

INSTRUCTION MANUAL

Disney's

TOY STORY

MEGA DRIVE

Disney INTERACTIVE

SEGA

ENGLISH 3

DEUTSCH 15

FRANÇAIS 27

ESPAÑOL 39

ITALIANO 51

NEDERLANDS 63

SVENSKA 75

EPILEPSY WARNING

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

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

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

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

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

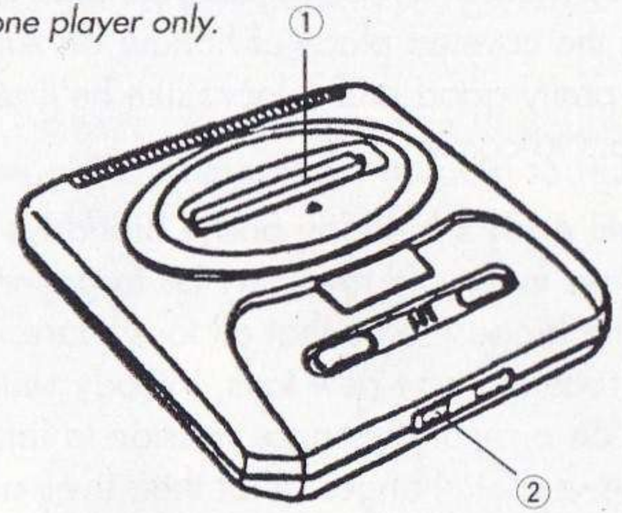
- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are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

STARTING UP

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
2. Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console. (Important: Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge)
3. Turn the power on and in a few moments, the Title Screen will appear.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure that your system is set up correctly and that the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

Note: *This game is for one player only.*

① Sega Cartridge
② Control Pad



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

HEROES ARE MADE, NOT BORN

Welcome to Toy Story, a world where toys come to life when people are not present. It's an imaginative animated fantasy where a unique assortment of toys take on a life of their own and become involved in a series of comic misadventures.

Central to the story is a pull-string cowboy named Woody and his other toy friends. Woody is six-year-old Andy's favourite toy and sits in the coveted place of honour on Andy's bed. Life for Woody is pretty good and it looks like he'll remain the favourite toy for years to come.

That is, until Andy's birthday party! Birthdays mean new toys and new toys mean old toys may be forgotten! To be forgotten is one of the biggest fears that all toys share. Anxious to see if Andy has received any new toys, Woody sends in the green army men on a reconnaissance mission to find out. Soon they hear the news that changes all of their lives as toys - there's a new toy in town named Buzz Lightyear.

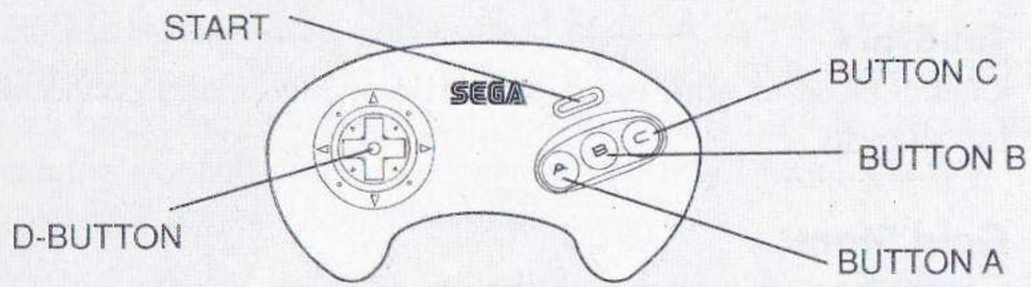
Buzz is the latest super-powered, karate-chopping, laser-blasting, space-hero, action-figure and it looks like he's an instant favourite with Andy!

This comes as a great shock to Woody, who now must cope with being Number 2 in Andy's world. His answer is to try to knock Buzz behind the dresser and into obscurity by using R.C.Car. Woody's plan backfires and he unintentionally sends Buzz out of Andy's window and into the real world. The rest of the toys see what happens and gang up against Woody for sending Buzz to certain doom.

Woody takes it upon himself to rescue Buzz and restore peace to the world of Andy's toys.

TAKE CONTROL, PARTNER!

You can't be a hero if you don't know how to move. Listed below are the buttons on the Mega Drive Control Pad which you will be using to move Woody. They are the Directional Button (D-Button), Start Button, Button A, Button B and Button C.



Special Note: *Buttons X, Y, and Z on the 6-button Mega Drive Control Pad are not used in this game.*

The general controls for Woody are listed below and all special moves or manoeuvres are listed in the following chapters.

D-Button - Use this to move Woody around. Press Left or Right to make him walk in those directions. Since Woody is such a tall toy, you may need to press Down from time to time so he can duck under low hazards. You can also press Up on the D-Button while Woody is using his pull-string to aim it higher.

Buttons A or C - Press either of these buttons to make Woody jump. When Woody is moving hand-over-hand (from an overhead pipe or beam), press either button to make him release his grasp.

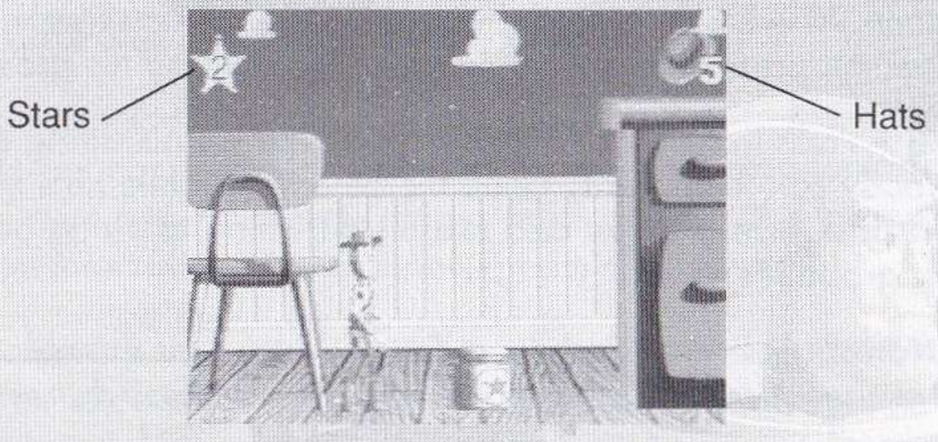
Button B - Press this button to help Woody use his pull-string as a lasso! Woody can temporarily tie-up the other toys while he's trying to make it past them. He can also use his pull-string to swing across pitfalls by grabbing hooks.

Special Note: *Sometimes he'll need to perform this manoeuvre a number of times in a row, so you better practice the move until you can almost do it with your eyes closed!*



Start - Press this button to pause the action of the game. Press it again to resume game play.

THE GAME SCREENS



Stars - These indicate the number of health points Woody has left. Every time Woody takes damage from a hit, he loses one star.. When he falls off the screen or loses all of his stars, he loses one life.

Hats - These indicate how many lives Woody has left in the game. When the last hat is lost, the game is over.

Control Options - This screen alters the game to your liking. You can change the D-Button configuration, number of tries per game, and storyline option. It's always helpful to start the game with more tries at first so you can get a good feel for the handling of the character and the settings.

BONUS ITEMS

Not only can you have the adventure of a lifetime while playing the video game, but you can collect cool items while you're at it! The stuff listed below is spread throughout the game (some pretty easy to find, others...).

Tin Stars
Collect these to earn extra health points, lives and continues for Woody.

Gold Stars
Collect these to earn instant health points.

Cowboy Hats
Collect these to receive an additional life.

Continue Flags
You will automatically restart at the point in the level where you reached this marker. Some levels have more than one Continue Flag. In this case you will continue at the last flag you reached before you lost that level.

THEY BROKE THE MOULD AFTER THEY BUILT THESE GUYS...

WOODY - Mild mannered, yet a natural leader among toys, Woody has been Andy's favourite toy as long as anyone can Remember. Losing his well-earned position as the #1 toy to Buzz Lightyear has unhinged Woody a bit. Since his plan to get rid of Buzz backfired, Woody has taken it upon himself to rescue Buzz from the perils of the world outside of Andy's room. He may just prove he's the best toy after all...

HAMM - This little piggy can be found near the most interesting and useful of objects. Hamm can be found in Andy's room, usually near an item that Woody needs to get his hands on. What did you expect from a piggy bank?

ROCKY GIBRALTER - This toy is based on a former heavy-weight wrestler who was known for his massive strength in the ring. Rocky comes in handy when Woody needs to have something heavy moved.

MR. POTATO HEAD® - The master of facial expressions is the number one critic of anyone in charge. Mr. Potato Head® gets in the way from time to time and always seems to be trying to save face.

ETCH-A-SKETCH™ - This silent but helpful character has important information for Woody. Etch comes up from time to time to offer assistance to Woody (when he seems lost).

BUZZ LIGHTYEAR - As Space Rangers go, Buzz Lightyear is the top model! The fact that he is a child's toy may hamper his intergalactic travel plans, but he first must figure this out for himself. Buzz is a spaceman's spaceman - ready to take on a universe of trouble with a smile on his face and a gleam in his eye! Whether proving his prowess as a flyer or dashing to another heroic space rescue, Buzz has enough daring for a platoon of toys. Who knows, he may just hit it off with Woody.

R. C. CAR - This speed demon shows up everywhere, usually just under foot. Woody uses R. C. at first to knock Buzz off of the dresser, but later needs R. C. to catch up to Andy and his family with Buzz in tow.

GREEN ARMY MEN - For a platoon of green troopers, these guys sure know how to see red - Code Red! Woody has them perform recon duty at Andy's birthday party and learns all about his new competitor for Andy's attention. You never know when these resourceful men in green will show up...

SCUD - Not a toy, but that nasty Sid's rotten little dog. Well, little by human standards, but gigantic from a toy's point of view. At Sid's house, the worst fear of any toy is being turned into a chew toy. Scud will do his best to make any toy's worst nightmare come true.

REX - Take the most ferocious dinosaur the world has ever known and give him a score of anxieties and you have Rex. This carnivore wouldn't hurt a fly. He's busy working on his roar (he really doesn't want to sound annoying), and he can always be counted on to give Woody a hand. He also makes one dandy steed for the rough-riding cowboy...

MUTANT TOYS - Andy's neighbour Sid has a nasty habit of creating warped toys from various parts and pieces of several toys. These "Mutant Toys," although scary looking, really mean well. They just had a rotten role model.

SQUEEZE TOY ALIENS - Inhabitants of the arcade Claw Machine, these dizzy little guys have a one track mind - to escape to the world beyond, courtesy of THE CLAW. Woody has to collect the stray Squeeze Toy Aliens as he searches the inner workings of the arcade machine for a way out.

You will meet many other characters in your search to help Woody rescue Buzz. Some may be more familiar than you think!

PASSWORDS

When you successfully complete stages 4, 8, 12 or 15, you will receive a password. Keep a record of passwords for the levels you reach. Use passwords to start the game from the last level you played or to return to any level you want to play over.

1. Insert the Toy Story cartridge into the Mega Drive and turn the power on. When the main menu appears, press the D-Button down to select "PASSWORD", then press the START button. The screen will change to the Password Entry Screen.

2. The Password Entry Screen consists of 5 stars in one horizontal row displayed on Etch a Sketch. One of the stars has an arrow directly beneath it indicating that it is the active star.

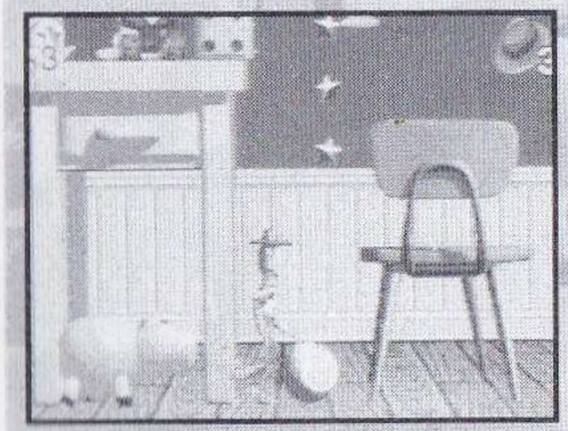
3. Each star has a number displayed in the middle. The default value of each star is 1. Enter the password by moving the D-button up or down or by using the A, B or C buttons to change the value of the active star. Move the D-button left or right to select the next or previous star in the password entry screen.

4. Once you have entered the correct password, press the Start button. If the password is valid, the game will immediately begin at the right stage. If you have entered an incorrect password, you will return to the main menu screen.

THE TOY STORY WORLD

There are five fun-filled levels to Toy Story with several stages in each level. Listed in the next few pages are descriptions of each of the stages. Use this part of the manual as a guided tour of Woody's adventure!

LEVEL ONE: *ANDY'S ROOM*



THAT OLD ARMY GAME

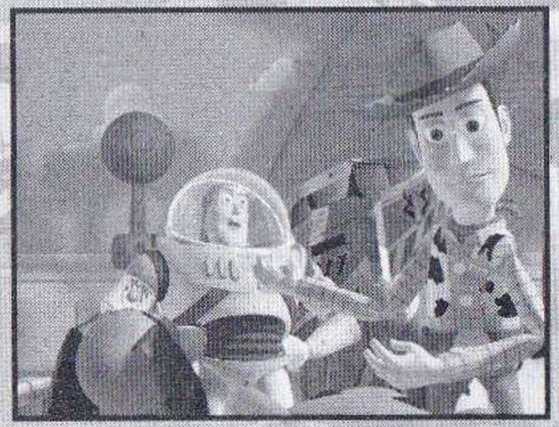
Woody must find a way to marshall the troops to perform a daring recon mission to discover what's up with Andy's birthday party. Get the green army men out of the room with one of the baby monitors by helping them past a few moving obstacles. Woody then has to make it to the other baby monitor to listen in.

RED ALERT!

The troops have returned to notify Woody that Andy is on his way back to his room. You have to get all of the wandering toys back into the big toy box or under Andy's bed before Andy returns to his room. This level is timed, so you'd better hurry! After all the toys are in place, Woody has to make it to his spot on the bed.

EGO CHECK

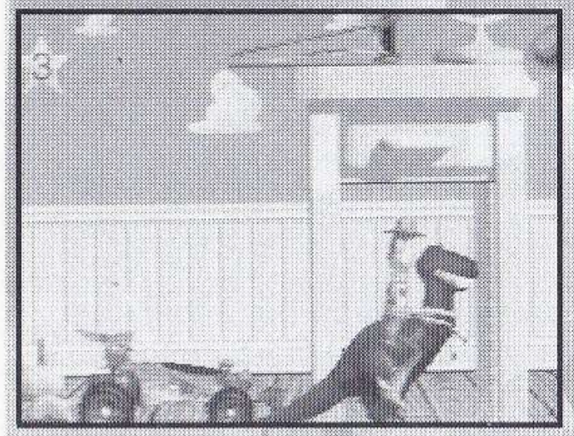
The competition is on! Woody has to keep up with Buzz to prove he's just as good as the laser totin' loud-guy. Buzz moves rather quickly - you must keep up with him or you'll have to try, try again. Make it out intact to face your first big boss challenge!



BIG BOSS CHALLENGE

Woody is sad to wake up in the toy box. His imagination creates a nightmare version of Buzz who shoots real lasers! Woody must conquer his fears (of Buzz) to escape this stage.

LEVEL TWO: *ANDY'S ROOM, PART II*



BUZZ CLIP

Woody tries to use R. C. Car to knock Buzz behind the dresser so Andy will forget his new toy (and remember his old pal, Woody). Unfortunately, this effort only creates a whole new headache as Woody accidentally knocks Buzz out of the window!

Special Note: *To drive R.C. around, use the D-Button to steer Left and Right. Press Button A or C to accelerate.*

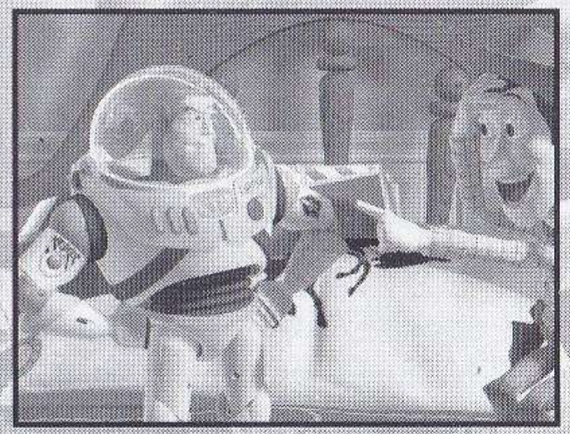
REVENGE OF THE TOYS

With Buzz out of the picture permanently, the toys align against Woody. They saw Woody knock Buzz out of the window to a fate worse than being forgotten... Now Woody has to make it out of Andy's room to help Buzz and clear his name with the toys. The big problem here, however, is that ALL of the toys are scared of him and he now must escape a room full of terrified toys!

