia arriba. Una vez que Puggsy está tratando de sujetarse en el reborde con el objeto, mantén apretado el control de dirección hacia abajo en la dirección que Puggsy quiere saltar. De ese modo, no tendrá problemas para lograrlo (¡de costumbre!).

Un par de puntos para terminar. Si Puggsy se encuentra encima de una pila de objetos, el presionar hacia abajo le permite dejarse caer a través ellos, uno por uno. Si encuentras que las cosas van muy rápido, entonces para el juego cuando quieras apretando el botón **Start**.

Quando Puggsy cerca di saltare su oggetti che sono troppo alti, può servirsi di quelli già in suo possesso per fare presa sulla superficie di detti oggetti e quindi arrampicarsi. Se Puggsy cerca di fare presa su una sporgenza con un oggetto, tenete premuto il controllo di direzione nella direzione in cui Puggsy vuole saltare. In questo modo (di solito!) ce la fa tranquillamente.

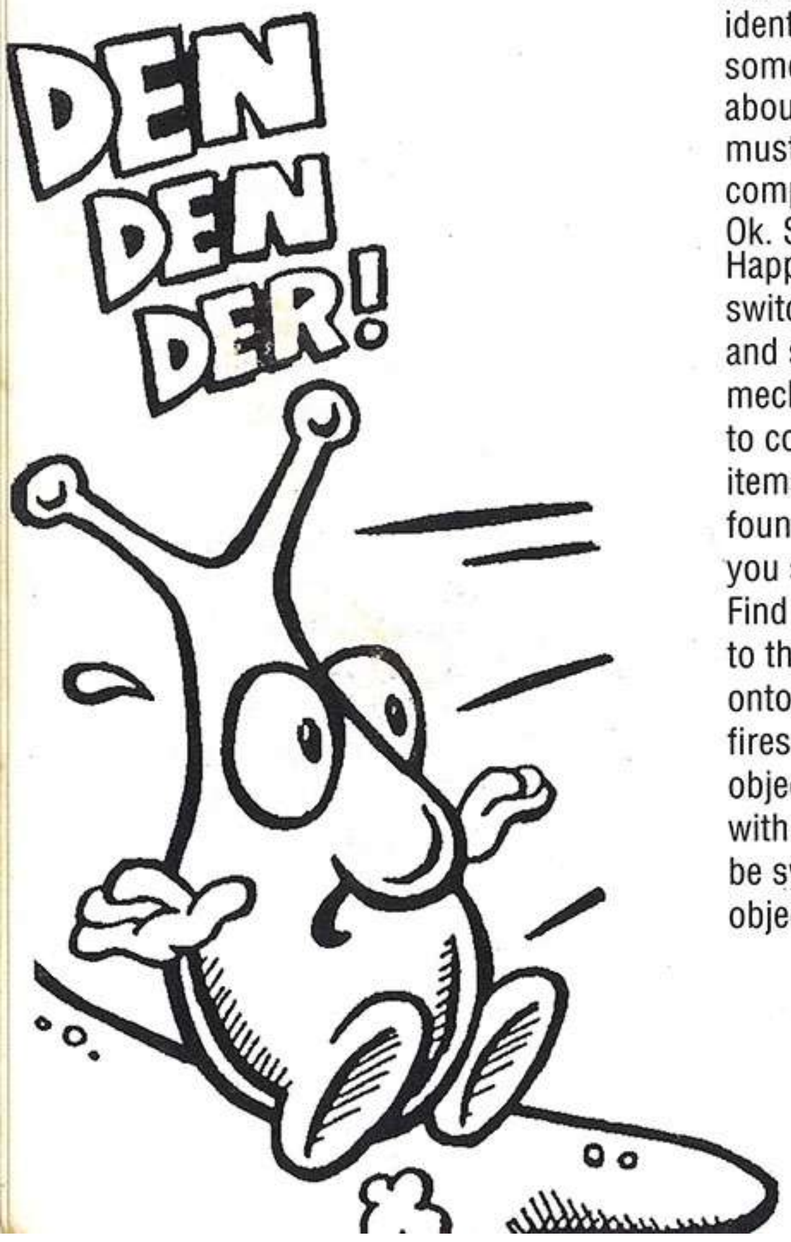
Per finire, ancora un paio di osservazioni. Se Puggsy si trova in cima ad una pila di oggetti, premendo il pulsante con la freccia in giù potrà scendere dagli oggetti uno alla volta. Se il tutto si svolge un po' troppo velocemente, potete mettere il gioco in pausa in qualsiasi momento premendo il pulsante **Start**.

För att kunna klättra upp på föremål som är för höga för Puggsy, kan han med hjälp av de föremål han redan har, haka sig fast i föremålets yta och sedan häva upp sig på det. När Puggsy har fått ett stadigt grepp om en kant med hjälp av föremålet, håller du styrkontrollen nedåt i önskad riktning. På detta sätt klarar han det utmärkt (vanligtvis!).

Några slutanmärkningar. Om Puggsy står på en hög av föremål, faller han ned om du trycker nedåt och förlorar ett föremål i taget. Om detta sker för snabbt, kan du göra en paus i spelet närhelst genom att trycka på **Start**.

Wanneer Puggsy probeert bovenop voorwerpen te springen die te hoog voor hem zijn, dan kan Puggsy voorwerpen binnen zijn bereik gebruiken om houvast op de oppervlakte proberen te krijgen en zich zo omhoog te trekken. Als Puggsy zich eenmaal aan de rand van het voorwerp vast probeert te houden, blijf de richtingsbesturing omlaag houden in de richting waarin Puggsy wil springen. Op die manier zal hij geen enkel probleem hebben het te halen (meestal tenminste!).

Nog een paar laatste punten. Als Puggsy zich bovenop een stapel voorwerpen bevindt, dan kun je hem één voor één door de voorwerpen laten vallen door omlaag te drukken. En als je vindt dat alles een beetje te snel gebeurt, pauzeer het spel dan even door op de **Start** knop te drukken.



Happenings

On most levels, happenings can be found. These can usually be identified by the fact that something is happening or is about to happen. This happening must happen in order for you to complete the level. Confused? It's Ok. So are we...
Happenings take the form of switches, locks, ropes, cannons, and several trillion other mechanisms which must be used to continue to the next level. These items can be activated by objects found on that level. For example, you see a cannon on the screen. Find and pick up the match, walk to the cannon, drop the match onto the cannon and the cannon fires. Find a switch, get any solid object and walk into the switch with the object and that switch will be switched and, if you drop an object near it, will stay switched!

Geschehnisse

Auf den meisten Ebenen gibt es sogenannte Geschehnisse. Man erkennt sie gewöhnlich daran, daß etwas geschieht oder gleich geschehen wird. Das Geschehnis muß geschehen, damit Du die Ebene abschließen kannst. Alles klaro? Geschehnisse können in der Form von Schaltern, Schlössern, Seilen, Kanonen und einer Trillion anderer Mechanismen auftreten, die verwendet werden müssen, wenn man zur nächsten Ebene kommen will.
Die Mechanismen können durch auf der Ebene gefundene Objekte aktiviert werden. Angenommen Du siehst auf dem Bildschirm eine Kanone. In dem Fall suchst Du ein Streichholz, nimmst es auf, gehst zu der Kanone und legst es über der Kanone ab, die daraufhin abgefeuert wird. Wenn Du einen Schalter findest, suchst Du Dir ein beliebiges, solides Objekt, gehst mit dem Objekt in den Schalter, und der Schalter wird aktiviert. Wenn Du in der Nähe ein Objekt ablegst, bleibt er aktiviert.

Evénements

Sur la plupart des niveaux tu peux rencontrer des événements. Tu peux effectivement t'apercevoir que quelque chose se passe ou est sur le point de se produire. Cet événement doit intervenir pour que tu puisses terminer le niveau. Tu n'y comprends rien ? C'est pas grave, nous non plus…
Les événements prennent la forme de commutateurs, de verrous, de cordes, de canons et de milliers d'autres mécanismes que tu dois utiliser pour passer au niveau suivant.
Tu peux activer ces éléments avec d'autres objets trouvés sur le niveau. Tu aperçois par exemple un canon à l'écran. Cherche l'allumette, retourne au canon et lâche l'allumette dessus pour y mettre feu. Si tu vois un commutateur, va chercher un objet solide pour mettre le commutateur en contact. Si tu laisses tomber un objet près de celui-ci, il restera en contact.

Acontecimientos

En casi todos los niveles, puedes encontrar acontecimientos. Estos se identifican generalmente por el hecho de que algo está ocurriendo o por ocurrir. Este acontecimiento debe acontecer a fin de que completes el nivel. ¿Confundido? No importa, nosotros también... Los acontecimientos llevan la forma de interruptores, cerrojos, cuerdas, cañones y varios trillones de otros mecanismos que deben usarse para continuar al próximo nivel.
Tales útiles pueden activarse con los objetos que se encuentran en ese nivel. Por ejemplo, ves un cañón en la pantalla. Encuentra y recoge la cerilla (fósforo), camina hacia el cañón, deja caer la cerilla en el cañón y éste da cañonazos. Encuentra un interruptor, consigue un objeto sólido y camina dentro del interruptor con el objeto, el interruptor encenderá, y si dejas caer un objeto cerca, permanecerá encendido!

Avvenimenti

In quasi tutti i livelli vi sono degli avvenimenti. Di solito possono essere facilmente identificati dal fatto che qualcosa sta succedendo o sta per succedere. Tali avvenimenti devono avere luogo, se volete terminare il livello. Confusi? Non importa, lo siamo anche noi... Gli avvenimenti assumono la forma di interruttori, serrature, funi, cannoni e diecimila altri meccanismi che devono essere utilizzati per proseguire al livello successivo.
Questi elementi possono essere attivati dagli oggetti che trovate in quel livello. Ad esempio, sullo schermo vedete un cannone. Cercate e raccogliete il fiammifero, avvicinatevi al cannone, lasciate andare il fiammifero sul cannone e il cannone farà fuoco. Cercate un interruttore, prendete un qualsiasi oggetto solido e camminate con l'oggetto verso l'interruttore finché non lo toccate: l'interruttore verrà attivato e se lasciate cadere un oggetto vicino ad esso, rimarrà attivato!