RUN REX, RUN!

This cowboy has never ridden a panic-stricken dinosaur before, but if it's the only way out to help Buzz, well then, Woody's going to give it a go! Look out for low flying paratroopers and a really miffed R. C. Car ready to take Woody out of action!

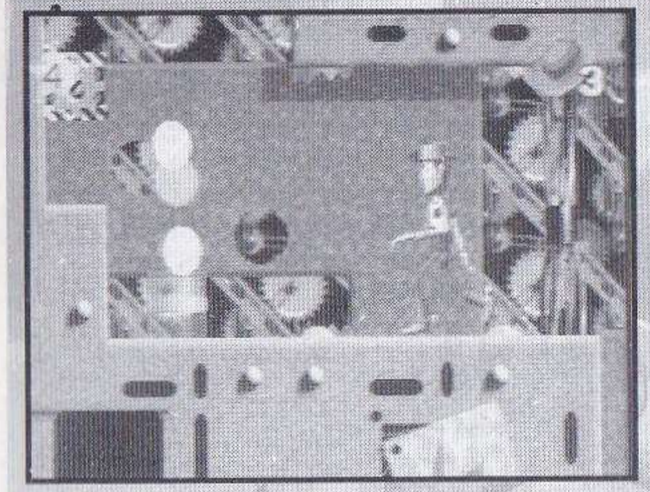
Special Note: *When riding Rex, use the D-Button to make him run faster or slower by pressing Right or Left.*



ANOTHER BIG BOSS AREA

Now that you've made it out of Andy's room, you're face to face with the real Buzz Lightyear (not just a nightmare version), ready to rock your universe for giving him the heave-ho!

LEVEL THREE: *PIZZA PLANET*



FOOD & DRINK

Woody and Buzz must sneak into Pizza Planet the only way two toys can - wrapped up in a Mega Gulp cup and a burger container. Avoid getting hit by falling food, and remember to duck when people walk by. And you thought your room was messy...

Special Note: *Press Down on the D-Button to avoid and restart the game.*

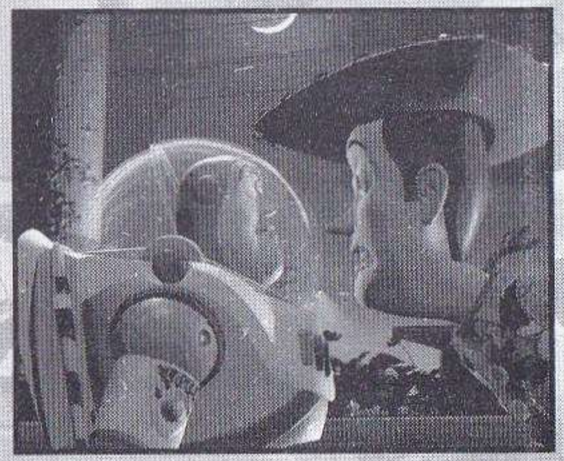
INSIDE THE CLAW MACHINE

Buzz climbed into the claw machine and now it's up to a certain cowboy figure to bail him out. Woody discovers the inner workings of the machine are not toy-friendly as he dashes from one precarious vantage point to another. Be sure to time those jumps well...

REALLY INSIDE THE CLAW MACHINE

Your perspective changes radically in this first person view of the Claw Machine! You're looking for a quick way out and it seems the Squeeze Toy Aliens are the only ticket. Manoeuvre through the warped guts of the Claw Machine collecting your three-eyed buddies to deposit them in the holding bin.

Special Note: *Use the D-Button to move through the machine. Press Button B and Left or Right to side-step in those directions.*



THE THIRD BIG BOSS AREA

Prepare for your inevitable encounter with... The Claw!!! You'll have to find a way to knock Buzz out of the Claw's grasp.

LEVEL FOUR: *SID'S ROOM*

SID'S WORKBENCH O'HORRORS

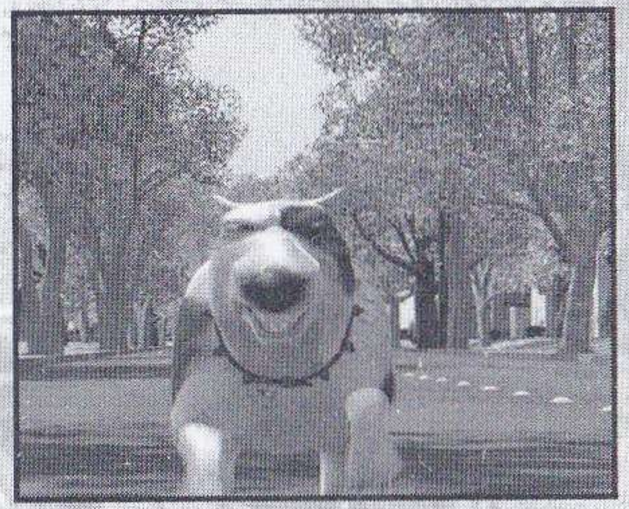


If you thought The Claw was tough, wait till you see what Sid has in store for Woody! Dodge all the booby traps and hidden horrors lurking about this sinister room and by all means, KEEP MOVING!

BATTLE OF THE MUTANT TOYS

One of Sid's devious little hobbies is to take parts from one perfectly good toy and use them to create a terrible new scary creation. These Mutant Toys strike fear into the heart of Woody and our cowboy hero must use Buzz's karate-chop action to defend himself. What's a normal toy to do?

ROLLER BOB

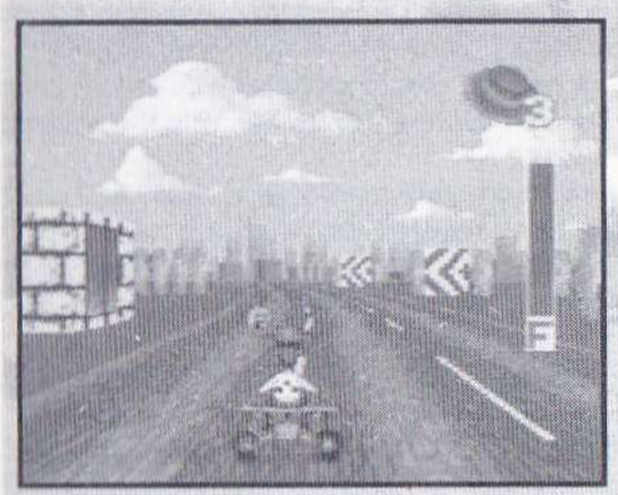


Woody rides Roller Bob, a Mutant Toy with a taste for speedy get-aways! This helps because they are both being dogged by Scud all the way to freedom. All Woody has to do is ride Roller Bob before Scud catches him and turns him into toothpicks. The moves you learned riding Rex will come in handy here.

LEVEL FIVE: *ANOTHER ROAD PICTURE*

DAY-TOY-NA

The moving van has taken off and Buzz was left behind. Woody must drive R. C. Car fast and furious to save Buzz and reunite with Andy and the toys. Collect energy on the way or you will be left on the side of the road without free towing. Energy can be found along the highway. Collect these while driving to keep R. C. Car going (and going, and going....)

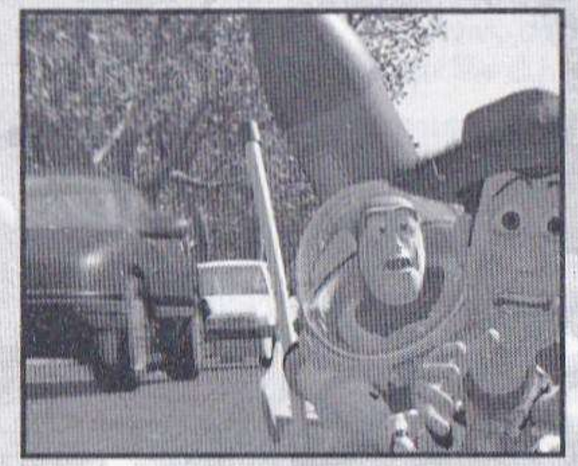


Special Note: *To drive R.C. Car around, use the D-Button to steer Left and Right. Press Button A or C to accelerate and Button B to brake.*

LIGHT MY FIRE

Woody and Buzz are trying to catch up to the moving van that contains all of Andy's other toys by hitching a ride on R.C. Car. Try to control this high-velocity team as they scream down the highway.

ROCKET MAN



The final stage involves some pretty tricky flying (courtesy of Buzz Lightyear), and some daredevil manoeuvring! Try to find the best spot you can to land Woody and Buzz. If nothing else, these two heroes may have finally learned to get along with each other.

HANDLING THIS CARTRIDGE

This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive 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.*

EPILEPSIE-WARNUNG

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

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

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

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

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

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

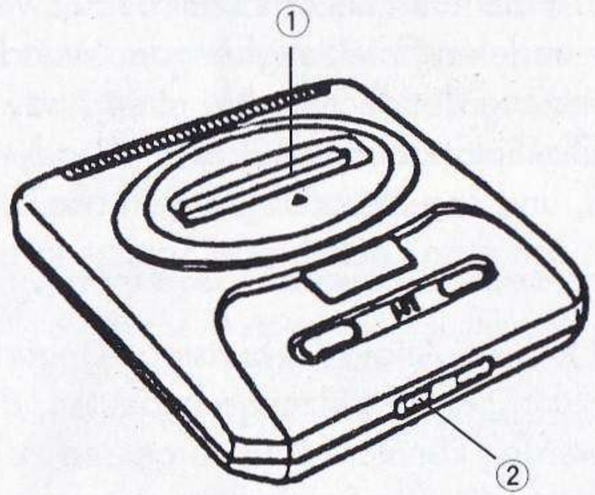
VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega MEGA DRIVE wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein. (Wichtig: Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.)
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelbildschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Uperprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

Hinweis: *Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.*

① Sega-Spielkassette

② Control Pad 1



Warnung an Besitzer von Videoprojektoren: *Standbilder können die Bildröhre dauerhaft schädigen oder einen bleibenden Abdruck in der Phosphorschicht hinterlassen. Vermeiden Sie extrem häufiges oder langes Spiel auf Video-Großbildprojektoren.*

HELDEN WERDEN GEMACHT, NICHT GEBOREN

Willkommen bei Toy Story, einer Welt, in der Spielzeuge zu leben beginnen, wenn keine Menschen anwesend sind. Es ist eine einfallsreiche Zeichentrickphantasie, in der eine unvergleichliche Ansammlung von Spielzeugen ein Eigenleben entwickeln und in eine Reihe lustiger Mißgeschicke verstrickt werolen.

Im Mittelpunkt des Geschehens steht ein Cowboy namens Woody – und seine anderen Spielzeugfreunde. Woody ist das Lieblingsspielzeug des sechs Jahre alten Andy und sitzt auf dem begehrten Ehrenplatz auf Andys Bett. Woody führt ein wirklich gutes Leben, und es sieht ganz danach aus, daß er für die kommenden Jahre das beliebteste Spielzeug bleiben wird.

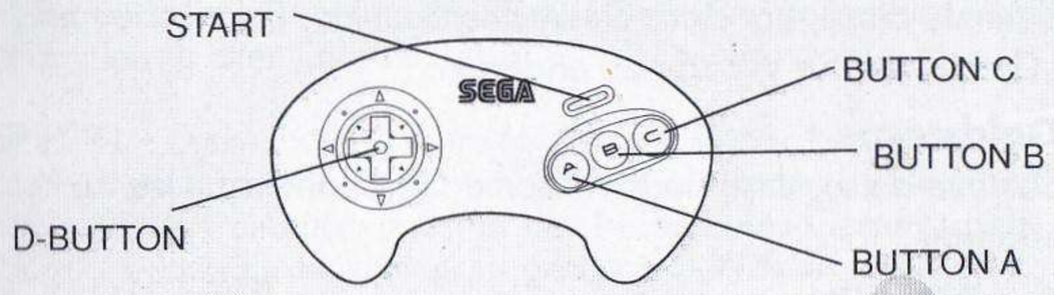
Dies ändert sich an Andys Geburtstag! Geburtstag bedeutet neue Spielzeuge, und neue Spielzeuge bedeuten, daß alte Spielzeuge vergessen werden könnten! Und vergessen zu werden ist eine der größten Ängste, die alle Spielzeuge gemeinsam haben. Aus Angst, daß Andy irgendwelche neuen Spielzeuge bekommen hat, schickt Woody die grünen Soldaten auf eine Erkundungsmission, um dieses herauszufinden. Bald sollen sie die Nachricht hören, die ihr ganzes Leben als Spielzeuge verändert – es gibt ein neues Spielzeug auf der Bildfläche mit Namen Captain Buzz Lightyear. Buzz ist die neueste, superleistungsfähige, karatekämpfende, laserabfeuernde Space-Actionfigur, und es sieht so aus, als ob er sofort zu Andys Favorit wird!

Dies ist ein großer Schock für Woody, der ab jetzt damit klarkommen muß, in Andys Welt die Nummer 2 zu sein. Als Antwort versucht Woody, Buzz mit Hilfe von Turbo hinter die Kommode in die Dunkelheit zu befördern. Der Plan geht jedoch nach hinten los: Buzz fliegt durch Andys Fenster und landet draußen in der realen Welt. Die übrigen Spielzeuge haben alles mit angesehen und wenden sich gemeinsam gegen Woody, weil er Buzz in's sichere Verderben schicken wollte.

Woody nimmt es auf sich, Buzz zu retten und in der Welt von Andys Spielzeugen wieder Frieden zu stiften.

SPIELSTEUERUNG

Du kannst kein Held sein, wenn Du nicht weißt, wie man sich bewegt. Im folgenden sind die Tasten auf dem MEGA DRIVE Control Pad aufgelistet, mit denen Du Woody bewegen kannst. Es gibt das Steuerkreuz, die Start-Taste, und die Tasten A, B und C.



Besonderer Hinweis: *Die Tasten X, Y und Z auf dem MEGA DRIVE Control Pad mit 6 Tasten werden für dieses Spiel nicht benötigt..*

Es folgen die allgemeinen Steuerbefehle für Woody; alle speziellen Bewegungen oder Abläufe sind in den nachfolgenden Kapiteln aufgeführt.

Steuerkreuz – Mit dieser Taste kann Woody bewegt werden. Drücke links oder rechts, um Woody in diese Richtungen gehen zu lassen. Da Woody so groß ist, kann es oft nötig sein, unten auf das Steuerkreuz zu drücken, so daß Woody niedrigen Hindernissen ausweichen kann. Du kannst auch oben auf das Steuerkreuz drücken (schräg), während Woody seine Aufziehschnur benutzt, um höher zu zielen.

Tasten A oder C – Drücke eine dieser Tasten, wenn Woody springen soll. Wenn Woody sich oben weiterhangelt (entlang eines Rohrs oder eines Strahls), läßt Woody durch Drücken einer dieser Tasten los.

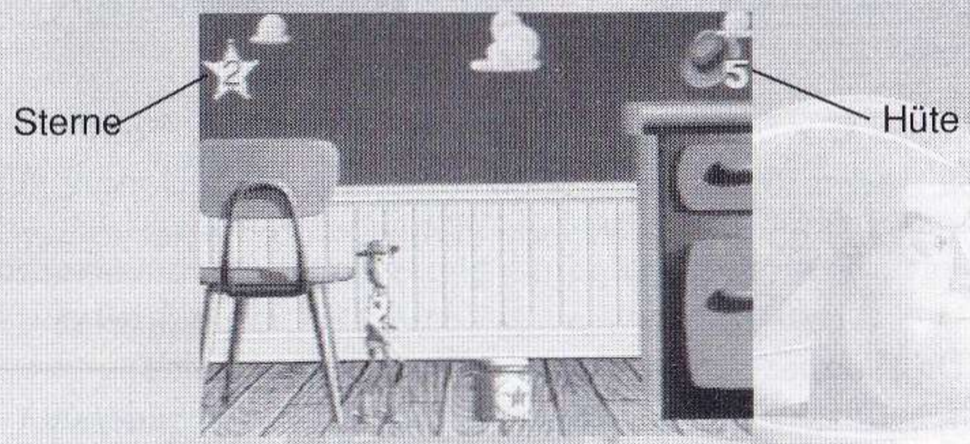
Taste B – Drücke diese Taste, um Woody zu helfen, seine Aufziehschnur als Lasso zu benutzen! Woody kann die anderen Spielzeuge zeitweise fesseln, um an ihnen vorbei zu kommen. Das Lasso kann auch benutzt werden, um sich an Haken über Fallen hinwegzuschwingen.



Besonderer Hinweis: *Manchmal muß Woody das gleiche Manöver nacheinander einige Male wiederholen, daher mußt Du die Bewegungen so lange üben, bis Du sie fast mit geschlossenen Augen schaffst!*

Start – Drücke diese Taste, um das Spiel zu unterbrechen. Erneutes Drücken setzt das Spiel fort.

DIE SPIELBILDSCHIRME



Sterne - Diese zeigen die Anzahl der Gesundheitspunkte an, die Woody übrig hat. Jedesmal, wenn Woody durch einen Treffer Schaden erleidet, verliert er einen Stern. Wenn er aus dem Bildschirm herausfällt oder alle seine Sterne verliert, verliert er ein Leben.

Hüte - Die Hüte zeigen an, wieviele Leben Woody in diesem Spiel noch besitzt. Wenn der letzte Hut verloren ist, ist das Spiel zu Ende.

Steuerung ändern (Control Options) - Dieser Bildschirm ändert das Spiel nach Wunsch. Du kannst die Belegung des Steuerkreuzes, die Anzahl der Versuche pro Spiel und den Handlungsverlauf einstellen. Am Anfang ist es hilfreich, das Spiel auf mehrere Versuche einzustellen, um länger üben zu können.

BONUSOBJEKTE

Du kannst bei diesem Videospiel nicht nur ein einzigartiges Abenteuer erleben, sondern dabei auch noch tolle Gegenstände einsammeln! Die folgenden Sachen sind über das ganze Spiel verteilt (einige sind sehr einfach zu finden, andere wiederum...).

Zinnsterne

Sammle diese, um Extra-Gesundheitspunkte, Extra-Leben und „Continues" für Woody zu erlangen.

Goldsterne

Sammle diese, um sofort wirksame Gesundheitspunkte zu erlangen.

Cowboyhüte

Sammle diese, um ein Extra-Leben zu erlangen.

Continue-Flaggen

Wenn auf einem Abschnitt eine dieser Flaggen erreicht wurde, beginnt das Spiel bei einem Continue automatisch wieder an dieser Stelle. Einige Abschnitte haben mehr als eine Continue-Flagge. Das Spiel beginnt dann wieder bei der zuletzt erreichten Flagge dieses Abschnitts.

DIESE TYPEN SIND EINZIGARTIG . . .

WOODY - Mit seiner freundlichen Art, jedoch auch als allgemein akzeptierter Anführer der Spielzeuge, war Woody schon seit undenkbarer Zeit Andys Lieblingsspielzeug. Die Tatsache, daß er wegen Captain Buzz Lightyear nicht mehr das beliebteste Spielzeug ist, hat Woody etwas aus der Bahn geworfen. Da sein Plan, sich Buzz zu entledigen, fehlgeschlagen war, hat Woody es auf sich genommen, Buzz vor den Gefahren der Welt außerhalb Andys Zimmer zu retten. Vielleicht beweist er gerade dadurch, daß er das beste aller Spielzeuge ist...

SPECKI - Dieses kleine Schweinchen ist in der Nähe der interessantesten und nützlichsten Dinge zu finden. Specki befindet sich in Andys Zimmer, meist in der Nähe eines Gegenstands, den Woody benötigt, um daran zu gelangen. Was würde man von einem Sparschwein anderes erwarten?

ROCKY GIBRALTAR - Dieses Spielzeug basiert auf einem früheren Schwergewichtsringer, der für seine massive Stärke im Ring bekannt war. Rocky wird immer dann wichtig, wenn Woody etwas sehr schweres bewegen muß.

CHARLIE NASEWEIS - Der Meister der Gesichtsausdrücke ist gleichzeitig die Nummer eins, wenn es um Kritik an jedem Teilnehmer geht. Charlie Naseweis stellt sich von Zeit zu Zeit in den Weg, und versucht dabei immer, das Gesicht zu wahren.

ETCH-A-SKETCH - Diese ruhige, aber hilfreiche Figur hat wichtige Informationen für Woody. Er erscheint von Zeit zu Zeit, um Woody Hilfe anzubieten (wenn es so aussieht, als ob er nicht mehr weiter weiß).

BUZZ LIGHTYEAR - Was Space Ranger angeht, ist Captain Buzz Lightyear das Spitzenmodell! Die Tatsache, daß er ein Kinderspielzeug ist, kann seine intergalaktischen Reisepläne eventuell behindern, aber das muß er erst selbst herausfinden. Buzz ist der Raumfahrer aller Raumfahrer – bereit, sich einem ganzen Universum von Problemen mit einem Lächeln im Gesicht und glänzenden Augen zu stellen. Ob er seine Tapferkeit als Flieger beweist, oder einer weiteren Rettungsmission im Weltraum entgegeneilt – Buzz besitzt genügend Kühnheit für eine ganze Armee von Spielzeugen.

TURBO - Dieser Tempoteufel zeigt sich überall, für gewöhnlich auf dem Fußboden. Woody benutzt Turbo zuerst dazu, Buzz von der (und hinter die) Kommode zu befördern, später jedoch, um mit Buzz im Schlepptau Andy und seine Familie einzuholen.

GRÜNE SOLDATEN - Für einen Zug grün gekleideter Soldaten wissen diese Jungs mit Sicherheit, wie man rot sieht – Alarmstufe Rot! Woody schickte sie bei Andys Geburtstagsfeier auf einen Erkundungsauftrag, und erfuhr alles über seinen neuen Konkurrenten um Andys Aufmerksamkeit. Man weiß nie, wann diese erfinderischen Männer in ihren grünen Uniformen auftauchen...

NERO - Kein Spielzeug, sondern der fiese kleine Hund von Sid. Klein aus menschlicher Sicht, für Spielzeuge ist er jedoch gigantisch

Dort, wo Sid wohnt, ist es die größte Furcht aller Spielzeuge, von Nero zu einem Kauspielzeug erwählt zu werden. Er setzt alles daran, den schlimmsten Alptraum der Spielzeuge wahr werden zu lassen.

REX - Man stelle sich den boshaftesten Dinosaurier vor, den die Welt je gesehen hat und verpasse ihm die schrecklichsten Angstneurosen – das ist Rex. Dieser Fleischfresser würde keiner Fliege etwas zuleide tun. Er arbeitet an seinem Brüllen (er möchte damit niemandem auf die Nerven fallen), und Woody kann immer auf ihn zählen. Er macht sich auch gut als Super-Reittier für den hartgesottenen Cowboy...

DIE GRÜNEN MÄNNCHEN - Als Bewohner des Greifer-Automaten haben diese verrückten kleinen Typen nur eines im Sinn – in die Welt da draußen zu entkommen, mit Hilfe des Greifers – DER KRALLE. Woody muß diese entlaufenen Grünen Männchen einsammeln, während er im Innern des Greifer-Automatens nach einem Fluchtweg sucht.

SPIELZEUGMUTANTEN - Andys Nachbar Sid hat die schlechte Angewohnheit, unförmige Spielzeuge aus verschiedenen Stücken und Teilen anderer Spielzeuge zu erschaffen. Diese „Spielzeugmutanten" sind, obwohl sie furchterregend aussehen, nicht wirklich bösartig – sie hatten eben nur ein schlechtes Rollenvorbild.

Du wirst bei der Suche nach Möglichkeiten, Woody bei der Rettung von Buzz zu helfen, noch auf viele andere Figuren treffen.Einige sind Dir vertrauter als Du glaubst!

PASSWÖRTER

Wenn Du Ebenen 4, 8, 12 oder 15 erreichst, erhältst Du ein Paßwort. Notiere Dir eine Liste von Passwörtern für jede Spielstufe, die Du erreichst. Verwende die Passwörter, um das Spiel von der letzten erreichten Spielstufe aus fortzusetzen, oder um eine gewünschte Spielstufe zu wiederholen.

1. Stecke das SEGA Systemmodul Toy Story in das MEGA DRIVE und schalte das Gerät ein. Wenn das Hauptmenü erscheint, drücke das Steuerkreuz nach unten, bis „PASSWORD" ausgewählt ist und drücke START. Es erscheint der Password-Bildschirm.

2. Der Password-Bildschirm besteht aus 5 Sternen in einer waagerechten Reihe, die bei Etch-a-Sketch erscheinen. Bei einem der Sterne befindet sich direkt darunter ein Pfeil. Der Pfeil zeigt an, daß dies der aktive Stern ist.

3. Jeder Stern hat eine Nummer in der Mitte. Der vorgegebene Wert ist jeweils 1. Gib das Passwort ein, indem Du das Steuerkreuz nach oben oder unten betätigst oder die Tasten A, B oder C drückst und dadurch den Wert des aktiven Sterns veränderst. Durch Links oder Rechts auf dem Steuerkreuz kannst Du den nächsten oder vorigen Stern wählen.

4. Sobald Du das korrekte Paßwort eingegeben hast, drücke START. Wenn das Paßwort gültig ist, beginnt das Spiel sofort auf der richtigen Ebene. Wenn Du ein falsches Paßwort eingegeben hast, kehre zurück zum Titelbildschirm.

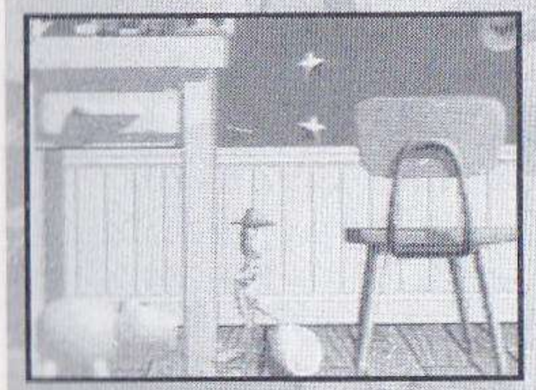
DIE TOY STORY-WELT

Bei Toy Story gibt es fünf actionreiche Spielabschnitte mit mehreren Spielstufen pro Abschnitt. Auf den folgenden paar Seiten ist jede Spielstufe beschrieben. Benutze diesen Teil der Anleitung als Rundfahrt durch Woodys Abenteuer!

ABSCHNITT 1: *ANDYS ZIMMER*

DAS ALTE ARMEE-SPIEL

Woody muß einen Weg finden, die Soldaten auf einen mutigen Erkundungszug zu entsenden, um herauszufinden, was bei Andys Geburtstagsparty los ist. Versuche, die Soldaten mit einem der Babyfons hinauszuschicken, indem Du ihnen über ein paar bewegliche Hindernisse hilfst. Woody muß danach zu dem anderen Babyfon, um mitzuhören, was passiert.

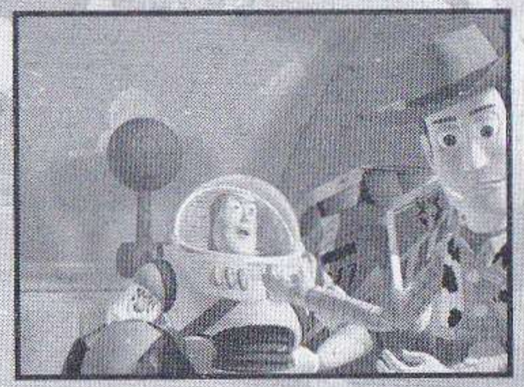


ALARMSTUFE ROT!

Die Soldaten sind zurückgekehrt, um Woody zu berichten, daß Andy zurück in's Zimmer kommt. Du mußt es schaffen, alle herumstreunenden Spielzeuge zurück in die große Spielzeugkiste oder unter Andys Bett zu bringen, bevor Andy zurück ist. Dieser Abschnitt wird gestoppt, Du solltest dich also beeilen! Wenn alle Spielzeuge an ihrem Platz sind, muß Woody zurück an seinen Platz auf dem Bett.

EGO-PROBE

Der Wettbewerb läuft! Woody muß mit Buzz mithalten, um zu beweisen, daß er genauso gut ist wie der laser-ballernde Wichtigtuer. Buzz bewegt sich ziemlich schnell – Du mußt mithalten, oder es immer noch einmal probieren. Sieh' zu, daß Du diese Situation unversehrt meisterst, um Dich der nächsten Herausforderung stellen zu können!



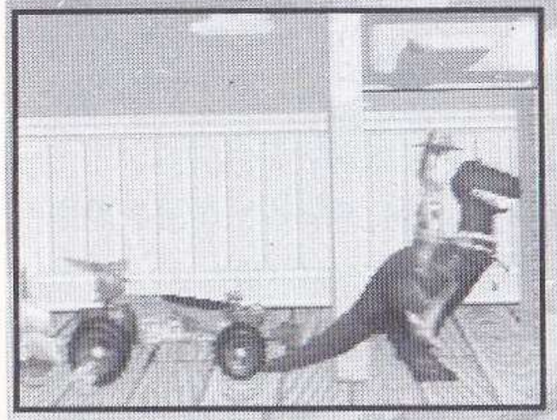
ALPTRAUM-BUZZ

Woody ist traurig, als er in der Spielzeugkiste aufwacht. In seiner Vorstellung erwacht eine Alptraumversion von Buzz, die mit echten Lasern schießt. Woody muß seine Furcht vor Buzz besiegen, um diese Spielstufe zu verlassen.

ABSCHNITT 2: *ANDYS ZIMMER, TEIL II*

SCHUBS DEN BUZZ

Woody versucht mit Turbo, Buzz hinter die Kommode zu schubsen,



in der Hoffnung, daß Andy sein neues Spielzeug vergißt (und sich wieder an seinen alten Freund Woody erinnert). Diese Bemühung erzeugt jedoch nur neues Kopfzerbrechen, da Woody Buzz aus Versehen aus dem Fenster befördert!

Besonderer Hinweis: *Turbo kann mit dem Steuerkreuz nach links und rechts bewegt werden. Zum Beschleunigen dient Taste A oder C.*

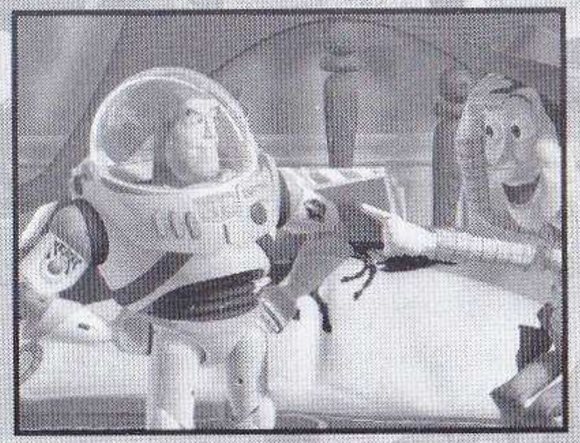
DIE RACHE DER SPIELZEUGE

Nachdem Buzz von der Bildfläche verschwunden ist, wenden sich alle Spielzeuge gegen Woody. Sie haben gesehen, wie Woody Buzz aus dem Fenster warf – in ein Schicksal, das schlimmer ist, als vergessen zu werden... Woody muß nun aus Andys Zimmer, um Buzz zu helfen und seinen Namen wieder reinzuwaschen. Das größte Problem dabei ist, daß ihn nun ALLE Spielzeuge fürchten, und er aus einem Zimmer mit terrorisierten Spielzeugen entkommen muß!

LAUF REX, LAUF!

Dieser Cowboy hat niemals zuvor einen panischen Dinosaurier geritten, aber dies ist der einzige Weg, Buzz zu helfen. Nun gut, Woody wird es also versuchen! Vorsicht vor Fallschirmjägern und einem wirklich beleidigten Turbo, der Woody außer Gefecht setzen will!