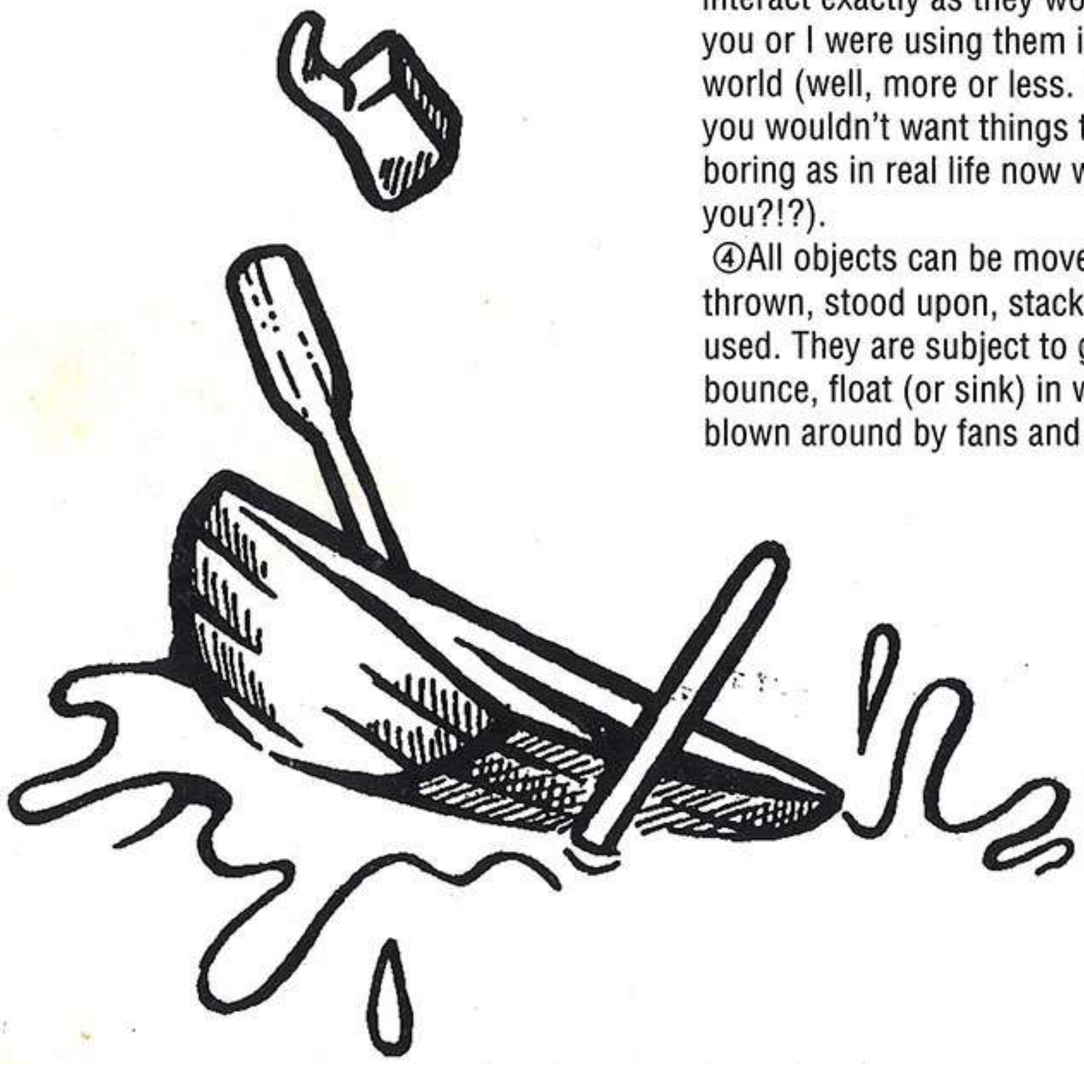
Händelser

Det finns händelser på nästan alla nivåer. Dessa utmärks av att någonting händer eller kommer att hända. För att du ska passera en nivå måste du ha klarat av händelsen. Förvirrad? Låter bekant, för det är vi också...
Händelserna kan vara kontakter, lås, rep, kanoner och flera triljoner andra manicker som du måste använda för att komma till nästa nivå.
Dessa föremål kan aktiveras med hjälp av de föremål som du hittat på respektive nivå. När t ex en kanon visas på skärmen, plockar du upp tändstickan, går fram till kanonen, släpper tändstickan i kanonen, så att kanonen fyrar av kulor. Sök en kontakt, tag med ett hårt föremål och passera kontakten. Om du vill att denna [illegible] föremål [illegible]

BUDERIM VIDEO & SOUND CENTRE
3/7 BURNETT ST.
BUDERIM Q. 4556
(074) 452217

Gebeurtenissen

Op de meeste niveaus zijn gebeurtenissen te vinden. Deze kunnen doorgaans geïdentificeerd worden door het feit dat er iets gaande is of dat er iets gaat gebeuren. Deze gebeurtenis moet plaats vinden, zodat jij het niveau af kunt maken. Ben je nu in de war geraakt? Maak je niet druk. Wij hebben er ook moeite mee ...
Gebeurtenissen bestaan uit schakelaars, sloten, touwen, kanonnen en ontzettend veel andere mechanismen die gebruikt moeten worden om naar het volgende niveau door te gaan.
Deze dingen kunnen geactiveerd worden door de op dat niveau voorkomende voorwerpen. Zo zie je bijvoorbeeld een kanon op het scherm. Ga nu de lucifer vinden, loop naar het kanon toe, laat de lucifer op het kanon vallen en het kanon wordt afgeschoten. Vind een schakelaar, pak een willekeurig concreet voorwerp en loop met het voorwerp tegen de schakelaar op. Hierdoor wordt die schakelaar aangezet en, als je er een voorwerp bij in de buurt laat vallen, dan blijft hij aanstaan!



Objects

Puggsy uses a system called Total Object Interaction (TOI). This means that all the objects play a vital part in completing the game. It also means that they act and interact exactly as they would if you or I were using them in the real world (well, more or less. I mean you wouldn't want things to be as boring as in real life now would you?!?).

④All objects can be moved, thrown, stood upon, stacked, and used. They are subject to gravity, bounce, float (or sink) in water, get blown around by fans and so on.

Objekte

Puggsy verwendet ein absolut starkes System mit dem Namen Totale Objekt-Interaktion (TOI). Das bedeutet, daß alle Objekte für ein erfolgreiches Abschließen des Spiels wichtig sind. Es bedeutet auch, daß die Objekte so reagieren und interagieren, als würden Du oder ich sie in der wirklichen Welt verwenden (na ja, ungefähr, schließlich wäre es etwas langweilig, wenn es ganz genau so wäre wie in der wirklichen Welt, oder??!!). Alle Objekte können bewegt, geworfen, gestapelt und benutzt werden, und man kann sich darauf stellen. Sie unterliegen den Gesetzen der Schwerkraft, prallen zurück, schwimmen im Wasser (oder gehen unter), werden durch Ventilatoren weggeweht usw.

Jedes Objekt hat auch ein Gewicht. Wenn Puggsy ein schweres Objekt trägt, kann er nicht so hoch springen, wie wenn er ein leichtes

Objets

Puggsy dispose d'un système fantastique appelé Interaction complète objet (ICO). Cela signifie que tous les objets jouent un rôle essentiel dans le déroulement du jeu. Cela signifie aussi qu'ils agissent et interagissent de la même façon que si toi et moi nous en servions dans la réalité, ou presque, car tu ne voudrais pas que les choses soient aussi ennuyeuses dans la réalité ! Tu peux déplacer, lancer, empiler, utiliser et monter sur tous les objets. Ils sont sujets à la gravité, ils rebondissent, flottent (ou coulent) sur l'eau, s'envolent sous l'effet des ventilateurs, etc.

Objetos

Puggsy usa un sistema fantástico llamado Total Interacción de Objetos (TIO). Esto significa que todos los objetos juegan una parte vital para completar el juego. También significa que actúan e interactúan tal como lo harían si tu o yo los usáramos en el mundo real, (bueno, ¡¡en todo los momentos no muy serios??!!) Se pueden mover todos los objetos, lanzarlos, pararse sobre ellos, apilarlos y usarlos. Están sujetos a gravedad, dar bote, flotar (o hundirse) en agua, ser soplados lejos por abanicos etc.

Oggetti

Puggsy utilizza un sistema fantastico chiamato Interazione Totale con gli Oggetti (ITO). Ciò significa che tutti gli oggetti svolgono un ruolo cruciale per poter completare il gioco. Significa inoltre che agiscono ed interagiscono esattamente come avverrebbe se fossimo noi o voi ad usarli nel mondo reale (beh, più o meno. Non vorrete mica che le cose siano noiose come nella vita reale, vero?!?). E' possibile spostare, lanciare, impilare, usare e stare sopra tutti gli oggetti. Essi sono soggetti alla gravità, rimbalzano, in acqua galleggiano (o affondano), vengono soffiati in giro dalle ventole, e così via.

Föremål

Puggsy har en ypperlig metod som kallas Fullständigt Samspel Med Föremål. Detta betyder att alla föremål spelar en viktig roll i spelet d v s de samarbetar precis som om jag eller du skulle använda dem i verkligheten (eller åtminstone nästan. Jag menar ingenting kan väl vara lika tråkigt som i verkligheten?!?) Du kan flytta, kasta, stå på, lagra och använda alla föremål. De studsar, flyter (eller sjunker) i vatten, påverkas av dragningskraften och virvlar runt när en fläkt blåser mot dem.

Dingen

Puggsy gebruikt een fantastisch systeem, met name Totale Voorwerp Interactie (TVI). Dit betekent dat alle voorwerpen een belangrijke rol spelen bij het afmaken van het spel. Het betekent ook dat ze precies dezelfde eigenschappen hebben en net zo op elkaar inwerken, als jij en ik er in werkelijkheid van zouden verwachten (nou ja, bijna net zo. Want je zou er niks aan vinden, als het hier net zo'n saaie boel was als in de echte wereld, nietwaar?!? Ze zijn aan zwaartekracht onderworpen, stuiten, drijven op (of zinken in) water, worden door fans overal heen geblazen enzovoort.

BUDERIM VIDEO & SOUND C[illegible]
3/17 BURNETT ST.
BUDERIM Q. 4556
(074) 452217

Also, each object has its own weight. If Puggsy is carrying a heavy object, he cannot jump as high as if he was carrying a light object. On the other hand, if Puggsy is getting blown around by a fan, holding a weighty object might let him walk towards it more easily. Obviously, heavy objects cannot be thrown as far as light ones but light objects will be affected much more by fans. Buoyant objects will float in water and if Puggsy stands on a few of these, he can stand on water without getting wet! Similarly, he can pump up balloons, hold onto them and float up into the air as they rise!

Objekt trägt. Wenn Puggsy jedoch andererseits versucht, auf einen Ventilator zuzugehen, wird er weniger leicht weggeweht, wenn er etwas Schweres in der Hand hält. Schwere Objekte können natürlich weniger weit geworfen werden als leichte, dafür werden leichte eher durch die Ventilatoren weggeweht. Schwimmende Objekte können auf dem Wasser treiben, und wenn Puggsy darauf steht, kann er sich auf dem Wasser aufhalten, ohne naß zu werden! Er kann auch Ballons aufblasen, sie festhalten und mit ihnen in die Lüfte aufsteigen!

Denke daran, daß es normalerweise nicht nur eine Lösung für ein Problem gibt. Verwende Deinen Einfallsreichtum und Deine Phantasie, um Schwierigkeiten zu meistern.

Noch ein Wörtchen zu zwei ganz besonderen Objekten: Mit den Turnschuhen kann Puggsy, wie bereits erwähnt, doppelt so schnell

Chaque objet a son propre poids. Si Puggsy porte un objet lourd, il ne peut pas sauter aussi haut qu'avec un objet léger. Mais si Puggsy est repoussé par un ventilateur, tenir un objet lourd l'aide à se diriger vers la machine. Bien évidemment, il n'est pas possible de lancer des objets lourds très loin, mais ils sont moins affectés par les ventilateurs que les objets légers. Puggsy peut se servir des objets flottants pour marcher sur l'eau sans se mouiller. Il peut gonfler des ballons, s'y accrocher et s'élever dans les airs.

También, cada objeto tiene su propio peso. Si Puggsy lleva un objeto pesado, no puede saltar tan alto como si llevara un objeto liviano. Por otro lado, si Puggsy lleva un objeto pesado, éste puede impedir que Puggsy sea soplado lejos por un abanico y más bien caminar fácilmente. Obvio, los objetos pesados no pueden lanzarse tan lejos como los livianos, pero los abanicos los afectarán más. Los objetos boyantes flotarán en agua y si Puggsy se para sobre algunos de ellos, puede pararse sobre el agua ¡sin mojarse! De igual modo, puede bombear los globos, agarrarse a ellos y flotar en el aire al elevarse.

Ogni oggetto ha un suo peso. Se Puggsy sta portando un oggetto pesante, non è in grado di saltare così in alto come riuscirebbe a fare se portasse un oggetto leggero. D'altro canto, quando Puggsy viene soffiato in giro da una ventola, se tiene in mano un oggetto pesante riesce a camminare verso la ventola con minor difficoltà. Naturalmente, gli oggetti pesanti non possono essere lanciati così distanti come quelli leggeri, ma questi ultimi sono maggiormente in balia delle ventole. Gli oggetti in grado di galleggiare, rimangono a galla in acqua e se Puggsy si mette in piedi su di essi, è in grado di rimanere sull'acqua senza bagnarsi! Puggsy può inoltre gonfiare dei palloni, aggrapparsi a loro e fluttuare nell'aria mentre questi si alzano da terra.

Föremålen väger olika. Om Puggsy bär ett tungt föremål, kan han inte hoppa lika högt som när han bär ett lätt föremål. Å andra sidan är det lättare för Puggsy att gå mot en fläkt om han bär ett tungt föremål, för då flyger han inte omkring. Självklart flyger tunga föremål inte lika långt som lätta, men lätta föremål påverkas mera av fläktarna. Föremålen flyter också i vatten och om Puggsy står på dem så blir han inte våt! Dessutom kan han blåsa luft i ballonger och om han håller sig fast vid dem stiger han uppåt när de flyger sin kos!

BUDERIM VIDEO & SOUND ...
3/17 BURNETT ST.
BUDERIM Q. 4556
(074) 452217

Bovendien heeft ieder voorwerp zijn eigen gewicht. Wanneer Puggsy een zwaar voorwerp draagt, kan hij niet zo hoog springen als wanneer hij een licht voorwerp draagt. Daar staat tegenover dat als Puggsy heen en weer geblazen wordt door een fan, dan kan hij gemakkelijker zijn richting bepalen als hij een zwaar voorwerp vasthoudt. Natuurlijk kunnen zware voorwerpen minder ver weg gegooid worden dan lichtere, maar lichtere voorwerpen hebben natuurlijk veel meer last van fans. Voorwerpen met drijfvermogen zullen op het water drijven, en als Puggsy op een paar van deze staat, dan kan hij op het water staan zonder nat te worden! Zo kan hij ook ballonnen oppompen, aan ze vast gaan hangen en met ze mee omhoog in de lucht zweven!

Bear in mind that there are usually no single fixed solutions to a problem so it's up to you to use your ingenuity to solve them.

A quick word about two special objects. The sneakers, as mentioned earlier, allow Puggsy to dash around at twice the speed. However, if Puggsy is hit by an enemy while wearing the shoes, he'll merely lose them and not a life. Similarly, the shades. Put on the shades and not only will Puggsy look like Mr. Cool, he'll also possess one extra hit polnt like he does with the sneakers.

You'll get the hang of it as you go along but beware, those puzzles just keep on getting trickier as you progress.

laufen wie normalerweise.
Dazu kommt jedoch noch, daß er, wenn er die Schuhe trägt und von einem Feind getroffen wird, nur die Schuhe aber kein Leben verliert. Ähnlich verhält es sich mit der Sonnenbrille. Wenn Puggsy die Brille trägt, sieht er nicht nur aus wie Joe Cool, er erhält auch noch einen zusätzlichen Abwehrpunkt.

Mit der Zeit kriegst Du schon mit, wie alles funktioniert. Aber paß auf, die Sache wird immer verzwickter, je mehr Du vorankommst.

Garde bien à l'esprit que chaque problème peut avoir plusieurs solutions. Fais donc appel à ton ingéniosité.

Voici deux objets brièvement détaillés. Les baskets, comme il a été mentionné plus haut, permettent à Puggsy de foncer deux fois plus vite. S'il est frappé par un ennemi les baskets aux pieds, il les perd mais reste en vie. De même pour les lunettes de soleil. S'il met des lunettes, il a vraiment l'air cool, mais en plus il possède une chance supplémentaire contre les coups des ennemis.

Tu attraperas vite le coup de main en t'en servant. Mais, attention ! Les choses se corsent à mesure que tu progresses.

Recuérdate que no hay soluciones fijas a los problemas, sino que tu ingenio debe resolverlos.

Una palabrita acerca de dos objetos especiales. Las zapatillas, mencionadas anteriormente, permiten a Puggsy moverse de un lado a otro al doble de velocidad. Sin embargo, si a Puggsy lo hiere un enemigo mientras las lleva puestas, meramente perderá las zapatillas y no una vida. Igualmente, las gafas obscuras, que no sólo le darán a Puggsy el aspecto del Sr. Caradura, sino que poseerá también un punto a ganar como en el caso de las zapatillas.

Vas aprendiendo a cómo moverte a medida que avanzas, pero ten cuidado que los trucos se ponen más intrincados según progresas.

Tenete presente che di solito non vi sono soluzioni prefissate per i vari problemi; sta a voi usare il vostro ingegno per risolverli.

Un breve cenno su due oggetti speciali. Le scarpe da tennis, come accennato in precedenza, consentono a Puggsy di raddoppiare la sua velocità. Inoltre, se Puggsy viene colpito da un nemico mentre calza queste scarpe, anziché perdere una vita, perde le scarpe. Anche gli occhiali hanno un effetto simile. Mettete gli occhiali e non solo Puggsy sembrerà un tipo molto "cool", ma avrà un punto in più dove potrà essere colpito senza perdere una vita, proprio come nel caso delle scarpe da tennis.

Gradualmente vi abituerete a tutto questo, ma ricordate, le varie situazioni diventano sempre più complesse man mano che andate avanti nel gioco.

Kom ihåg att det inte finns en standardlösning för problemen, så använd din fantasi när du möter svårigheter.

Några ord om två specialföremål. Med hjälp av gympadojorna, som vi nämnde tidigare, kan Puggsy hoppa runt dubbelt så snabbt. Men om en fiende kommer åt Puggsy när han har på sig dojorna, förlorar han bara dem - inte ett liv. Detsamma gäller solglasögonen. När Puggsy har på sig solglasögon, så ser han inte bara ut som Mr Cool, utan han får ett extra poäng, precis som när han har på sig gympadojorna.