Besonderer Hinweis: *Wenn Du Rex reitest, kannst Du ihn mit dem Steuerkreuz schneller (nach links) oder langsamer (nach rechts) laufen lassen.*



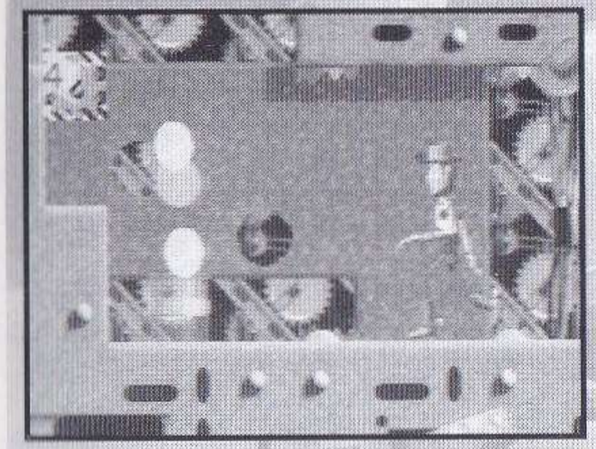
BUZZ-KAMPF

Nachdem Du Andys Zimmer verlassen hast, stehst Du Auge in Auge mit dem echten Captain Buzz Lightyear (nicht der Alptraumversion), bereit, alles in Gang zu setzen, um ihn wieder zurückzuhieven!

ABSCHNITT 3: *PIZZA PLANET*

ESSEN UND TRINKEN

Woody und Buzz müssen auf die einzig mögliche Art in's "Pizza Planet" gelangen: verpackt in einem Riesenbecher und einer Burgerschachtel. Achte darauf, nicht von herunterfallendem Essen getroffen zu werden, und denk daran, Dich zu ducken, wenn Leute vorbeigehen. Und Du dachtest, Dein Zimmer sei chaotisch...



Besonderer Hinweis: *Drücke auf das Steuerkreuz, um menschlichen Kontakt zu vermeiden.*

IM GREIFER-AUTOMATEN

Buzz ist in den Automaten geklettert, und alles hängt davon ab, ob eine bestimmte Cowboyfigur ihm aus der Patsche hilft. Woody muß erfahren, daß das Innenleben dieser Maschine nicht besonders spielzeugfreundlich ist, während er von einem wichtigen Ausgangspunkt zum nächsten rennt. Achte nur darauf, gut zu springen...

IM AUTOMATEN-LABYRINTH

Die Perspektive ändert sich völlig im Innern des Greifer-Automatens! Du suchst nach einem schnellen Ausweg, und es sieht ganz so aus, als ob die Grünen Männchen Deine Fahrkarten sind. Bewege Dich durch das Labyrinth des Greifer-Automatens, während Du Deine dreiäugigen Kumpel einsammelst, um sie in den Behälter zu werfen.

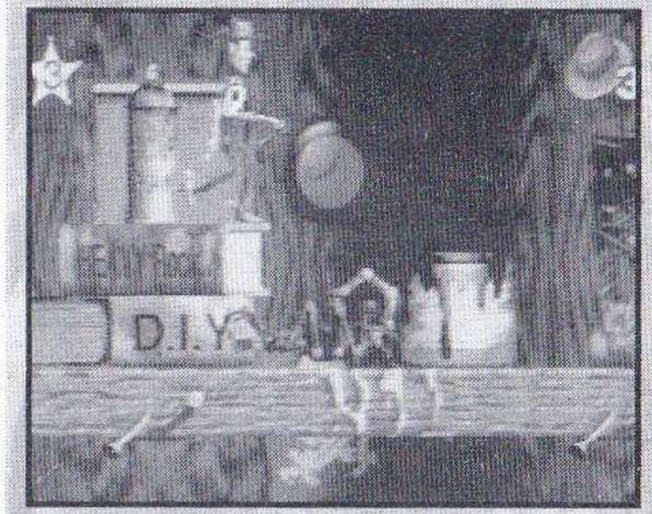
Besonderer Hinweis*: Mit dem Steuerkreuz kannst Du dich durch die Maschine bewegen. Drücke die Taste B und Links und Rechts, um Dich seitlich in diese Richtungen zu bewegen.*

DIE KRALLE

Bereite dich auf das unvermeidbare Zusammentreffen vor... DIE KRALLE! Du mußt es schaffen, Buzz aus dem Griff der Kralle zu befreien.

ABSCHNITT 4: *SIDS ZIMMER*

SIDS WERKBANK



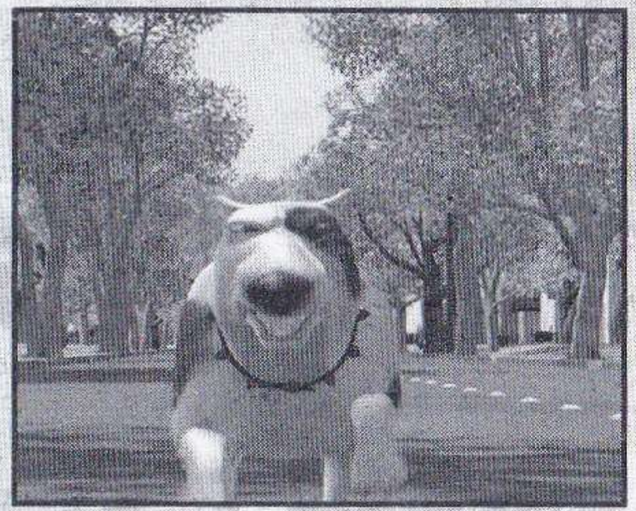
Wenn Du dachtest, die Kralle war schwer, weißt Du nicht, was Sid für Woody bereithält! Weiche allen Fallen und versteckten Gefahren aus, die in diesem finsteren Raum lauern, und vor allem: BLEIB IN BEWEGUNG!

KAMPF DEN MUTANTEN-SPIELZEUGEN

Eines von Sids fragwürdigen Hobbies ist es, Teile von wunderbaren, vollständigen Spielzeugen abzumontieren und mit lauter solchen Teilen furchterregende Neuschöpfungen zu kreieren. Diese Mutanten aus Spielzeugteilen rufen bei Woody Angst hervor, und unser Cowboy-Held muß die Karatefunktion von Buzz benutzen, um sich zu verteidigen. Was kann ein normales Spiezeug sonst machen?

ROLLER BOB

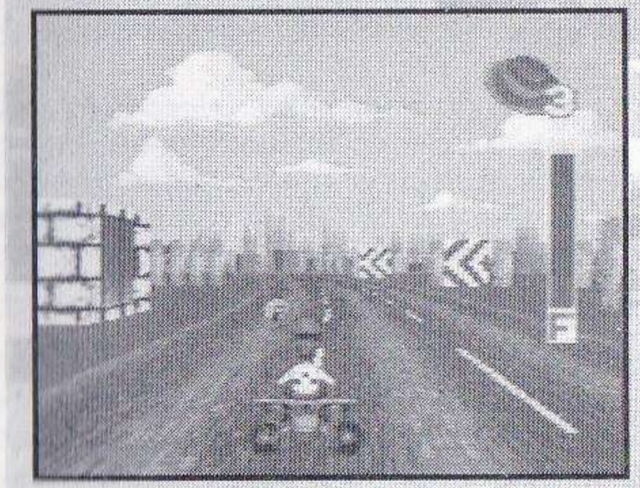
Woody reitet auf Roller Bob, einem Spielzeugmutanten mit einer Vorliebe für schnelle Verfolgungsjagden! Dies ist hilfreich, da beide auf dem Weg in die Freiheit von dem Hund Nero gehetzt werden. Woody muß hier „nur" auf Roller Bob reiten, bevor Nero ihn einholt und in Zahnstocherformat bringt. Die Bewegungen, die Du bei Rex lerntest, sind hier ebenfalls hilfreich.



ABSCHNITT 5: *AUF DER STRASSE*

WOODYS VERWEGENE JAGD

Der fahrende Lastwagen ist fort, und Buzz wurde zurückgelassen. Woody muß schnell mit Turbo fahren, um Buzz zu retten und zu Andy und den anderen Spielzeugen aufzuschließen. Sammle Batterien auf dem Weg, sonst bleibst Du ohne kostenlose Abschlepphilfe auf der Strecke. Batterien findest Du entlang der Autobahn. Sammle sie während der Fahrt, damit Turbo weiter (und weiter und weiter...) fährt.



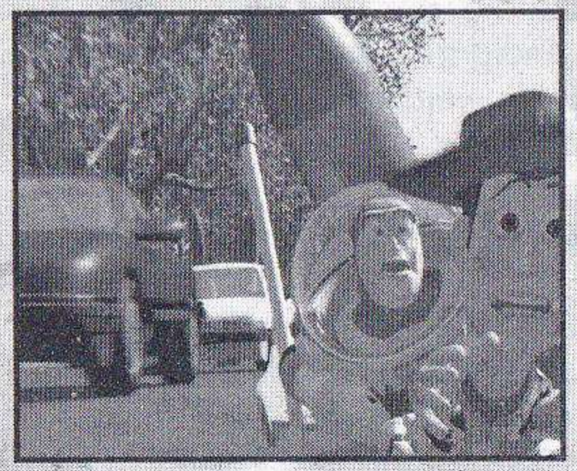
Besonderer Hinweis: *Um mit Turbo zu fahren, kann mit dem Steuerkreuz nach links und rechts gelenkt werden. Tasten A oder C beschleunigen; Taste B bremst.*

GIB GUMMI!

Woody und Buzz müssen bei einer Fahrt mit Turbo den fahrenden Lastwagen erreichen, in dem alle anderen Spielzeuge von Andy sind. Versuche, dieses Hochgeschwindigkeitsteam zu steuern, während sie die Autobahn entlangsausen.

RAKETEN- MANN

Die letzte Stufe erfordert (dank Captain Buzz Lightyear) einige wirklich schwierige Flüge und einige todesmutige Flugmanöver! Versuche, den besten Punkt zu finden, wo Du Woody und Buzz sicher landen kannst. Unsere beiden Helden mögen auch sonst nichts dazugelernt haben, zumindest wissen sie jetzt, wie sie miteinander auskommen können.



HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
⑥ Vor Hitze schützen!
⑦ Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!

- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergiss nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: *Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeide daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.*

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo.

Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

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

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

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

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Système Sega Megadrive de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.

2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console. (Important : Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.)

3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.

4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

Remarque : *Ce jeu est pour un joueur.*

① Cartouche Sega
② Manette de contrôle 1



Avertissement à l'intention des propriétaires de téléviseur à large écran de projection : *les images figées peuvent provoquer des dommages permanents sur le tube d'image ou marquer le phosphore du tube à rayon cathodique. Evitez un usage répété ou prolongé des jeux vidéo sur les téléviseurs à large écran de projection.*

On ne naît pas héros, on le devient

Bienvenu dans Toy Story, un monde dans lequel les jouets s'animent quand les humains sont absents. Il s'agit d'une histoire originale et animée, où des jouets uniques prennent vie et se lancent dans une série de mésaventures comiques.

Au centre de l'histoire se trouvent un cow-boy débrouillard du nom de Woody et ses amis jouets. Personnage préféré d'un petit garçon de six ans du nom d'Andy, Woody est rangé à la place d'honneur tant convoitée. La vie est belle pour Woody et il restera probablement le jouet favori d'Andy pendant de nombreuses années.

Ou du moins jusqu'à l'anniversaire d'Andy ! Un anniversaire apporte toujours de nouveaux jouets et fait parfois oublier les anciens ! L'oubli, c'est ce que craignent tous les jouets. Soucieux de savoir si le petit garçon en a reçu de nouveaux, Woody envoie les soldats kakis en mission de reconnaissance.

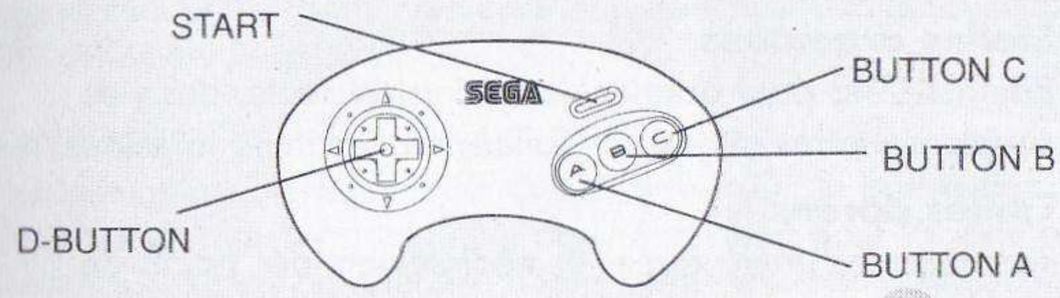
Et la nouvelle ne se fait pas attendre : un nouveau personnage, du nom de Buzz l'Eclair, va bouleverser la vie de tous les jouets. Super puissant, roi du karaté, adepte du laser, héros de l'espace, Buzz représente la toute dernière génération des personnages d'action et semble bien placé pour devenir immédiatement le jouet favori d'Andy !

Pour Woody, c'est le choc total. Il doit maintenant se contenter de la deuxième place dans la vie d'Andy. Loin de se laisser décontenancer, il fait appel à Karting pour faire tomber Buzz derrière la commode et le faire disparaître à jamais au plus profond de l'oubli. Mais son plan échoue et, sans le vouloir, Woody projette Buzz par la fenêtre dans le monde réel et vers une mort certaine. En découvrant ce qui s'est passé, les autres jouets se liguent contre Woody.

Ce dernier se jure alors de sauver Buzz et de rétablir la paix dans le monde des jouets d'Andy.

AUX COMMANDES, PARTENAIRE !

Pour devenir un héros, vous devez apprendre à vous déplacer. Les boutons de la manette Mega Drive qui vous aideront à contrôler Woody, sont répertoriés ci-dessous. Il s'agit du bouton directionnel



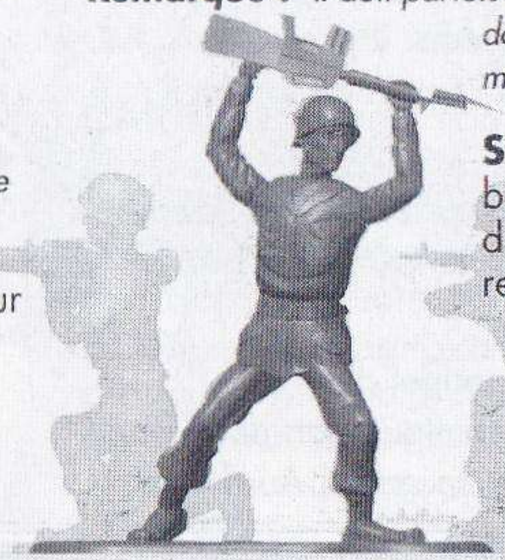
D, du bouton Start, du bouton A, du bouton B et du bouton C.
Remarque : *les boutons X; Y et Z de la manette Mega Drive à six boutons ne sont pas utilisés dans ce jeu.*

Bouton D : utilisez ce bouton pour déplacer Woody. Appuyez sur la gauche ou sur la droite pour le faire avancer dans la direction correspondante. Comme Woody est relativement grand, vous devrez appuyer sur le bas de temps en temps pour lui permettre d'éviter les dangers en se baissant. Pendant qu'il utilise sa corde, vous pouvez également appuyer vers le haut (en diagonale) sur le bouton D pour qu'il vise plus haut.

Bouton A ou C : appuyez sur un de ces boutons pour faire sauter Woody. Lorsque Woody se suspend (à un tuyau ou une poutre par exemple), appuyez sur un de ces boutons pour lui faire lâcher prise.

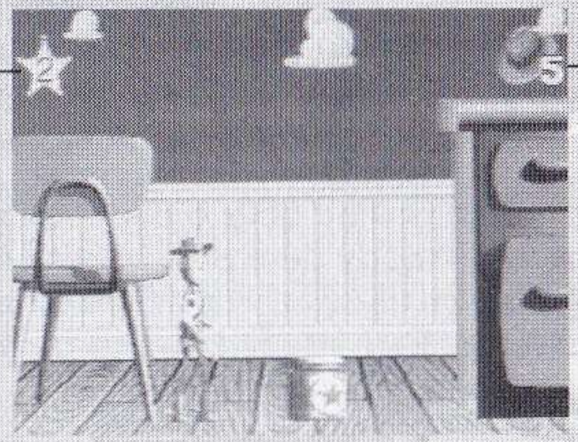
Bouton B : appuyez sur ce bouton pour aider Woody à utiliser sa corde comme un lasso ! Woody peut provisoirement attacher les autres jouets pour se frayer un chemin. Pour contourner les dangers, il peut également utiliser sa corde en se balançant sur les crochets suspendus.

Remarque : *il doit parfois effectuer cette manoeuvre plusieurs fois de suite. Il est donc préférable de s'exercer pour arriver à faire ce mouvement les yeux fermés.*



Start : appuyez une première fois sur ce bouton pour suspendre l'action au cours d'une partie et une seconde fois pour reprendre le jeu.