Du lär dig när du spelar, men akta dig för gåtorna som blir allt klurigare ju längre du kommer i spelet.

BUDERIM VIDEO & SOUND CEN...
3/17 BURNETT ST.
BUDERIM Q. 4556
(074) 452217

Je moet er wel aan denken dat er gewoonlijk geen bepaalde oplossingen voor een probleem bestaan. Jij moet daarom zelf je eigen vindingrijkheid gebruiken om ze op te lossen.

Nog snel even iets over twee speciale voorwerpen. Met de gymschoenen, zoals al eerder gezegd, kan Puggsy zich twee keer zo snel uit de voeten maken. Als Puggsy echter door een vijand getroffen wordt, terwijl hij de schoenen draagt, dan verliest hij ze alleen maar en geen leven. Hetzelfde geldt voor de zonnebril. Met de zonnebril op zal Puggsy er niet alleen uitzien als een hele meneer, maar hij zal ook een extra trefpunt in bezit nemen, net zoals bij de gymschoenen.

Je zult er al spelende de slag wel van krijgen, maar je moet er wel even aan denken dat die puzzels des te moeilijker worden hoe verder je komt.





Map Screen

After each level, you'll see an end of level screen followed by a map of the entire island. The square box to the left shows where you've just been and offers you a new destination. Move the tiny Puggsy in the picture along the path with the direction control to progress through the game. If you come to a dead end you can retrace your steps on this screen.

Press **start** to enter the level.

Der Kartenbildschirm

Nach jeder Ebene erscheint ein "Ebenen-Ende-Bildschirm", gefolgt von einer Karte der gesamten Inseln. Der Rahmen auf der linken Seite zeigt, in welcher Gegend Du Dich gerade aufgehalten hast und bietet Dir neue Ziele an. Bewege den winzigen Puggsy im Bild mit dem Richtungsblock einen Weg entlang, um im Spiel voranzukommen. Wenn Du in eine Sackgasse gerätst, kannst Du Dir auf diesem Bildschirm noch einmal ansehen, wie Du gelaufen bist. Drücke die Start-Taste, um eine

Ebene zu beginnen.

Ecran carte

A la fin de chaque niveau, un écran de fin de niveau apparaît, suivi d'une carte de l'île entière. La case à gauche indique où tu étais à l'instant et propose une nouvelle destination. Sers-toi du pavé directionnel pour diriger le petit Puggsy et le faire progresser dans le jeu. Si tu es bloqué dans une impasse, tu peux retrouver tes pas sur cet écran.

Appuie sur **start** pour commencer le niveau.



Pantalla mapa

Después de cada nivel, verás una pantalla que muestra el fin del nivel seguido por un mapa de toda la isla. La casilla cuadrada a la izquierda muestra donde has estado recién y te ofrece una destinación nueva. Mueve al pequeño Puggsy a lo largo del sendero, con el control de dirección de manera que avance a través del juego. Si llegas a una calle sin salida, puedes devolverte en esta pantalla.

Presiona **start** para entrar al nivel.

Lo schermo della mappa

Al termine di ogni livello, apparirà uno schermo di fine livello, seguito da una mappa dell'intera isola. La casella quadrata sulla sinistra indica dove siete appena stati e vi offre una nuova destinazione. Servendovi dei controlli di direzione, per continuare il gioco spostate la piccola figura di Puggsy lungo il percorso. Se arrivate ad un vicolo cieco potete, in questo schermo, tornare suo vostri passi.

Per entrare nel livello premete **START**.

Kartskärmen

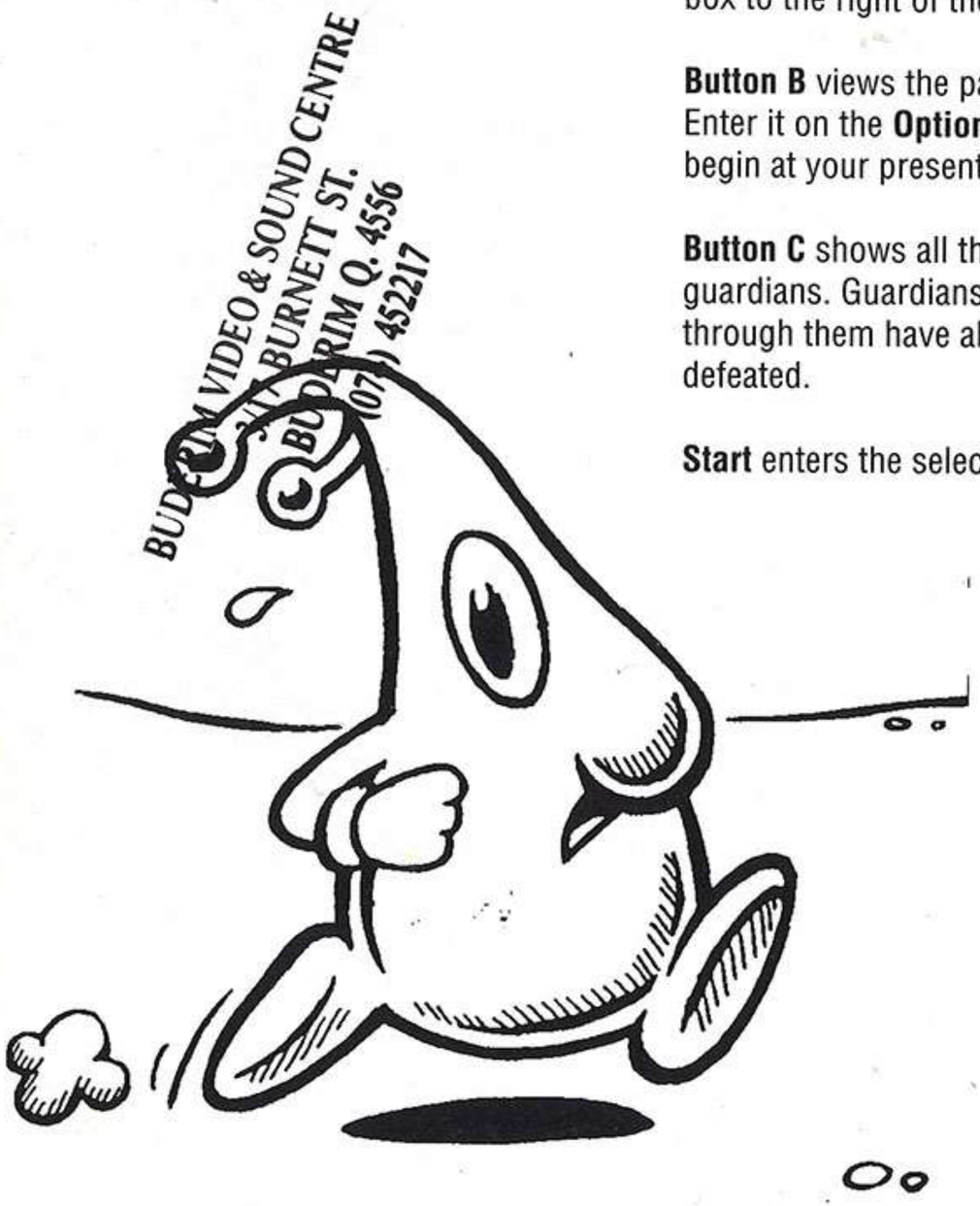
I slutet av varje nivå visas en skärm med en karta över hela ön. Rutan till vänster visar var du har varit och ger dig råd om nya orter. Flytta Puggsy på bilden längs med stigen med hjälp av styrkontrollen så att du kommer framåt i spelet. När du inte kommer fram längre kan du spåra dina steg.

Tryck på **start** när du vill starta nivån.

Kaartscherm

Na elk niveau zie je een scherm dat het eind van het niveau aangeeft, gevolgd door een kaart van het hele eiland. Het vierkantte hokje links laat zien waar je net geweest bent en biedt je een nieuwe bestemming aan. Beweeg de kleine Puggsy in het beeld langs het pad met het besturingspaneel om door het spel heen te gaan. Als je bij een doodlopend pad aankomt, dan kun je op dit scherm op je schreden terugkeren.

Druk op **start** om het niveau binnen te gaan.



Button A removes the magnified box to the right of the screen.

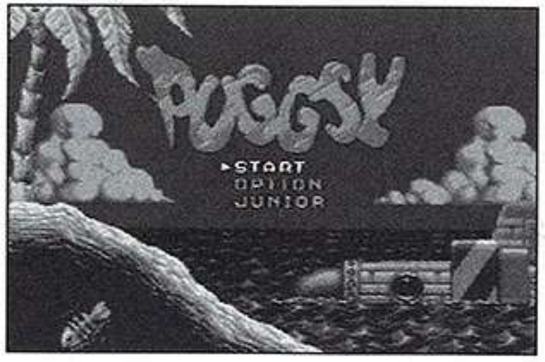
Button B views the password. Enter it on the **Options** screen to begin at your present stage.

Button C shows all the world guardians. Guardians with a line through them have already been defeated.

Start enters the selected level

Mit der Taste A wird das vergrößerte Feld rechts auf dem Bildschirm entfernt.
Mit der Taste B wird das Paßwort angezeigt. Gib dieses auf dem Optionsbildschirm ein, um an dieser Stelle fortzufahren.
Mit Taste C werden alle Wächter dargestellt. Durchgestrichene Wächter sind bereits geschlagen.

Mit der Start-Taste gelangst Du auf die gewählte Ebene.



Le bouton A retire la case d'agrandissement à droite de l'écran.
Le bouton B affiche le mot de passe. Entre-le dans l'écran Options pour reprendre le jeu à l'endroit actuel.
Le bouton C montre tous les gardiens. Les gardiens barrés ont déjà été vaincus.