ECRANS DE JEU



Etoiles - Elles indiquent le nombre de points de santé qu'il reste à Woody. Chaque fois que Woody accuse un coup, il perd une étoile. Il perd une vie lorsqu'il tombe hors de l'écran ou lorsqu'il perd toutes ses étoiles.

Chapeaux - Ils indiquent le nombre de vies qu'il reste à Woody dans cette partie. Lorsque le dernier chapeau est perdu, la partie se termine.

Options de commande - Cet écran vous permet de personnaliser le jeu. Vous pouvez changer la configuration du bouton D, le nombre de vies par jeu et l'option scénario. Au départ, il est préférable de choisir le plus grand nombre de vies pour se familiariser avec la manipulation du personnage et les différentes options.

BONUS

Ce jeu vidéo vous donne non seulement la possibilité de vous lancer dans une aventure sans pareille, mais aussi de ramasser des objets utiles en chemin. Ils sont répartis tout au long du jeu (certains sont faciles à trouver, d'autres moins...).

Etoiles argentées
Ramassez-les pour gagner des points de santé, des vies supplémentaires et des possibilités de continuer la partie.

Etoiles dorées
Ramassez-les pour gagner immédiatement des points de santé.

Chapeaux de cow-boy
Ramassez-les pour gagner des vies supplémentaires.

Drapeaux
Vous recommencez automatiquement la partie au niveau de ce marqueur. Certains niveaux comportent plus d'un drapeau. Dans ce cas, vous recommencez au dernier drapeau que vous avez atteint avant de perdre.

ILS SONT UNIQUES, LE MOULE EST CASSE...

WOODY - De nature affable, bien qu'un leader né parmi les jouets, Woody est depuis tout temps le personnage préféré d'Andy. Il n'est donc pas étonnant qu'il ait du mal à céder la première place à Buzz l'Eclair. Comme son plan pour se débarrasser de Buzz a mal tourné, Woody se lance au secours de Buzz pour le sauver des périls du monde extérieur. Réussira-t-il à prouver qu'il est réellement le meilleur des jouets ?

BAYONNE - Ce petit cochon se trouve généralement près des objets les plus intéressants et les plus utiles. On le trouve dans la chambre d'Andy, normalement près d'un objet dont Woody a besoin. Que peut-on attendre d'une tirelire en forme de cochon ?

ROCKY GIBRALTAR - Ce jouet à l'effigie d'un lutteur de force poids lourd célèbre pour sa force sur le ring est très utile lorsque Woody a besoin de déplacer quelque chose de lourd.

MONSIEUR PATATE - Le roi de la grimace qui critique sans cesse le responsable. Monsieur Patate gêne parfois et semble toujours essayer de sauver la face.

L'ECRAN MAGIQUE - Ce personnage silencieux mais utile fournit des informations importantes à Woody. Il fait son apparition de temps en temps pour apporter son aide à Woody (lorsqu'il semble perdu).

BUZZ L'ECLAIR - Buzz l'Eclair est le top des rangers de l'espace ! Sa nature de jouet d'enfant risque de lui nuire dans ses projets de voyages intergalactiques. Mais à lui d'admettre avant tout sa condition. Buzz est un homme de l'espace prêt à prendre en charge un univers en plein désarroi, le sourire aux lèvres et une lueur malicieuse dans les yeux. Qu'il s'agisse de montrer ses talents de pilotE ou d'entreprendre une mission héroïque de secours dans l'espace, Buzz est assez téméraire pour tout un peloton de jouets. Qui sait, peut-être même s'entendra-t-il avec Woody ?

KARTING - Ce démon de la vitesse apparaît partout à la fois, en général sous les pieds. Au départ, Woody se sert de Karting pour faire tomber Buzz derrière la commode, mais a besoin de son aide par la suite pour rattraper Andy et sa famille avec Buzz.

SCUD - Il ne s'agit pas d'un jouet, mais de l'horrible chien de Sid, petit pour les humains mais gigantesque pour les jouets. Dans la maison de Sid, tous les jouets craignent de devenir l'objet de son attention et Scud fera de son mieux pour faire de ce cauchemar une réalité.

SOLDATS KAKIS - Cette armée de soldats kakis sait certainement voir rouge - Alerte Rouge ! Woody les envoie effectuer une mission de reconnaissance durant l'anniversaire d'Andy et c'est ainsi qu'il apprend l'existence d'un rival lui disputant ses faveurs. Nul ne sait quand ces personnages kakis pleins de ressources vont faire leur apparition...

REX - Prenez le dinosaure le plus féroce du monde, attribuez-lui une multitude d'angoisses et vous obtenez Rex. Ce carnivore ne ferait pas de mal à une mouche. Occupé à s'exercer à rugir (ne voulant pas paraître ennuyant), il se tient toujours à la disposition de Woody pour lui donner un coup de main. Il constitue également un fier destrier pour un cow-boy digne de ce nom...

EXTRA-TERRESTRES - Ces petites créatures tourbillonnantes qui peuplent la machine articulée de l'arcade de jeux n'ont qu'une seule idée en tête : s'échapper grâce à la PINCE et découvrir le monde de l'au-delà. Woody doit recueillir les créatures égarées en parcourant le labyrinthe du jeu d'arcade pour trouver le chemin de la sortie.

LES JOUETS MUTANTS - Le voisin d'Andy, Sid, a la mauvaise habitude de créer des jouets déformés à partir des différents composants d'autres jouets. Ces «jouets mutants», malgré leur air redoutable, sont pourtant pleins de bonnes intentions. Il ne faut pas toujours se fier aux apparences.

Vous rencontrerez bien d'autres personnages au cours de votre quête pour aider Woody à sauver Buzz. Certains d'entre eux vous seront même plus familiers que vous ne pourriez le penser !

MOTS DE PASSE

Lorsque vous terminez les étapes 4, 8 12 ou 15, vous reçevez un mot de passe. Notez les mots de passe des niveaux que vous atteignez. Il vous permettront de commencer une partie à partir du dernier niveau joué et de retourner à n'importe quel niveau que vous voulez recommencer.

1. Insérez la cartouche Toy Story dans le Megadrive et mettez-le sous tension. Lorsque le menu principal s'affiche, appuyez sur le bouton D vers le bas pour sélectionner "PASSWORD", puis appuyez sur le bouton START. L'écran de saisie du mot de passe s'affiche.

2. L'écran de saisie du mot de passe contient 5 étoiles sur une ligne horizontale qui s'affiche avec l'écran magique. Une flèche est affichée sous une des étoiles. Il s'agit de l'étoile active.

3. Un numéro est indiqué au centre de chaque étoile. 1 est la valeur par défaut pour chaque étoile. Entrez le mot de passe à l'aide du bouton directionnel D en le manoeuvrant vers le haut ou vers le bas ou à l'aide des boutons A, B ou C pour modifier la valeur de l'étoile active. Manoeuvrez le bouton D vers la droite ou vers la gauche pour sélectionner l'étoile suivante ou précédente dans l'écran de saisie du mot de passe.

4. Une fois le mot de passe correctement entré, appuyez sur le bouton START. Si le mot de passe est valide, le jeu commence immédiatement à l'étape correcte. Si le mot de passe entré est incorrect, l'écran du menu principal réapparaît.

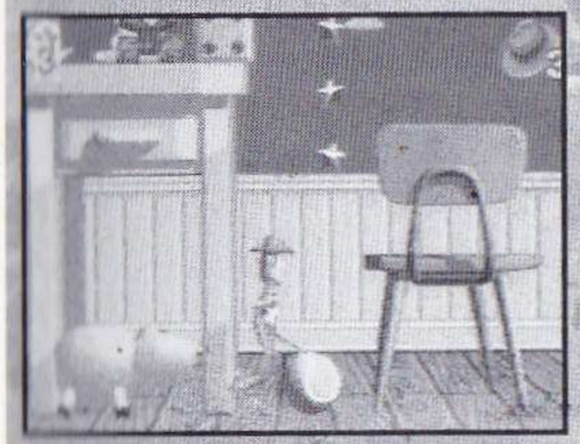
L'UNIVERS DE TOY STORY

Toy Story comporte cinq niveaux passionnants qui se divisent chacun en plusieurs tableaux. Ils sont tous décrits dans la suite de ce document. Lisez ce chapitre pour suivre une visite guidée des aventures de Woody !

NIVEAU UN: *LA CHAMBRE D'ANDY*

TOUT EST QUESTION DE STRATEGIE !

Woody doit trouver le moyen de réunir ses troupes pour les envoyer dans une mission audacieuse de reconnaissance et découvrir ce qui se passe pendant le goûter d'anniversaire d'Andy. Faites sortir les soldats kakis de la chambre avec l'un des écouteurs en les aidant à franchir les obstacles mobiles. Woody doit ensuite se rendre à l'autre écouteur pour savoir ce qui se passe.

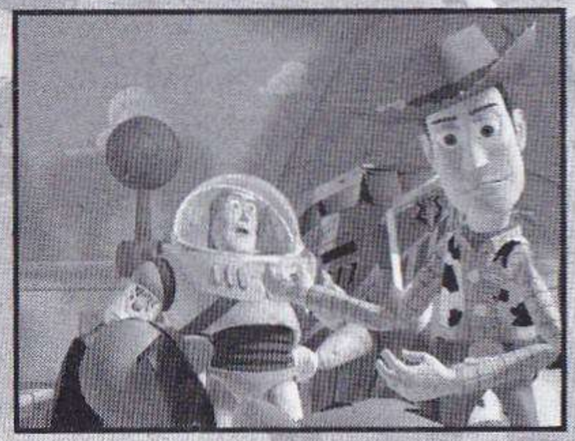


ALERTE ROUGE !

Les troupes se rendent au rapport pour informer Woody qu'Andy retourne dans sa chambre. Vous devez trouver le moyen de ranger tous les jouets dans le coffre à jouets ou sous le lit d'Andy avant son retour. Dépêchez-vous car le temps vous est compté dans ce niveau ! Une fois tous les jouets en place, Woody doit regagner sa place sur le lit.

LUI OU MOI !

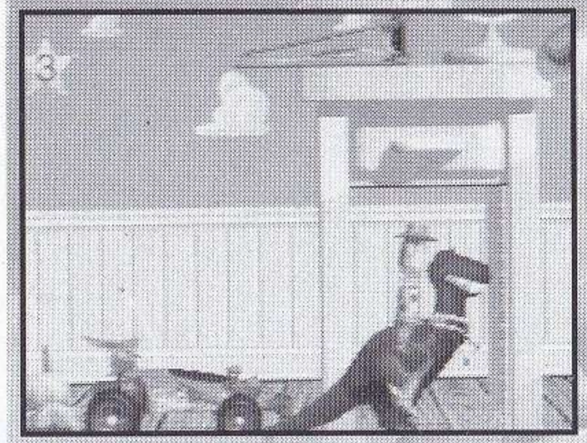
Le défi est lancé ! Woody doit se mesurer à Buzz pour prouver qu'il n'a rien à envier à ce maniaque tapageur du laser. Buzz est agile : vous devez le suivre ou vous aurez à recommencer, toujours recommencer. Sortez-en indemne pour pouvoir affronter le défi suivant !



LE DEFI DU GRAND CHEF

Woody se réveille tout triste dans le coffre à jouets. Son imagination lui joue des tours : il croit que Buzz possède un véritable laser ! Woody doit surpasser sa peur pour pouvoir quitter ce niveau.

NIVEAU DEUX :
LA CHAMBRE D'ANDY, DEUXIEME PARTIE



A NOUS DEUX, BUZZ

Woody fait appel à Karting pour faire tomber Buzz derrière la commode, afin qu'Andy oublie ce nouveau jouet (et se rappelle de son vieux copain Woody). Malheureusement, les plans de Woody sont déjoués lorsqu'il fait tomber accidentellement Buzz par la fenêtre !

Remarque : *pour conduire R.C., utilisez le bouton D vers la gauche et la droite. Appuyez sur le bouton A ou C pour accélérer..*

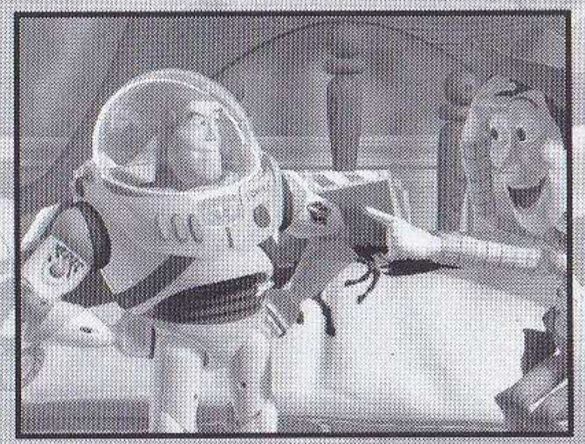
LA REVANCHE DES JOUETS

Buzz disparu, tous les jouets se liguent contre Woody. Ils ont vu Woody faire tomber Buzz par la fenêtre pour l'envoyer vers un destin bien pire que l'oubli... C'est maintenant à Woody de quitter la chambre d'Andy pour aider Buzz et regagner le respect des autres jouets. Le problème, c'est que TOUS les jouets ont peur de lui et qu'il doit se frayer un chemin parmi ces objets terrifiés pour sortir de la pièce !

VAS-Y, REX !

Ce cow-boy n'a jamais eu l'occasion jusqu'à présent de monter un dinosaure paniqué, mais c'est le seul moyen de se lancer au secours de Buzz. Alors, Woody n'hésite pas. Méfiez-vous des parachutistes qui volent bas et de Karting qui est de très mauvaise humeur. Ils sont tous prêts à mettre Woody hors d'état de nuire.

Remarque: *en chevauchant Rex, utilisez le bouton D pour l'obliger à accélérer ou à ralentir en appuyant sur la droite ou la gauche.*



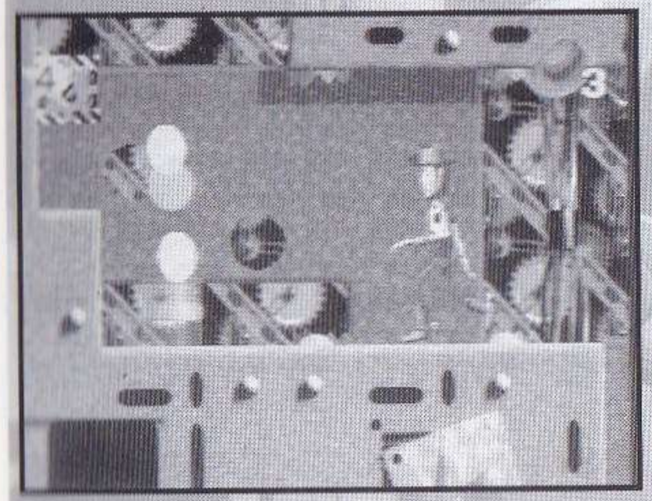
UN AUTRE DEFI

Une fois sorti de la chambre d'Andy, vous vous retrouvez face au vrai Buzz l'Eclair (et non pas la version de votre cauchemar), prêt à bouleverser votre univers.

NIVEAU TROIS : *PIZZA PLANET*

A BOIRE ET A MANGER

Woody et Buzz doivent se glisser discrètement dans le fast-food Pizza Planet selon le seul moyen donné à des jouets : cachés dans un gobelet et dans un carton de hamburger. Evitez les aliments qui vous tombent dessus et n'oubliez pas de vous baisser lorsqu'un humain passe à côté de vous. Et dire que vous pensiez votre chambre désordonnée...



Remarque : *appuyez sur le bouton D vers le bas pour éviter les contacts humains.*

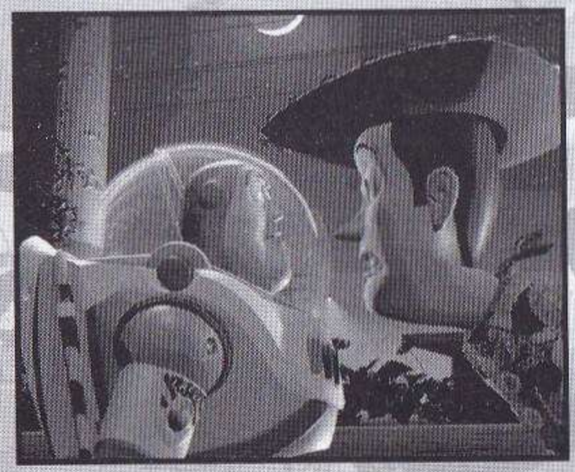
A L'INTERIEUR DE LA MACHINE ARTICULEE

Buzz grimpe dans la machine articulée et c'est à un certain cow-boy qu'il appartient de l'en sortir. Woody s'aperçoit vite que les mécanismes internes de la machine n'ont rien d'amical pour les jouets. Apprenez à sauter vite et bien...