Start commence le niveau sélectionné.

El botón A remueve la casilla agrandada, hacia la derecha de la pantalla.
El botón B muestra la contraseña. Insértala en la pantalla de Opciones para que comiences en la etapa presente.
El botón C muestra a todos los guardianes del mundo. Aquellos con una línea cruzada sobre ellos han sido ya vencidos.

Start te introduce al nivel seleccionado.

Premendo il pulsante A potrete rimuovere la casella ingrandita sulla destra dello schermo.
Premendo il pulsante B potrete visualizzare la parola d'ordine. Inseritela nello schermo Opzioni per iniziare al vostro livello attuale.
Il pulsante C vi mostra tutti i guardiani di questo mondo. I Guardiani che appaiono con una linea attraverso la loro immagine sono già stati sconfitti.

Per entrare nel livello selezionato premete **START**.

A flyttar den förstorade lådan till höger på skärmen.
B visar lösenordet. Skriv in det på valskärmen när du startar en nivå.
C visar alla beskyddare i världen. Om en linje går genom beskyddaren har han besegrats.

Start inleder önskad nivå.

Knop A verschuift het vergrote hokje naar de rechterkant van het scherm.
Met knop B kun je het wachtwoord bekijken. Voer het in op het Optiescherm om op je huidige punt te beginnen.
Knop C laat alle wereldbewakers zien. Bewakers met een streep erdoorheen zijn al verslagen.

Door op **start** te drukken, kun je aan het geselecteerde niveau beginnen.

BUDERIM VIDEO & SOUND CENTRE
3/17 BURNETT ST.
BUDERIM Q. 4556
(074) 452217

Guardians

Every so often, you'll encounter a Guardian. He's there to try and stop Puggsy getting his space ship back and must be defeated. There are 6 evil Guardians, each with 6 lives.

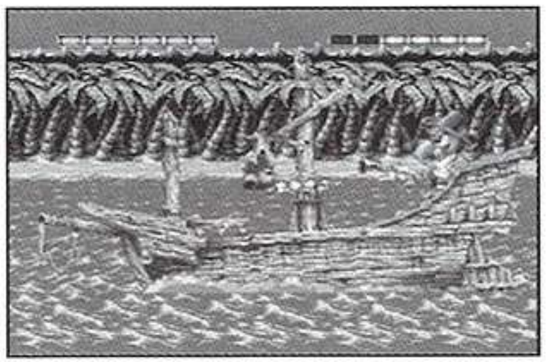
Polly Pirate
Polly jumps around firing at Puggsy. All Puggsy has to defend himself is the odd fish that gets washed up on deck. Position Puggsy near to the fish and fire it at Polly.



Wächter

Alle Nase lang stößt Du auf einen Wächter. Dieser versucht Puggsy davon abzuhalten, sein Raumschiff zurückzuerlangen und muß daher geschlagen werden. Es gibt sechs durchtriebene Wächter mit jeweils sechs Leben.

Polly der Pirat
Polly springt in der Gegend umher und schießt auf Puggsy. Puggsy hat zu seiner Verteidigung nur einen an Bord geschwemmten Fisch. Bewege Puggsy neben den Fisch und feuere ihn auf Polly.



Gardiens

Il y a toujours un gardien sur son chemin. Il faut s'en débarrasser pour permettre à Puggsy de récupérer son vaisseau spatial. Il y a 6 gardiens malveillants, chacun dispose de 6 vies.

Coco le Pirate
Coco fait des bonds tout en tirant sur Puggsy. Tout ce dont dispose Puggsy pour se défendre c'est d'un pauvre poisson rejeté sur le pont. Place Puggsy près du poisson et lance-le sur Coco.

Guardianes

De vez en cuando, te enfrentarás con un Guardián. Su propósito es de tratar de impedir que Puggsy recupere su nave espacial, y debes derrotarle. Hay 6 Guardianes malvados, cada uno con 6 vidas. Picci with life bar indicated

El Pirata Polly
Polly salta alrededor de Puggsy. Lo único que tiene Puggsy como defensa es uno que otro pez lavado sobre cubierta. Sitúa a Puggsy cerca del pez y dispáraselo a Puggsy.

I guardiani

Di tanto in tanto incontrerete un Guardiano. Il suo compito è quello di impedire a Puggsy di riprendersi l'astronave e dovete quindi eliminarlo. Vi sono 6 Guardiani malvagi, ognuno dei quali dispone di 6 vite.

Polly il Pirata
Polly va in giro sparando a Puggsy. Per difendersi Puggsy dispone solamente dei rari pesci che vengono sbattuti dalle onde sul ponte. Muovete Puggsy vicino al pesce e lanciate quest'ultimo contro Polly.

Beskyddare

Ibland möter du en beskyddare. Hans uppgift är att försöka förhindra Puggsy att återerövra sin rymdfarkost och måste besegras. Det finns 6 onda beskyddare och de har 6 liv var.

Polly Pirat
Polly hoppar runt medan han skjuter Puggsy. Puggsy måste skydda sig mot den konstiga fisken som slungats på däck. Placera Puggsy nära fisken, så att han kan skjuta mot Polly.

Bewakers

Zo nu en dan zul je een Bewaker tegenkomen. Het is zijn taak Puggsy ervan te weerhouden zijn ruimteschip terug te krijgen, en hij moet daarom verslagen worden. Er zijn 6 boosaardige Bewakers, ieder met 6 levens.

Polly Piraat
Polly springt in het rond, terwijl hij op Puggsy schiet. Alles wat Puggsy bezit om zich te verdedigen is een vis die toevallig op het dek aangespoeld is. Plaats Puggsy dichtbij de vis en schiet hem op Polly af.

The Emperor's Old Clothes
This fella throws his gloves at Puggsy. Little does he know that the ball that's rolling over his head can be dropped by Puggsy using the switches on the floor!

So Pharoah So Good
Beware! The Pharoe nose how to get Puggsy. But if Puggsy steps on the pressure pads, he can get the Pharoe! Simple.

Flour Power
The nasty miller is throwing bags of flour at our Puggsy whose only defence is to catch the bags with the grabber and dump them over the miller's head using the conveyor belt.

Des Kaisers alte Kleider
Dieser Typ wirft mit seinen Handschuhen nach Puggsy. Er weiß ja nicht, daß der über seinem Kopf schwebene Ball von Puggsy abgeworfen werden kann, indem er die Schalter auf dem Boden aktiviert!

Der phürchterliche Pharao
Vorsicht! Der Pharao naseweiß, wie er Puggsy kriegen kann. Wenn Puggsy jedoch auf die Druckplatten tritt, drückt er den Pharao schwuppdiwupp platt!
Mehl-Quäl

Der gemeine Müller wirft
Mehlsäcke auf unseren kleinen Puggsy, der sich nur dadurch verteidigen kann, daß er die Säcke fängt und sie mit Hilfe des Fließbands dem Müller auf den Kopf fallen läßt.

Les vieux habits de l'Empereur
Cet énergumène lance ses gants à la face de Puggsy. Mais il ne se doute pas que la boule roulant au dessus de sa tête peut lui tomber dessus si Puggsy utilise les commutateurs au sol !

Adieu Pharaon !
Attention ! Le Pharaon con"nez" la façon d'avoir Puggsy. Mais si Puggsy met le pied sur une dalle truquée, il peut avoir le Pharaon ! Simple, n'est-ce pas ?

Roulé dans la farine
Le meunier mesquin lance des sacs de farine sur notre pauvre Puggsy dont le seul moyen de défense est d'attraper les sacs et de les renvoyer sur la tête du meunier en utilisant le tapis roulant.

Las viejas ropas del emperador
Este fulano lanza sus guantes a Puggsy. Pero no está muy enterado de que las pelotas que están rodando sobre su cabeza, pueden caérsele encima si Puggsy usa los interruptores que están en el suelo!

Hasta el faraoah vamos bien
¡Atención! El faraoah sabe como atrapar a Puggsy, pero si Puggsy pisa sobre los bloques de presión puede atrapar al faraoah. ¡Simple!

El poder de la harina
El antipático molinero está tirando sacos de harina a nuestro Pugssy cuya sola defensa es agarrar los sacos con el agarrador y descargarlas sobre la cabeza del molinero usando la cinta transportadora.

L'Imperatore
Questo brutto ceffo lancia i suoi guanti contro Puggsy. Ma è del tutto ignaro del fatto che, usando gli interruttori sul pavimento, Puggsy è in grado di fargli cadere addosso la palla che sta rotolando sopra la sua testa!

Il Faraone
Attenzione! Il Faraone sa (anche grazie al suo naso) come colpire Puggsy. Ma se Puggsy preme sulle piastre di pressione potrà sconfiggere il faraone! Semplice.

Il Signor Farina
Il malvagio mugnaio sta tirando i sacchi di farina addosso a Puggsy, la cui unica difesa consiste nell'afferrare i sacchi con l'apposito dispositivo e farli cadere sulla testa del mugnaio servendosi del nastro trasportatore.

Kejsarens gamla kläder
Denna kille kastar sina handskar på Polly. Vad han inte vet är att Polly kan använda kontakterna på golvet för att fälla ned bollarna som rullar ovan honom.

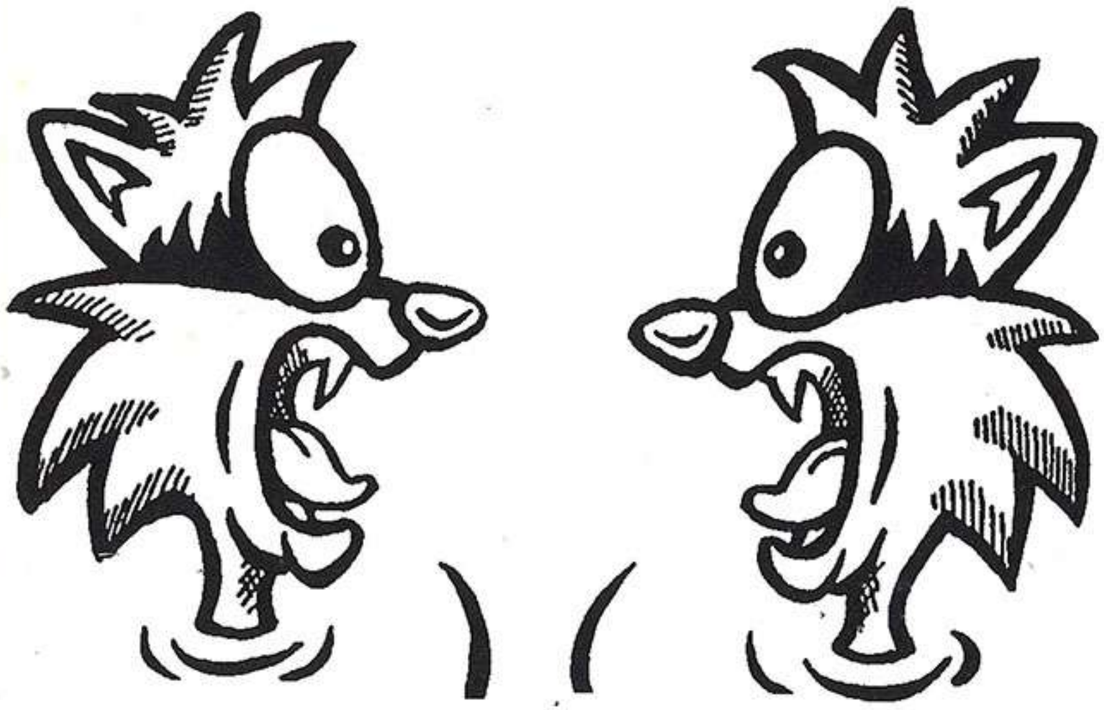
Fy farao!
Akta dig! Faraon vet hur han kan fånga Puggsy. Men om Puggsy stiger på avsatsen så fångar han i stället faraon. Enkelt!

Mjölnaren
Den elake mjölnaren kastar mjölsäckar på våran Puggsy, som endast kan försvara sig genom att fånga säckarna och kasta dem över mjölnarens huvud med hjälp av löpbandet.

De Oude Kleren van de Keizer
Deze vent gooit zijn handschoenen naar Puggsy. Hij heeft niet door dat de bal, die over zijn hoofd heen rolt, door Puggsy door middel van de schakelaars op de vloer neergelaten kan worden!
Tot nu toe is alles nog goed gegaan. Maar we hebben buiten de

Farao gerekend.
Pas op! De Farao weet hoe hij Puggsy te pakken kan krijgen.
Maar als Puggsy op het drukkussentje drukt, dan kan hij de Farao te pakken krijgen!
Eenvoudig.

Bloemmacht
De gemene molenaar gooit zakken bloem naar onze Puggsy die zich alleen maar kan verdedigen door de zakken met de grijper te vangen en ze door middel van de lopende band boven het hoofd van de molenaar te laten vallen.



Halitosis the Dragon
Avoid his breath at all costs! When you get the chance, sneak near him and sock him in the jaw.

If Looks Could Kill!
This is the big boy! With laser beam eyes, deathly bound and a nasty habit of dropping mines on you, Puggsy has got his work cut out. The only way to defeat this chap is to give him a taste of his own medicine.

Der Drache Faula Tem
Dem Atem des Drachen Faula Tem solltest Du unbedingt aus dem Weg gehen, koste es, was es wolle! Versuche Dich an den Drachen heranzuschleichen und versetze ihm einen Schlag auf's Kinn.

Wenn Blicke töten könnten!
Ein muskelstrotzender Kraftprotz mit Laserstrahlaugen und der tödlichen Gewohnheit, Minen auf Dir abzulegen. Hier hat Puggsy allerhand zu tun. Um den guten Knaben zu besiegen, gibt es nur eines: ihn mit seinen eigenen Waffen schlagen.

Halitosis le Dragon
Evite son souffle à tout prix ! Dès que tu le peux, approche-toi discrètement de lui et donne lui un bon coup dans la machoire.

Fusillé du regard !
Avec lui, c'est sérieux ! Avec son regard de laser meurtrier et sa fâcheuse habitude de jeter des mines sur tout ce qui bouge, ce gardien mène la vie dure à Puggsy. La seule façon de s'en débarrasser, c'est de la prendre à son propre piège.

El dragón Halitosis
Evita su aliento ¡¡como puedas!! Cuando tengas la oportunidad, acércate y pégale un puñetazo del bueno en el mentón.

¡Si las miradas mataran!
¡Este es el grandote! Tiene ojos de rayos láser, que llevan a la muerte, y el maldito hábito de tirarte bombas. Puggsy debe trabajar. El único modo de vencer a este tio es hacerle probar su receta.

Alitosi il Drago
Evitate il suo alito a tutti i costi! Appena ne avete la possibilità, avvicinatevi furtivamente e colpitelo con forza alla mascella.

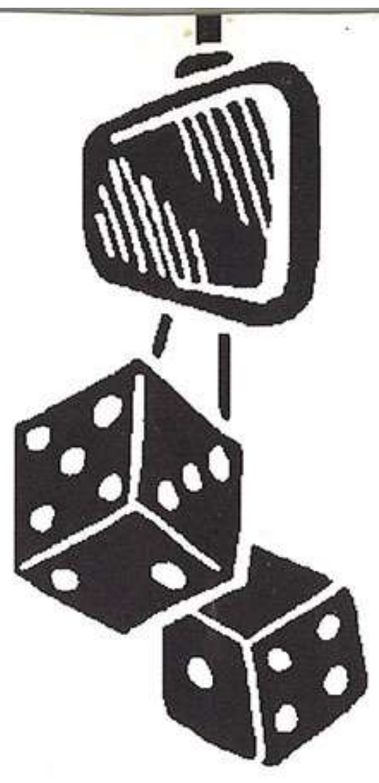
Lo sguardo che uccide!
E' il più pericoloso! Con i suoi occhi a raggi laser che emettono sguardi letteralmente micidiali e la cattiva abitudine di lanciare contro Puggsy delle mine, riesce a rendere la vita di Puggsy veramente difficile. L'unico modo per sconfiggere questo tipaccio è quello di ripagarlo della stessa moneta.

Draken Dunder
Undvik Draken Dunder för hans andedräkt luktar illa. Vid lämpligt tillfälle kan du smyga dig fram till honom och ge honom på nöten.

Mördande blickar
Det här är grabben med laserstråleögon som tar dödliga steg och fäller minor på dig. Denna jätte sätter stopp för Puggsy. Det enda sättet att besegra honom är att behandla honom på samma sätt som han behandlar dig.

Slechte Adem de Draak
Vermijd zijn adem tot elke prijs! Wanneer je de kans krijgt, sluip dicht op hem toe en geef hem een kaakslag.

Als Blikken Konden Doden!
Dit is de grote man! Zijn ogen met laserstralen, doodsprong en gemene gewoonte om mijnen op mensen te laten vallen: Puggsy heeft zijn handen vol werk. De enige manier om deze kerel te verslaan is hem met gelijke munt terug te betalen.



Warranty

Psygnosis reserves the right to make any reasonable changes within this game at any time and without notice. If any manufacturing defect is found within 90 days of purchase, please return the product to the point of purchase. This warranty does not cover damage incurred after purchase. This warranty does not interfere with your statutory rights.

Garantie

Psygnsosis behält sich das Recht vor, an dem Spiel jederzeit und ohne Ankündigung angemessene Änderungen vorzunehmen. Sollten an dem Produkt innerhalb von 90 Tagen ab Verkaufsdatum Materialschäden entdeckt werden, so ist das Produkt an die Verkaufsstelle zu returnieren. Diese Garantie schließt keine Beschädigungen ein, die nach dem Kauf entstanden. Die Garantie beeinträchtigt nicht die gesetzlich verbrieften Rechte des Käufers.

Garantie

Psygnosis se réserve le droit d'apporter des changements appropriés à ce jeu à tout moment et sans avertissement. Si vous constatez un défaut de fabrication dans les 90 jours suivant la date d'achat, retournez ce produit au point de vente. Cette garantie ne couvre pas les dommanges occasionnés après achat. Cette garantie n'entrave pas vos droits légaux.

Written by
Andy Ingram & Jon Burton
Music/Audio by
Matt Furniss & S. Hollingworth
Produced by and No.1 Puggsy Fan
Steve Riding
Documentation by
Richard Biltcliffe
Package Design & Artwork by
Keith Hopwood & Andy Smith

Autoren:
Andy Ingram und Jon Burton
Musik und Soundeffekte:
Matt Furniss und S. Hollingworth
Produzent und erster Puggsy-Fan:
Steve Riding
Dokumentation:
Richard Biltcliffe
Design:
Keith Hopwood und Andy Smith

Création:
Andy Ingram et Jon Burton
Musique/effets sonores:
Matt Furniss et S. Hollingworth
Producteur et fan N° 1 de Puggsy:
Steve Riding
Documentation:
Richard Biltcliffe
Conception:
Keith Hopwood et Andy Smith

Garantía

Psygnosis se reserva el derecho de hacer cualquier cambio razonable dentro de este juego, en cualquier momento y sin aviso. Si encuentra algún defecto de fábrica dentro de 90 días de la compra, sírvase devolverlo al sito donde lo compró. Esta garantía no cubre daño incurrido después de efectuada la compra. Esta garantía no interfiere con sus derechos legales.