A L'INTERIEUR MEME DE LA MACHINE ARTICULEE

Votre perspective change radicalement dans cette vue en caméra subjective de la machine articulée ! Vous cherchez un moyen rapide de sortir et il semblerait que votre seul atout soit les Extra-terrestres. Frayez-vous un chemin à travers le labyrinthe de la machine articulée pour récupérer vos copains à trois yeux et les déposer dans le réceptacle.

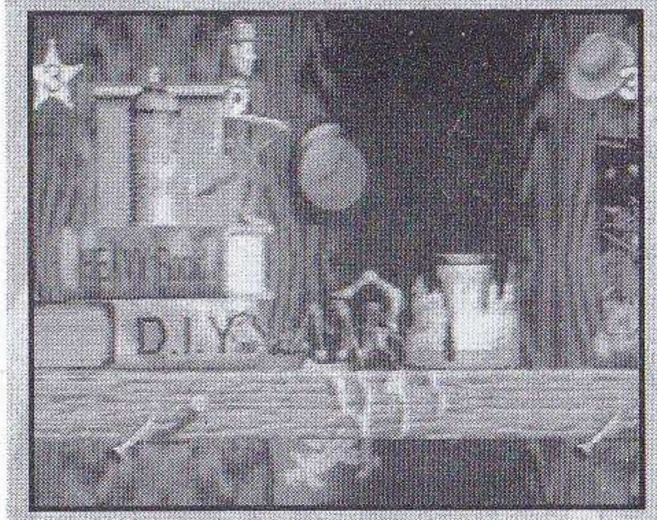
Remarque : *utilisez le bouton D pour vous déplacer dans la machine. Appuyez sur le bouton B et sur la droite ou la gauche pour vous déplacer latéralement dans la direction correspondante.*



TROISIEME DEFI

Préparez-vous à l'inévitable rencontre avec... la pince articulée ! Vous devez trouver un moyen de libérer Buzz de son emprise.

NIVEAU QUATRE : *LA CHAMBRE DE SID*

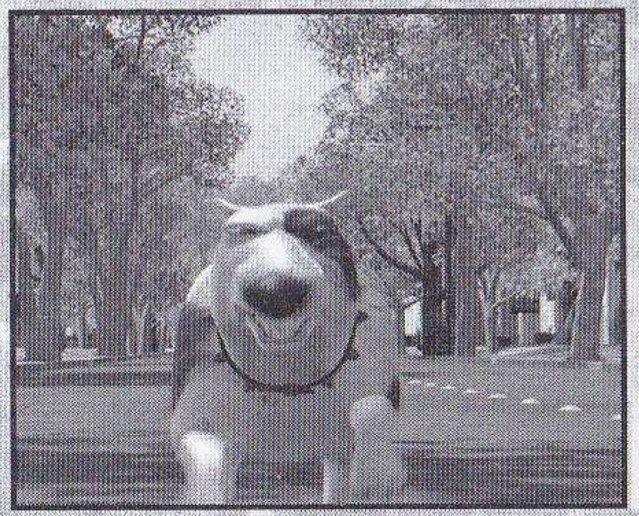


L'ETABLI DE SID

Vous pensiez que la machine articulée était le comble du défi ? Eh bien, attendez de voir ce que vous réserve la chambre de Sid ! Evitez les pièges et les horreurs qui rôdent dans cette chambre sinistre, mais surtout NE VOUS ARRETEZ PAS !

ROLLER BOB

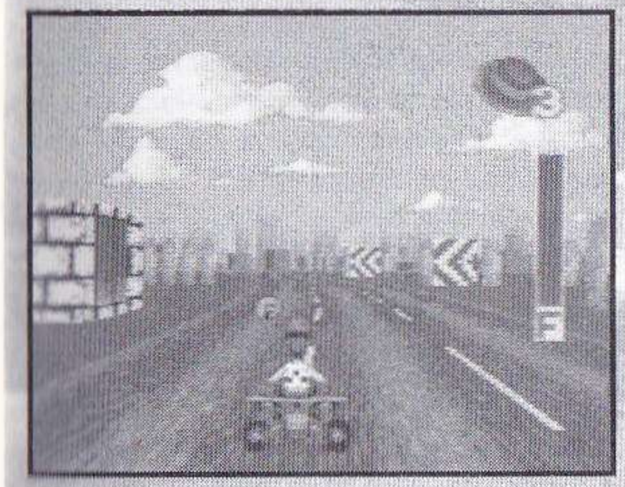
Woody chevauche Roller Bob, un jouet mutant qui a un sacré don pour les fuites rapides. Cela leur permet d'éviter Scud et de retrouver la liberté. Tout ce que doit faire Woody, c'est de chevaucher Roller Bob avant que Scud ne l'attrape et ne le transforme en cure-dents. Les techniques que vous avez découvertes en chevauchant Rex vous seront utiles dans ce niveau.



LA BATAILLE DES JOUETS MUTANTS

L'un des passe-temps préférés de Sid est de prendre les pièces d'un jouet parfaitement normal et de les utiliser pour créer une nouvelle créature aux allures terrifiantes. Ces jouets mutants sèment la terreur dans le coeur de Woody et notre cow-boy héroïque doit faire appel aux talents de karaté de Buzz pour se défendre. Que pourrait faire d'autre un simple jouet ?

NIVEAU CINQ: *SUR LA ROUTE*



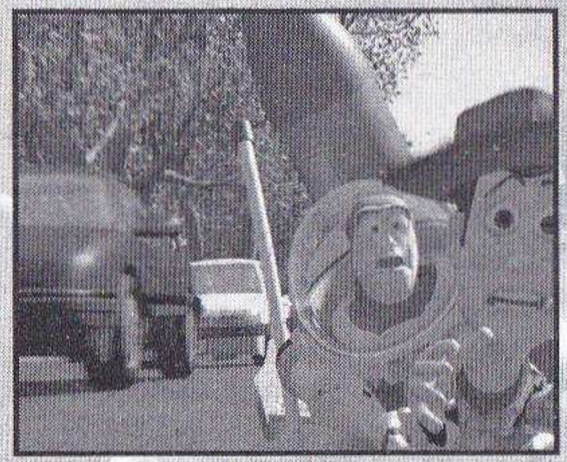
LA POURSUITE EFFRENEE

La camionnette a démarré en laissant Buzz derrière elle. Woody doit piloter R.C. à toute allure pour sauver Buzz et le ramener à Andy. Prenez de l'énergie en chemin ou vous risquez de vous retrouver sur le bord de la route sans dépannage gratuit. De l'énergie est disponible le long de l'autoroute. Tout en conduisant Karting, faites le plein pour lui permettre de poursuivre son chemin.

Remarque : *pour diriger R.C., utilisez le bouton D vers la gauche et la droite. Appuyez sur le bouton A ou C pour accélérer et sur le bouton B pour ralentir.*

SUIVEZ CETTE CAMIONETTE

En faisant appel à Karting, Woody et Buzz essaient de rattraper la camionnette contenant tous les autres jouets d'Andy. Essayez de contrôler cette équipe lancée dans une poursuite effrénée sur l'autoroute.



L'HOMME FUSEE

La dernière étape nécessite des talents de pilotage extraordinaires (grâce à Buzz l'Eclair) et des manoeuvres audacieuses ! Efforcez-vous de découvrir le meilleur endroit pour faire atterrir Woody et Buzz. Au pire, les deux héros finiront peut-être par apprendre à s'entendre.

MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Système Sega Megadrive.

Pour une utilisation appropriée

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

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

Avertissement: *Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irremédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.*

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

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

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

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

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

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

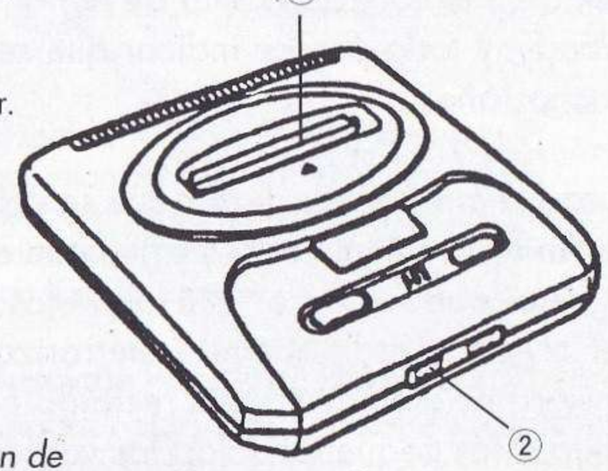
- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de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

INICIO

1. Prepare su sistema Sega Mega Drive como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el mando de control 2.
2. Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola. (Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.)
3. Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Nota: Este juego es para un jugador.

① Cartucho Sega
② Mando de control 1



Aviso: *Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los videojuegos en televisores de proyección de grandes pantallas.*

LOS HÉROES NO NACEN, SE HACEN

Bienvenidos a Toy Story, un mundo donde los juguetes cobran vida cuando no hay humanos presentes. Se trata de una fantasía animada llena de imaginación, donde un grupo especial de juguetes vivos participan en una serie de aventuras cómicas.

El personaje central de la historia es Woody, un vaquero de cuerda, al que acompañan otros juguetes que son sus amigos. Woody es el juguete preferido de Andy, un niño de seis años, y se sienta en el codiciado sitio de honor: su cama. La vida sonríe a Woody, y todo parece indicar que seguirá siendo así durante muchos años...

Bueno, en realidad, ¡hasta que se celebra la fiesta de cumpleaños de Andy! Los cumpleaños significan nuevos regalos, y los nuevos juguetes pueden hacer que los viejos juguetes queden olvidados. Ser olvidado es lo que más aterroriza a todos los juguetes. Ansioso de ver si Andy ha recibido algún juguete nuevo, Woody envía a los pequeños soldados verdes en una misión de reconocimiento para averiguar lo que ocurre durante la fiesta.

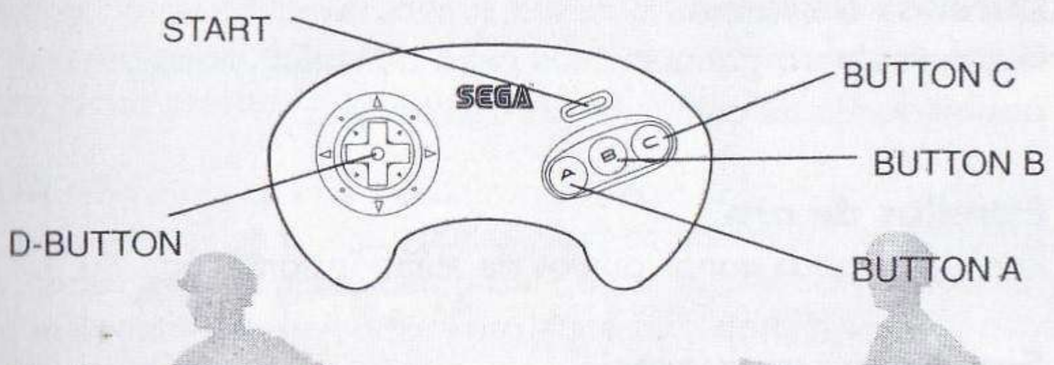
Pronto, los juguetes reciben noticias que cambiarán sus vidas: hay un nuevo juguete en el barrio, y su nombre es Buzz Lightyear. Buzz es el modelo más avanzado de los personajes de acción, un héroe espacial con súper-poderes, experto en karate y equipado con un láser, ¡y parece que se ha convertido inmediatamente en el juguete favorito de Andy!

Esto será un verdadero trauma para Woody, que tiene que acostumbrarse a la idea de ser el número 2 en el mundo de Andy. Para evitarlo, Woody, con la ayuda de R.C. Car, intenta tirar a Buzz detrás de la cómoda para que Andy se olvide de él. Pero el tiro le sale por la culata y, accidentalmente, Woody tira a Buzz por la ventana de la habitación de Andy, ¡directo al mundo real! El resto de los juguetes ven lo sucedido y se alían contra Woody por haber enviado a Buzz a una muerte segura.

Woody decide rescatar a Buzz y restaurar la paz en el mundo de los juguetes de Andy.

¡TOMA EL MANDO, AMIGO!

No puedes convertirte en un héroe si no conoces los movimientos necesarios. A continuación te ofrecemos una lista de los botones que aparecen en el Mando del Control del Mega Drive que tendrás que utilizar para mover a Woody. Se trata del Botón Direccional (Botón-D), el Botón de Inicio (Start), el Botón A, el



Botón B y el Botón C.

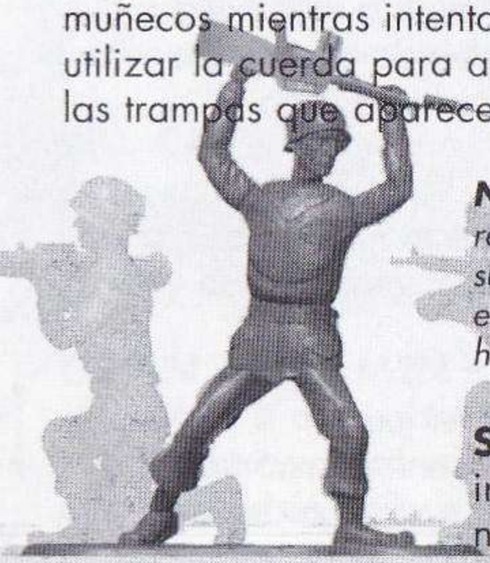
Nota especial: *En este juego no se utilizan los botones X, Y y Z del Mando de Control Mega Drive de 6 botones.*

A continuación se indican los controles necesarios para dirigir a Woody. Las maniobras y movimientos especiales aparecen en los capítulos siguientes.

Botón-D - Usa este botón para mover a Woody. Pulsa Izquierda o Derecha para que camine en esas direcciones. Ya que Woody es un muñeco muy alto, es posible que necesites pulsar de vez en cuando el botón Abajo para que pueda agacharse y sortear peligros. También, siempre que Woody utilice su cuerda, puedes pulsar Arriba (diagonalmente) en el botón-D para que apunte con ella más arriba.

Botones A o C - Pulsa cualquiera de estos botones para hacer saltar a Woody. Cuando Woody avanza con las manos (por una tubería o una viga), pulsa uno de estos botones para que se suelte.

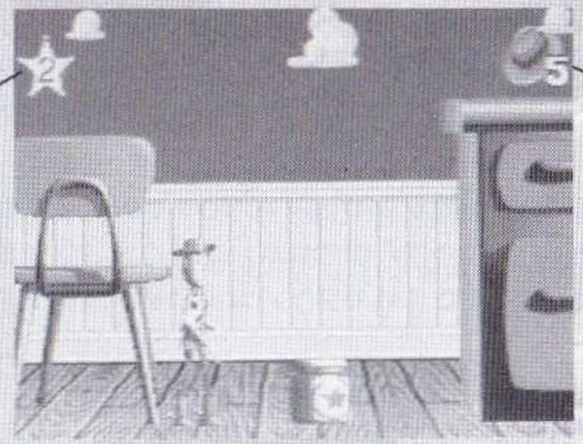
Botón B - Pulsa este botón para ayudar a Woody a utilizar su cuerda ¡como si fuera un lazo! Con él, Woody puede atar a otros muñecos mientras intenta avanzar entre ellos. También puede utilizar la cuerda para agarrar los ganchos y saltar por encima de las trampas que aparecen en el suelo.



Nota especial: *A veces, Woody tendrá que realizar esta maniobra varias veces de forma sucesiva, por ello te recomendamos que practiques este movimiento muchas veces, hasta que puedas hacerlo con los ojos cerrados.*

Start (Inicio)- Pulsa este botón para interrumpir la acción del juego. Púlsalo de nuevo para reanudar el juego.

LAS PANTALLAS DEL JUEGO



Estrellas - Indican el número de puntos de salud que le quedan a Woody. Cada vez que Woody se lesiona debido a un golpe, pierde una estrella. Cuando Woody se cae de la pantalla o pierde todas sus estrellas, pierde una vida.

Sombreros - Indican el número de vidas que le quedan a Woody en el juego. Cuando se pierde el último sombrero, se termina el juego.

Opciones de control - Esta pantalla altera el juego adaptándolo a tus gustos. Puedes cambiar la configuración del Botón-D, el número de intentos por juego y la evolución de la historia. Al principio, hasta que te acostumbres a los personajes y a los controles, es útil comenzar a jugar con más intentos.

BONOS

No sólo puedes disfrutar de una aventura extraordinaria mientras participas en el juego, sino que puedes recoger objetos interesantes mientras te lo pasas bien. Los objetos que se indican a continuación están repartidos por las pantallas del juego (algunos son fáciles de encontrar, otros...)

Estrellas de latón
Recógelas para ganar puntos extra de salud, vidas y posibilidades de continuar para Woody.

Estrellas de oro
Recógelas para ganar puntos de salud instantáneos.

Sombreros vaqueros
Recógelos para conseguir una vida adicional.

Banderas de continuación
Volverás a comenzar automáticamente en el punto del nivel donde alcanzaste esta marca. Algunos niveles tienen más de una bandera de continuación. En este caso, continuarás en la última bandera a la que llegaste en ese nivel antes de perder.

DESPUÉS DE CONSTRUIR A ESTOS TIPOS, ROMPIERON EL MOLDE...

WOODY - De carácter agradable y, sin embargo, un líder nato entre todos los muñecos, Woody ha sido desde siempre el juguete preferido de Andy. El perder esta posición bien merecida frente al recién llegado Buzz Lightyear ha sacado de quicio a Woody. Dado que su plan de deshacerse de Buzz le ha salido mal, Woody ha decidido rescatar a Buzz de los peligros del mundo real, que se encuentra fuera de la habitación de Andy. Después de todo, debe probar que sigue siendo el mejor...

JAM - Siempre puede encontrarse a este cerdito cerca de los objetos más útiles e interesantes. Jam se encuentra en la habitación de Andy, generalmente cerca del objeto que Woody necesita en ese momento determinado. Pero ¿qué otra cosa se puede esperar de un cerdito-hucha?

ROCKY GIBRALTAR - Este juguete representa a un antiguo luchador de lucha libre, un peso pesado, reconocido por su extraordinaria fortaleza en el ring. Rocky resulta de gran utilidad cuando Woody necesita mover algo pesado.

SEÑOR PATATA - Un maestro de las expresiones faciales, este juguete es el crítico número uno de cualquiera que esté al mando. De vez en cuando, Señor Patata interfiere en la acción y siempre parece que está intentando salvar las apariencias.

TELESKETC - Este personaje, silencioso pero de gran utilidad, posee información vital para Woody. Telesketc aparece de vez en cuando para ofrecer ayuda a Woody (cuando parece estar perdido).

BUZZ LIGHTYEAR - En lo que respecta a los Space Rangers, ¡Buzz Lightyear es el modelo más avanzado! El hecho de que sea un juguete para niños puede entorpecer en cierto modo sus planes de viajes intergalácticos, pero antes debe darse cuenta de ello. Buzz es un astronauta nato, listo para conquistar un espacio lleno de obstáculos ¡con una sonrisa en los labios y los ojos chispeantes! Tanto si debe probar su pericia como piloto como si debe precipitarse a otro heroico rescate espacial, Buzz tiene más osadía que una patrulla completa de juguetes. ¿Quién sabe? hasta podría llegar a hacer buenas migas con Woody.

R.C. CAR - Este diablo de la velocidad aparece en todas partes, generalmente entre los pies. Primero, Woody utiliza a R.C. para tirar a Buzz de la cómoda, y después le necesitará para alcanzar a Andy y a su familia que llevan a Buzz a remolque.

GREEN ARMY MEN - Para ser una patrulla de soldados verdes, estos tipos sí que saben reconocer el color rojo - ¡El código rojo! Woody les envía en una misión de reconocimiento a la fiesta de cumpleaños de Andy y recibe la noticia de que existe nueva competencia en las atenciones de Andy. Nunca se sabe cuándo van a aparecer estos ingeniosos hombrecillos verdes...

SCUD - No es un juguete, sino el asqueroso y pequeño perro de Sid. Bueno, pequeño para los humanos, pero gigantesco desde el punto de vista de los juguetes. En casa de Sid, lo peor que puede pasarle a sus juguetes es convertirse en un chisme para que Scud mordisquee. Scud hará todo lo posible para convertir en realidad las peores pesadillas de los juguetes.

REX - Coged al más feroz de los dinosaurios y agregad un montón de angustia y tendréis a Rex. ¡Este carnívoro no le haría daño ni a una mosca! Está siempre ocupado practicando su rugido (en realidad no quiere sonar enfadado), y Woody puede contar siempre con su ayuda. También resulta una montura de primera para un vaquero tan valiente como Woody...

SQUEEZE TOY ALIENS - Habitantes de la Máquina de la Zarpa Mecánica de la galería de juegos, estos aturdidos personajes tienen sólo un objetivo: escapar al mundo exterior, cortesía de LA ZARPA MECÁNICA. Mientras busca una salida de las entrañas de la máquina de la galería, Woody tiene que ir recogiendo a los Squeeze Toy Alliens extraviados.

MUTANT TOYS - Sid, el vecino de Andy, tiene la desagradable costumbre de crear juguetes monstruosos utilizando piezas de juguetes rotos. Estos "mutantes", a pesar de su apariencia espeluznante, tienen buenas intenciones. Lo que pasa es que tuvieron a un modelo despreciable.

En el transcurso de tu aventura para ayudar a Woody a rescatar a Buzz, te encontrarás con muchos otros personajes. ¡Algunos pueden resultarte más conocidos de lo que esperas!

CONTRASEÑAS

Cuando finalizas con éxito las etapas 4, 8, 12 ó 15, recibirás una contraseña. Fabrica un registro de contraseñas para los niveles que vayas alcanzando. Utiliza contraseñas para empezar el juego desde el último nivel que jugaste bien para volver a jugar.

1. Introduce el cartucho de Toy Story en el Mega Drive y enciende el sistema. Cuando aparezca el Menú Principal, oprime el Botón D para seleccionar "CONTRASEÑA" y después oprime el botón Start (INICIO). La pantalla cambiará y aparecerá la pantalla de entrada de la contraseña.

2. La pantalla de entrada de la contraseña consiste en 5 estrellas colocadas en una fila horizontal y que aparecen en relieve. Debajo de una de las estrellas hay una flecha. La flecha indica que esa estrella está activada.

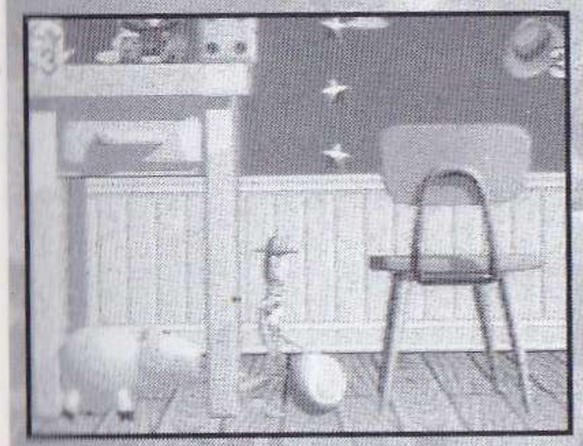
3. Cada estrella tiene un número en el centro. El valor por defecto de cada estrella es el 1. Introduce la contraseña moviendo hacia arriba o hacia abajo el Botón D o utilizando los botones A, B o C para cambiar el valor de la estrella activa. Utiliza el Botón D hacia la derecha o hacia la izquierda para seleccionar la estrella siguiente o anterior en la pantalla de entrada de la contraseña.

4. Una vez introducida la contraseña correcta, oprime el botón Start (INICIO). Si la contraseña es válida, el juego comenzará inmediatamente en la etapa adecuada. Si has introducido una contraseña incorrecta, regresarás a la pantalla del Menú Principal.

EL MUNDO DE TOY STORY

Toy Story consiste en cinco niveles llenos de aventuras, cada uno de ellos con varias etapas. En las siguientes páginas encontrarás una descripción de cada una de estas etapas. Utiliza esta parte del manual como si fuera una guía de las aventuras de Woody.

NIVEL UNO: *LA HABITACIÓN DE ANDY*

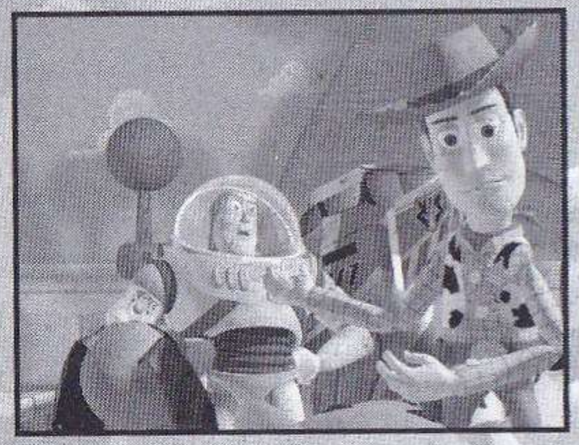


EL CLÁSICO JUEGO BÉLICO

Woody debe encontrar una forma de aleccionar a la patrulla para que realicen una arriesgada misión de reconocimiento en la fiesta de cumpleaños de Andy. Primero, ayuda a los soldados verdes a sortear un gran número de obstáculos en movimiento para salir de la habitación llevando uno de los monitores de escucha del bebé. Woody debe conseguir el otro monitor para poder oír lo que ocurre fuera de la habitación.

¡ALERTA ROJA!

La patrulla ha regresado para comunicar a Woody que Andy está camino de su cuarto. Tienes que encontrar una forma de que todos los muñecos ambulantes regresen a la caja de los juguetes, o debajo de la cama de Andy, antes de que éste entre en la habitación. Este nivel tiene un cronómetro, así que ¡date prisa! Después de que los juguetes estén recogidos, Woody tiene que volver a su puesto en la cama de Andy.



EGO CHECK

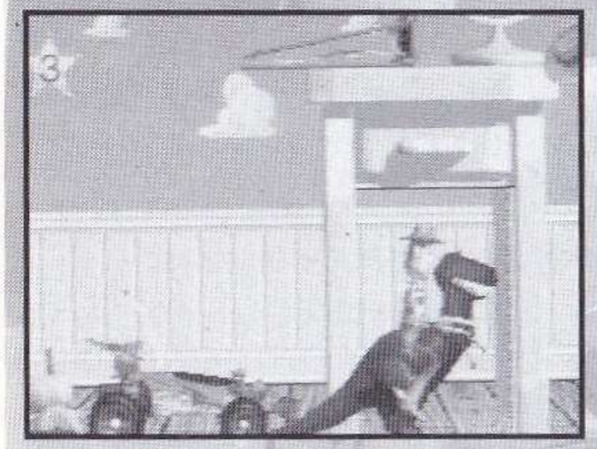
¡La competición ha empezado! Woody tiene que mantenerse a la altura de Buzz para demostrar que es tan bueno como el bocazas del láser. Buzz se mueve con gran rapidez; tienes que mantener su ritmo o tendrás que probar una y otra vez. ¡Intenta salir ileso para enfrentarte a tu primer reto con el gran jefe!

RETO CON EL GRAN JEFE

Woody se despierta lleno de tristeza en la caja de los juguetes. En su imaginación crea una pesadilla ¡donde Buzz dispara lásers de verdad! Woody debe sobreponerse a sus temores (de Buzz) y escapar de esta etapa del juego.

NIVEL DOS: *LA HABITACIÓN DE ANDY, PARTE II*

BUZZ CLIP



Woody intenta utilizar a R.C. Car para tirar a Buzz detrás de la cómoda y así conseguir que Andy se olvide de él (y recuerde a su viejo amigo). Desafortunadamente, esta acción sólo sirve para iniciar otra pesadilla ¡ya que Woody tira accidentalmente a Buzz por la ventana!

Nota especial : *Para guiar a R.C, utiliza el Botón-D para dirigirle a la derecha y la izquierda. Pulsa el Botón A o C para acelerar.*

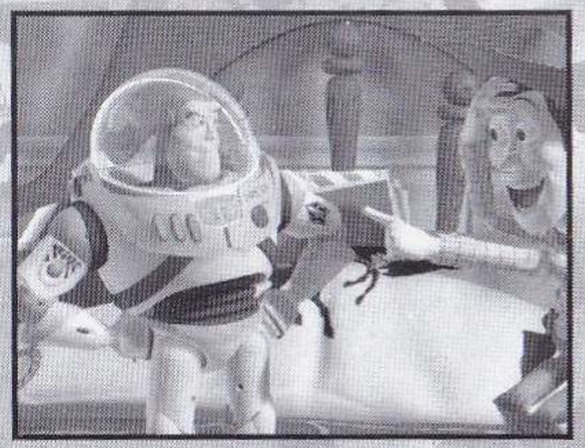
LA VENGANZA DE LOS JUGUETES

Con Buzz fuera de juego de forma permanente, los juguetes se alían contra Woody. Han visto cómo Woody tiró por la ventana a Buzz a un destino mucho peor que el ser olvidado... Ahora Woody tiene que salir de la habitación de Andy para ayudar a Buzz y restaurar su reputación entre los demás juguetes. Sin embargo, el problema está en que TODOS los juguetes le tienen miedo, ¡y no es fácil escapar de una habitación llena de juguetes enloquecidos!

¡CORRE REX, CORRE!

Este vaquero nunca ha cabalgado sobre un dinosaurio aterrorizado, pero, si es la única forma de ayudar a Buzz, ¡Woody está dispuesto a intentarlo! Ten cuidado con los paracaidistas que aparecen a baja altura y con un R.C. realmente ofendido dispuesto a acabar con las aspiraciones de Woody.

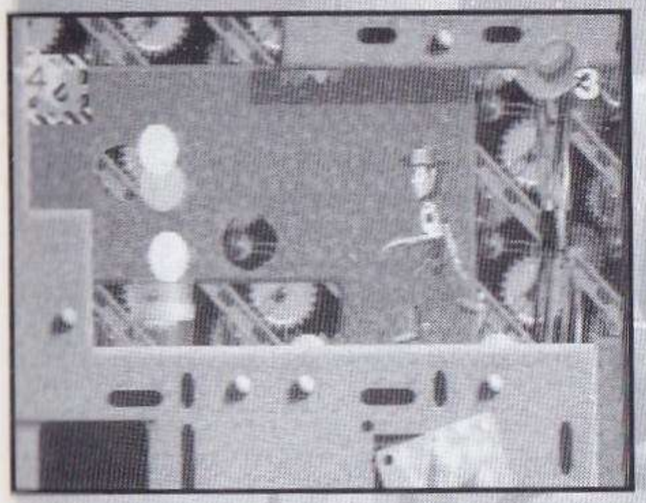
Nota especial : *Cuando cabalgues sobre Rex, utiliza el Botón-D para hacerle correr más rápida o más lentamente pulsando derecha e Izquierda.*



OTRA ZONA DEL GRAN JEFE

Ahora que has conseguido salir de la habitación de Andy, tienes que enfrentarte al verdadero Buzz Lightyear (no una creación de pesadilla) ¡listo para destrozar tu universo por haberle dado con la puerta en las narices!

NIVEL TRES: *PIZZA PLANET*



COMIDA Y BEBIDA

Woody y Buzz deben entrar sin ser vistos en Pizza Planet de la única forma permitida a dos juguetes: dentro de un vaso de Mega Gulp y de una caja de hamburguesa. Tienes que sortear la comida que te cae encima, y recuerda que debes esquivar a la gente que camina a tu alrededor. Y pensabas que tu habitación estaba desordenada....

Nota especial : *Pulsa el Botón D para evitar el contacto con los humanos.*

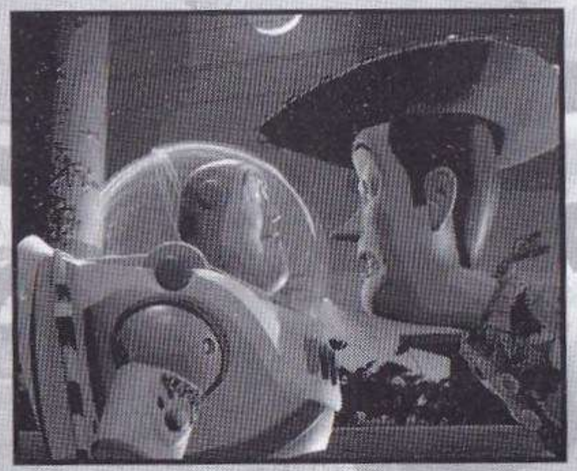
DENTRO DE LA ZARPA MECÁNICA

Buzz se ha introducido en la Zarpa Mecánica y ahora depende de cierto vaquero conocido nuestro el conseguir liberarle. A medida que se precipita de un precario lugar estratégico a otro, Woody descubre que el interior de la máquina no resulta tan amistosa como él creía. Asegúrate de sincronizar los saltos al máximo...