Garanzia

La Psygnosis si riserva il diritto di apportare modifiche ragionevoli al gioco in qualsiasi momento e senza preavviso. Qualora si notasse un difetto di fabbricazione entro 90 giorni dalla data di acquisto, si prega di restituire il prodotto al rivenditore presso il quale è stato acquistato. La garanzia non copre danni insorti dopo l'acquisto. La presente garanzia non pregiudica i diritti previsti a norma di legge.

Garanti

Psygnosis förbehåller sig rätten till ändringar i detta spel inom rimliga gränser, vid valfri tidpunkt och utan förvarning. Om tillverkningsfel upptäcks inom 90 dagar efter köpet, skall du returnera produkten till försäljningsenheten. Denna garanti inskränker inte dina laga rättigheter.

BUDERIM VIDEO & SOUND CENTRE
3/17 BURNETT ST.
BUDERIM Q. 4556
(074) 452217

Garantie

Psygnosis bewaart het recht eventuele, redelijke veranderingen te allen tijde en zonder kennisgeving in dit spel aan te brengen. Indien een fabricagefout binnen 90 dagen van aankoop aangetroffen wordt, geef het produkt a.u.b. terug op het verkooppunt. Deze garantie geeft geen dekking tegen schade opgelopen na aankoop. Deze garantie beïnvloed uw wettelijke rechten niet.

Escrita por
Andy Ingram y John Burton
Música/Audio por
Matt Furniss y S. Hollingworth
Producción por el Fan No. 1 de Puggsy
Steve Riding
Documentación por
Richard Biltcliffe
Diseño por
Keith Hopwood y Andy Smith

Scritto da
Andy Ingram e Jon Burton
Musica/Audio di
Matt Furniss e S. Hollingworth
Prodotto dal fan n. 1 di Puggsy
Steve Riding
Documentazione di
Richard Biltcliffe
Design di
Keith Hopwood e Andy Smith

Skriven av
Andy Ingram & Jon Burton
Musik/Ljud av
Matt Furniss & S. Hollingworth
Producerad av
Steve Riding, frälst Puggsy-fan
Dokumentation av
Richard Biltcliffe
Formgivning av
Keith Hopwood & Andy Smith

Geschreven door
Andy Ingram & Jon Burton
Muziek/Geluid door
Matt Furniss & S. Hollingworth
Geproduceerd door en Puggsy-enthousiast Nr. 1 - Steve Riding
Documentatie door
Richard Biltcliffe
Ontwerp door
Keith Hopwood & Andy Smith

Handling the Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive/Genesis 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.

WARNING: For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ist für den ausschließlichen Gebrauch auf einem Sega Mega Drive/Genesis System gedacht.

Zur ordnungsmäßen Behandlung:

1 Nicht in Wasser eintauchen!
2 Nicht biegen!
3 Keinen Stößen oder starkem Druck aussetzen!
4 Nicht in die Sonne legen!
5 Nicht beschädigen oder verformen!
6 Keinen heißen Temperaturen aussetzen!
7 Nicht mit Verdünnern, Benzol usw. in Verbindung bringen!
Sollte Feuchtigkeit an die Kassette geraten, diese vor dem Gebrauch sorgfältig abtrocknen.
Schmutz mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch entfernen.
Nach Gebrauch in die zugehörige Hülle legen.

Bei längeren Spielsitzungen sollten gelegentlich Pausen eingelegt werden.

Warnung an Besitzer von Projektionsbildschirmen Unbewegliche Bilder können die Bildröhre oder das Phosphor beschädigen. Es sollte daher vermieden werden, Videospiele wiederholt oder auf lange Zeit auf großen Projektionsbildschirmen zu betreiben.

Manipulation de la cartouche

Cette cartouche a été conçue pour fonctionner exclusivement sur système Sega Mega Drive/Genesis.

Respecte les indications suivantes:

1 Ne pas imerger dans l'eau !
2 Ne pas plier !
3 Ne pas manipuler violemment !
4 Ne pas exposer directement au soleil !
5 Ne pas endommager !
6 Ne pas placer près d'une source de chaleur !
7 Ne pas mettre au contact de diluant, benzène, etc...

- Si la cartouche est mouillée, sèche-la complètement.
- Lorsque la cartouche est sale, nettoie-la avec un chiffon doux imbibé d'eau savonneuse.
- Après utilisation, range-la dans la boîte prévue à cet effet.

Fais des pauses occasionnelles si tu joues pendant longtemps.

Avertissement pour les propriétaires de télévision à projection.
Les images immobiles qui s'affichent pendant ce jeu peuvent endommager définitivement le tube-image du téléviseur à projection. Il faut donc utiliser les consoles vidéo avec précaution et éviter d'exécuter les jeux vidéo trop souvent ou trop longtemps sur les téléviseurs de projection.

Manejo del cartucho

Este cartucho es para usarlo exclusivamente en el sistema Génesis de Sega Mega Drive.

Para su uso adecuado:

1 ¡No lo sumerjas en agua!
2 ¡No lo dobles!
3 ¡No lo sometas a impactos violentos!
4 ¡No lo expongas a la luz directa!
5 No le hagas daño o desfigures
6 ¡No lo coloques cerca de temperaturas altas!
7. ¡No lo expongas a diluyentes, benceno, etc!

- Si se mojara, no lo uses hasta que esté totalmente seco.
- Si se ensuciara, límpialo cuidadosamente con un paño suave humedecido en agua que contenga un poco de jabón.
- Después de usarlo, ponlo de vuelta en su caja original.

Asegúrate de tomar un descanso de vez en cuando, si juegas por largo tiempo.

Advertencia a los dueños de televisiones de proyección!
Las imágenes inmóviles en la pantalla pueden dañar su aparato de televisión de proyección causando daño permanente a los tubos respectivos. Tenga cuidado cuando use la consola de video con este tipo de TV y evite el uso repetido o extenso de juegos de video en el aparato televisor.

Come maneggiare la cartuccia di gioco

La cartuccia è stata realizzata per essere utilizzata esclusivamente con il sistema Sega Mega Drive/Genesis.

Per un uso appropriato

1 Non immergere in acqua!
2 Non piegare!
3 Non sottoporre la cartuccia a urti violenti!
4 Non esporre alla luce solare diretta!
5 Non danneggiare o distorcere la cartuccia!
6 Non collocare la cartuccia vicino a fonti di calore!
7 Evitare che la cartuccia entri in contatto con diluenti, benzene, ecc.!

- Se la cartuccia è bagnata, asciugarla completamente prima di usarla.
- Se è sporca, pulirla con cura utilizzando un panno morbido immerso in acqua saponata.
- Dopo l'uso, riporre la cartuccia nell'apposito contenitore.

Nel corso di giochi prolungati, fare, di tanto in tanto, degli intervalli.

Attenzione: avviso ai proprietari di televisori a proiezione
I fermo fotogrammi visualizzati nel corso del gioco possono danneggiare i televisori a proiezione, causando danni irreversibili ai cinescopi. Si consiglia pertanto molta cautela nell'utilizzare qualsiasi console video con questo tipo di televisori e di evitare l'uso prolungato o ripetuto di videogiochi con televisori a proiezione.

Hur du använder spelkassetten

Denna spelkassett kan användas endast på Sega Mega Drive Genesis-system.

Så här använder du spelkassetten:

1 Sänk inte ned den i vatten!
2 Böj inte spelkassetten!
3 Utsätt inte kassetten för hårda stötar!
4 Utsätt inte kassetten för direkt solljus!
5 Skada inte kassetten så att den förlorar formen!
6 Placera inte kassetten nära värmekällor!
7 Utsätt inte för tinner, bensol o s v!

- Torka av våta kassetter innan du använder dem.
- Torka försiktigt av orena kassetter med en mjuk trasa, som doppats i tvålvatten.
- Bevara alltid kassetten i medföljande fodral.

Gör regelbundna uppehåll när du spelar en längre tid.

Varning åt dem som använder projektions-TV:
Stillbilderna i detta spel kan åstadkomma varaktig skada på bildröret i din TV-apparat . Iaktta försiktighet och undvik upprepad eller långvarig användning av videospel när du använder videokonsoler med TV-apparater av denna typ.

BUDERIM VIDEO & SOUND CENTRE
3/17 BURNETT ST.
BUDERIM Q. 4556
(074) 452217

Behandelingsinstructies voor deze Cartridge

Deze cartridge is uitsluitend bestemd voor het Sega Mega Drive/Genesis systeem.

Voor correct gebruik

1 Niet onderdompelen in water!
2 Niet buigen!
3 Niet aan hevige schokken blootstellen!
3 Niet aan direct zonlicht blootstellen!
5 Niet beschadigen of verminken!
6 Alle hoge temperatuurbronnen vermijden!
7 Niet aan verdunningsmiddelen, benzeen, etc. blootstellen!

- Wanneer nat, droog dan voor gebruik helemaal af.
- Wanneer vuil, veeg dan voorzichtig af met een in een zeepsopje vochtig gemaakte, zachte doek.
- Na gebruik in de daarbijbehorende doos opbergen.

Zorg ervoor dat je bij verlengde speelduur het spel zo nu en dan onderbreekt.

Waarschuwing voor eigenaars van Projectietelevisies
Bij dit spel vertoonde stilstaande beelden kunnen uw projectietelevisie beschadigen waardoor uw beeldbuis permanent beschadigd kan worden. Wanneer videoconsoles met dit soort TV gebruikt worden, moet men altijd voorzichtig zijn en herhaald of langdurig gebruik van videospellen op het toestel vermijden.

Passwords	Paßwörter	Mots de passe
stage 1.	stage 2.	
377 501 370		377 501 570
673 776 111		673 777 131
750 561 240		700 521 244
stage 3		
377 503 570		stage 4 337 503 570
653 775 135		656 724 531
700 101 244		750 041 244
stage 3	377 513 560	
	654 626 504	
	750 041 244	

ADVERTENCIA A EPILEPTICOS

ADVERTENCIA: LEA ESTA NOTA ANTES DE USAR SU SISTEMA DEJUEGO DE VIDEO SEGA

Un porcentaje muy pequeño de individuos podrá sufrir ataques de epilepsia al exponerse a ciertos patrones de luz o luces destellantes. La exposición á ciertos patrones de luz o fondos en una pantalla de televisión, o al jugar juegos de vídeo, podrá provocar ataques de epilepsia en estos individuos. Ciertas condiciones podrán inducir síntomas de epilepsia no detectables incluso en personas que no hayan sufrido de epilepsia con anterioridad. **Si usted, o alguien de SU familia, sufre de epilepsia, consulte a un médico antes de jugar. Si al jugar un juego de video usted presenta alguno de los siguientes sintomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, movimientos involuntarios o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE el uso del sistema, y consulte a un médico antes de reanudar el juego.**

AVVERTENZA PER GLI EPILETTICI

ATTENZIONE: LEGGERE LE SEGUENTI ISTRUZIONI PRIMA DI UTILIZZARE IL SISTEMA DI VIDEOGIOCHI SEGA

Un ristretto numero di persone può subire attacchi epilettici in seguito all'esposizione a certi schemi di luci intermittenti chiare. Pertanto l'espoeizione a luoi intermittenti chiare, durante la visione di programmi TV oppure il gioco, espone queste persone al rischio di attacchi epiplettici. Certe situazioni possono indurre attacchi epiplettici impercettibili anche in persone non classificate epilettiche. **Se voi o un membro della vostra famiglia soffrite di epilessia, prima di giocare consultate un medico. Se durante il gioco provate uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazioni della vista, contrazioni agli occhi o ai muscoli, perdita di coscienza o dell'orientamento, movimenti involontari, convulsioni, smettete SUBITO di gTocare e, prima di riprendere, consultate un medico.**

EPILEPSI-VARNING

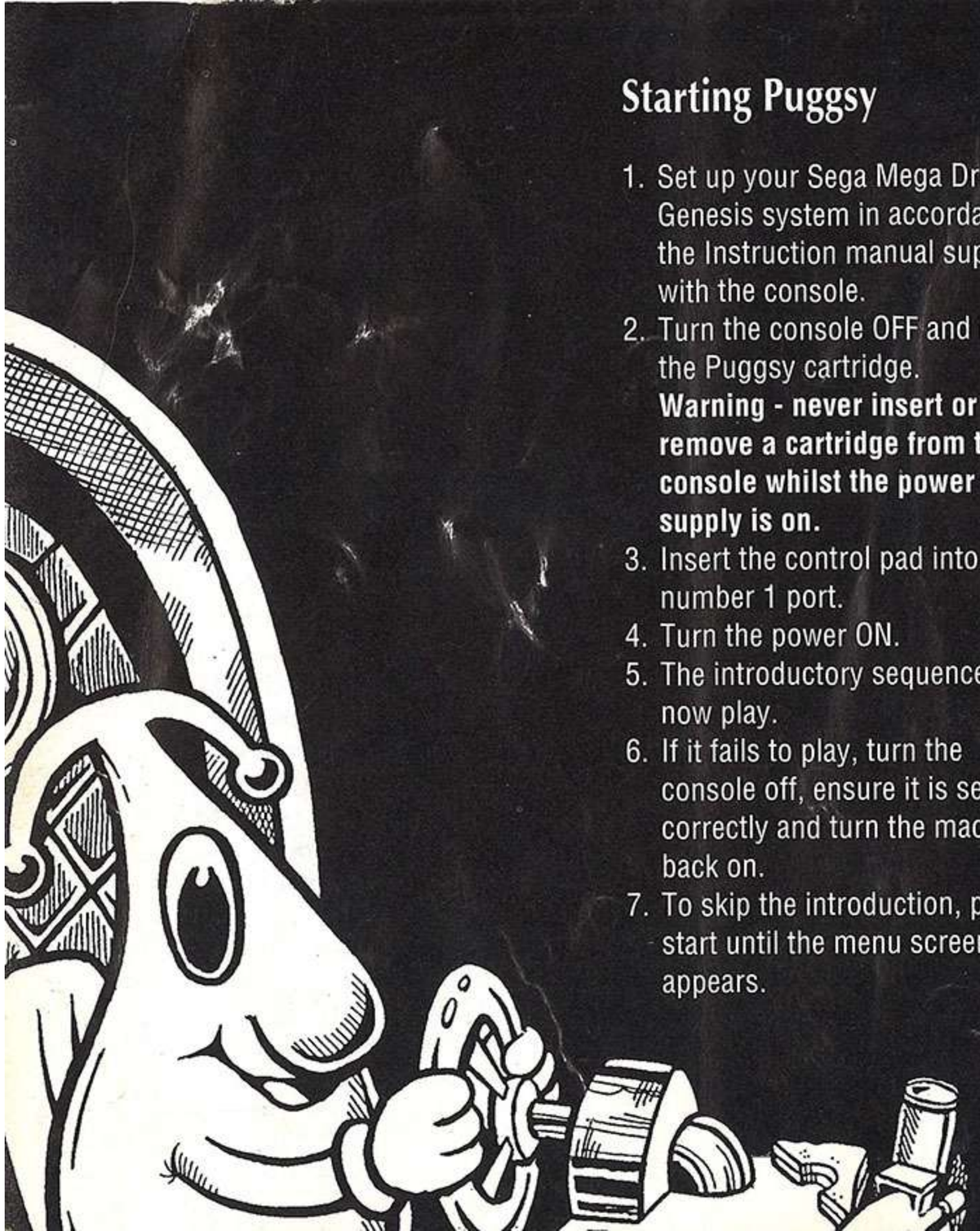
VARNING: LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR ANVANDA ETT SEGAVIDEOSPEL

En mycket liten grupp individer kan utsättas för epilepsianfall när de förnimmer speciella bildmönster och blinkade ljuseffekter. Vissa människor, som utsätts för speciella bildmönster eller bakgrunder på en TVskärm, löper risk för epilepsianfall. Vissa situationer kan utlösa epilepsianfall till och med hos personer som aldrig förr har haft sådana anfall. **Om du, eller någon i din familj, lider utav epilepsi, måste läkare rådfrågas innan du börjar spela videospel. Kontakta läkare OMEDELBART om du märker några av följande symptom: yrsel, förändrad synförmåga, ryckningar i ögon eller muskler, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga rörelser eller krampryckningar. Fortsätt ej spela, utan kontakta läkare utan dröjsmål.**

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

WAARSCHUWING: DOORLEZEN VOORDAT U WV SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT

Het zou kunnen gebeuren dat een enkeling epileptische aanvallen krijgt door blootstelling aan bepaalde lichtpatronen van knipperende lichten of achtergronden van een televisiescherm of bij het spelen van videospelletjes. Bepaalde omstandigheden kunnen nietwaargenomen epileptische symptomen opwekken bij mensen, ook al hebben zij geen eerdere aanvallen van epilepsie gehad. **Als u, of iemand in uw familie, één van de volgende symptomen van een epileptische aanval vertoont tijdens het spelen van een videospelletje, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen voordat u weer begint. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, een reflexbeweging, of stuiptrekkingen.**



Starting Puggsy

1. Set up your Sega Mega Drive / Genesis system in accordance to the Instruction manual supplied with the console.
2. Turn the console OFF and insert the Puggsy cartridge.
   Warning - never insert or remove a cartridge from the console whilst the power supply is on.
3. Insert the control pad into number 1 port.
4. Turn the power ON.
5. The introductory sequence will now play.
6. If it fails to play, turn the console off, ensure it is set up correctly and turn the machine back on.
7. To skip the introduction, press start until the menu screen appears.

Starten von Puggsy

1. Das Sega Mega Drive/Genesis System gemäß den Anleitungen zu der Konsole einstellen.
2. Die Konsole ausschalten und die Puggsy-Kassette einlegen.
   Vorsicht! Bei eingeschalteter Konsole niemals eine Kassette einlegen oder entfernen.
3. Den Steuerblock am Port 1 anschließen.
4. Die Konsole einschalten.
5. Es beginnt die Einführung.
6. Sollte das Spiel nicht starten, die Konsole ausschalten, die Einstellungen überprüfen und die Konsole dann wieder einschalten.
7. Um die Einführung zu überspringen, auf die START-Taste drücken, bis das Menü erscheint.

Démarrer Puggsy

1. Installe ton système Sega Mega Drive/Genesis selon les instructions du manuel fourni avec la console.
2. Eteins la console et insère la cartouche Puggsy.
   Attention ! Tu ne dois jamais insérer ou retirer une cartouche de la console lorsqu'elle est sous tension.
3. Relie le pavé directionnel au port 1.
4. Allume la console.
5. La séquence d'introduction commence alors.
6. Si elle ne s'affiche pas, éteins la console et vérifie si le jeu est installé correctement. Allume de nouveau la console.
7. Pour sauter l'introduction, appuie sur start jusqu'à ce que l'écran menu apparaisse.

Contraseñas | Parole d'ordine | Lösenord | Wachtwoorden

BUDERIM VIDEO & SOUND CENTRE
3/17 BURNETT ST.
BUDERIM Q. 4556
(074) 452217

This game is licensed by Sega Enterprises Ltd.
for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM.

© 1993 Psygnosis Ltd. All rights reserved.

© Puggsy and Psygnosis are registered
trademarks of Psygnosis Ltd, 1993.
"SEGA" and "MEGADRIVE" are
trademarks of Sega Enterprises Ltd.
Psygnosis Ltd, South Harrington Building,
Sefton Street, Liverpool L3 4BQ.

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. 88-4302; Japan No. 82-205605 (Pending)

Made in Japan