REALMENTE DENTRO DE LA ZARPA MECÁNICA

Tu perspectiva cambia radicalmente desde esta vista en primera persona del interior de la Zarpa Mecánica. Buscas una forma rápida de escapar y parece que los Squeeze Toys Aliens representan tu único billete de salida. Debes deslizarte entre las deformadas tripas de la máquina recogiendo a tus camaradas con tres-ojos y depositándolos en el cubo.

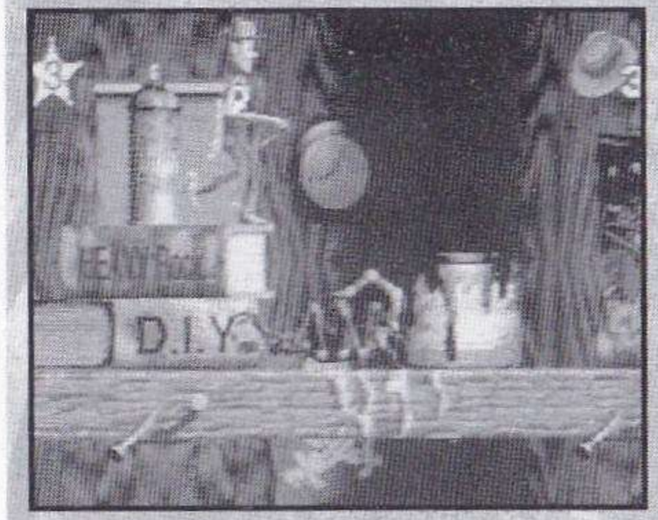
Nota especial: *Utiliza el Botón D para moverte por la máquina. Pulsa el Botón B hacia la Izquierda o la derecha para moverte en esas direcciones.*



LA TERCERA ZONA DEL GRAN JEFE

Prepárate para el inevitable encuentro con... ¡la Zarpa Mecánica! Tienes que encontrar una forma de liberar a Buzz de las garras de la Zarpa Mecánica.

NIVEL CUATRO: *LA HABITACIÓN DE SID*



LA CÁMARA DE LOS HORRORES DE SID

Si pensaste que escapar de la Zarpa Mecánica era difícil, ¡espera a que veas lo que Sid tiene preparado para Woody! Sortea todas las trampas y horrores que pueblan esta siniestra habitación y, por favor, ¡MANTENTE SIEMPRE EN MOVIMIENTO!

LA BATALLA DE LOS JUGUETES MUTANTES

Uno de los tortuosos pasatiempos de Sid es el coger piezas de un juguete casi nuevo y utilizarlas para crear un juguete monstruoso y espeluznante. Estos mutantes llenan de terror el corazón de Woody y nuestro héroe debe utilizar el movimiento de karate de Buzz para defenderse. ¿Qué puede hacer un juguete normal?

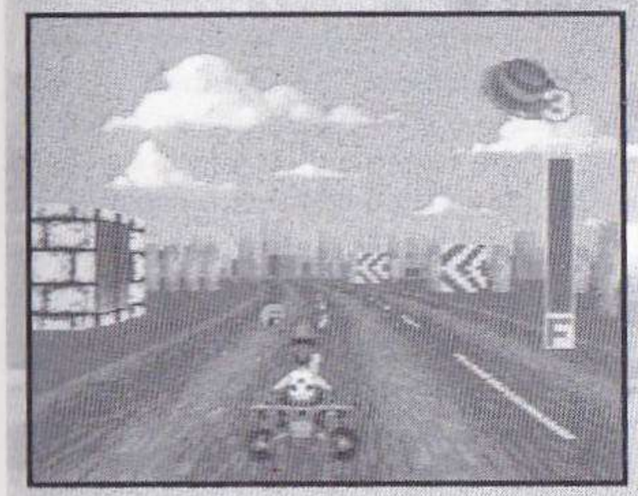
ROLLER BOB

Woody se monta sobre Roller Bob, un mutante con un gusto especial por las huidas a gran velocidad. Esto será de gran ayuda para Woody, ya que Scud les persigue sin darles tregua. Todo lo que Woody tiene que hacer es montarse sobre Roller Bob antes de que Scud le atrape y le convierta en un montón de palillos de dientes. Los movimientos que aprendiste montando a Rex te serán de gran ayuda en este nivel.



NIVEL CINCO:
OTRA AVENTURA EN LA CARRETERA

DAY-TOY-NA



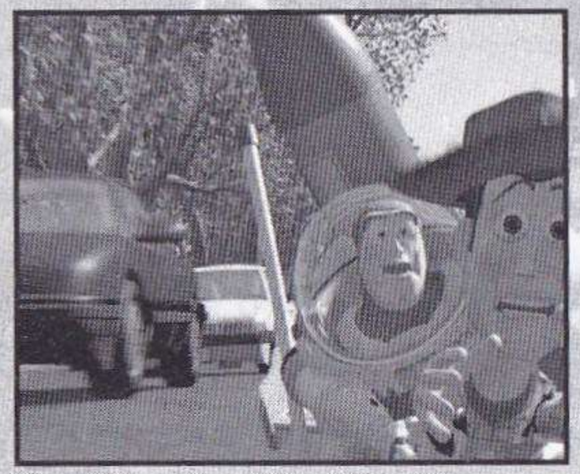
La camioneta se ha puesto en marcha dejando atrás a Buzz. Woody debe conducir a R.C. Car a toda pastilla para rescatar a Buzz y reunirse con Andy y los demás muñecos. No te olvides de recoger módulos de energía durante el camino o quedarás tirado en la calzada, sin posibilidad de remolque. Los módulos de energía se están dispersos por la autopista. Recógelos mientras conduces para poder mantener en marcha a R.C. Car (durante mucho, mucho tiempo...)

Nota especial : *Para guiar a R.C, utiliza el Botón-D para dirigirle a la derecha y la izquierda. Pulsa el Botón A o C para acelerar y el Botón B para frenar.*

A TODA MECHA

Intentando alcanzar la camioneta en marcha que contiene los demás juguetes de Andy, Woody y Buzz acaban montándose en R.C. Car. Intenta controlar a esta cuadrilla mientras circula a velocidad vertiginosa por la autopista.

EL HOMBRE COHETE



La última etapa incluye maniobras de vuelo un tanto complicadas (gracias a Buzz Lightyear), ¡y algunas realmente temerarias! Intenta localizar el mejor punto de aterrizaje para Woody y Buzz. En último caso, es posible que estos dos héroes aprendan a llevarse bien.

MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive.

Para un mejor uso

① ¡No mojarlo!
② ¡No doblarlo!
③ ¡No darle golpes violentos!
④ ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
⑤ ¡No dañarlo ni rayarlo!
⑥ ¡No exponerlo a altas temperaturas!
⑦ ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!

- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

Aviso: *Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante períodos prolongados los videojuegos en televisores de proyección de grandes pantallas.*

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

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

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

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

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

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

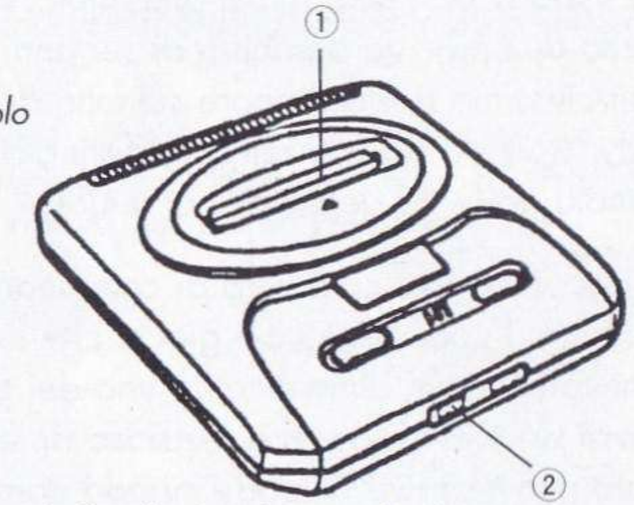
- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito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

INIZIARE

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Controllo 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche il Controllo 2.
2. Assicuararsi che l'interruttore sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle. (***Importante:*** *Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia per Mega Drive o quando la si togli.)*
3. Accendere l'interruttore. In breve tempo apparirà la schermata del titolo.
4. Se la schermata del titolo non appare, spegnere l'interruttore. Accertasrsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Qunidi accendere di nuovo l'interruttore.

Nota: *Questo gioco per onu solo giocatore*

① Cartuccia Sega
② Controllo 1



Avvertenza per i possessori di televisori a proiezione:
I fermi-immagine possono provocare danni permanenti al condotto delle immagini o lasciare segni indelebili sul fosforo del CRT. Evitate di utilizzare i videogiochi, per tempi lunghi o frequentemente, su televisori a proiezione con schermo largo.

EROI SI DIVENTA, NON SI NASCE

Benvenuti a Toy Story, il mondo in cui i giocattoli sono vivi quando gli uomini sono assenti. Toy Story è un scenario fantastico e animato, in cui tantissimi giocattoli hanno una vita propria e sono coinvolti in divertenti disavventure.

Protagonisti della storia sono un cowboy munito di corda di nome Woody ed i suoi amici giocattoli. Woody è il passatempo preferito di Andy, un bambino di sei anni, e giace nell'ambitissimo posto d'onore sul letto di quest'ultimo. Per Woody la vita è bella e sembra destinato a rimanere lui il giocattolo preferito degli anni a venire.

E così accade, fino alla festa di compleanno di Andy! Compleanno vuol dire nuovi giochi che forse i vecchi verranno dimenticati. Essere dimenticati è uno dei principali timori condivisi da tutti i giocattoli. Ansioso di sapere se Andy ha ricevuto nuovi giochi, Woody manda uomini dell'esercito verde in missione di ricognizione... Questi ultimi apprendono subito la notizia che stravolge la loro intera esistenza di giocattoli: c'è un nuovo gioco in città chiamato Buzz Lightyear.

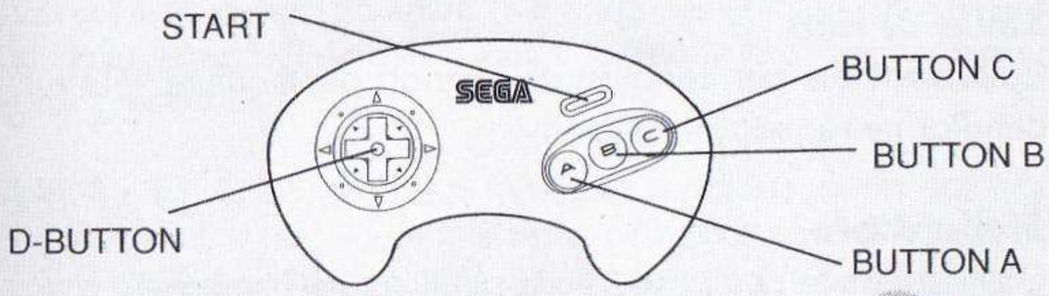
Buzz è l'ultimo personaggio d'azione, un eroe spaziale superpotente, un formidabile karateka dotato di, che sembra aver conquistato Andy immediatamente!

Per Woody, che ora si ritrova ad essere il numero 2 nel mondo di Andy, ciò rappresenta un grosso shock. La sua risposta è di cercare, nell'oscurità, di spingere Buzz dietro l'armadio facendo ricorso alla R.C. Car. Il piano di Woody fallisce e senza volerlo egli invia Buzz fuori dalla finestra di Andy, nel mondo reale. Gli altri giocattoli si rendono conto dell'accaduto e si muovono contro Woody che ha condannato Buzz a una morte sicura.

Woody si prende egli stesso l'incarico di salvare Buzz e di riportare la pace nel mondo dei giocattoli di Andy.

AI COMANDI, RAGAZZO!

Se volete essere un eroe, dovete sapervi muovere. La lista qui sotto elenca tutti i pulsanti del Controllo di Mega Drive, che userete per muovere Woody. Sono il Pulsante Direzionale (Pulsante D), il Pulsante Start, i Pulsanti A, B e C.



Nota Bene: *In questo gioco non si utilizzano i pulsanti X, Y e Z situati sul Controllo Mega Drive a sei pulsanti.*

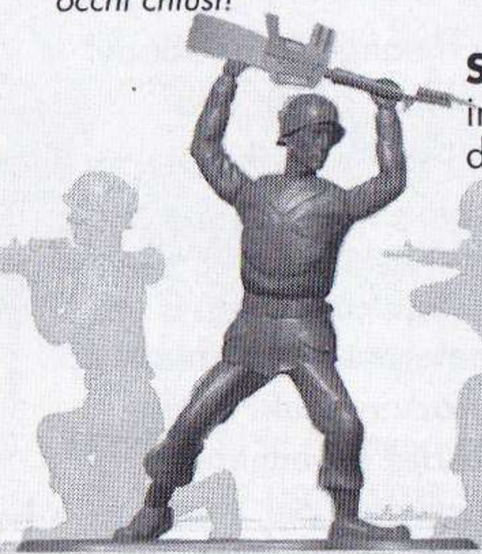
I comandi generali per muovere Woody sono indicati qui sotto, mentre i movimenti e le manovre speciali sono elencati nei capitoli successivi.

Pulsante D - Usate questo pulsante per far muovere Woody. Premete Left (Sinistra) o Right (Destra) per farlo andare nella direzione che volete. Dato che Woody è un giocattolo veramente grande, di tanto in tanto dovrete premere Down (Giù) per far sì che si chini sotto gli ostacoli bassi. Potete inoltre premere UP (Su), in diagonale, il pulsante D, mentre Woody sta usando la corda, per farlo mirare più alto.

Pulsanti A o C - Premete uno di questi due pulsanti per far saltare Woody. Quando Woody avanza con le braccia (appeso a un tubo o ad una trave sovrastante), premete uno dei due pulsanti per fargli lasciare la presa.

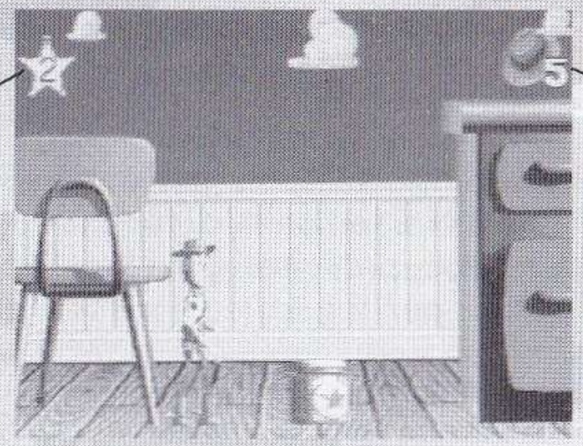
Pulsante B - Premete questo pulsante per aiutare Woody ad usare la corda come un laccio! Nel tentativo di lanciare la corda oltre i giocattoli, Woody potrebbe, provvisoriamente, acchiapparli. Può inoltre utilizzare la corda, per superare, per ????.

Nota Bene: *Ogni tanto Woody dovrà ripetere quest'ultima manovra alcune volte di seguito. Vi conviene quindi praticare il gesto fino a saperlo eseguire ad occhi chiusi!*



Start - Premete questo pulsante per interrompere l'azione del gioco. Premetelo di nuovo per riprendere a giocare.

LE SCHERMATE DEL GIOCO



Stelli - Indicano il numero di punti-salute che rimangono a Woody. Ogni volta che Woody riporta danni per un colpo, perde una stella. Quando scompare dallo schermo o perde tutte le stelle, perde una vita.

Capelli - Segnano il numero di vite di cui dispone ancora Woody nel gioco. Quando l'ultimo cappello è perso, il gioco finisce.

Control Options - Grazie a questa schermata potete cambiare il gioco a piacere. Potete modificare la configurazione del Pulsante D, il numero dei tentativi per gioco e la trama dell'avventura. Si consiglia sempre di iniziare il gioco con più tentativi, per imparare a maneggiare bene personaggio e situazioni.

ABBUONI

Giocando, non solo potete vivere un'autentica avventura, ma mentre si svolge il gioco, potete anche raccogliere favolosi oggetti! Il materiale elencato qui sotto si trova sparso lungo tutto il gioco (alcuni oggetti sono facilissimi da trovare, altri un pò meno...)

Stelle di lata
Collezionatele per conquistare ulteriori punti salute, vite e bendiarine-seguito per Woody.

Stelle d'oro
Collezionatele per conquistare punti salute immediati.

Capelli di cowboy
Raccoglieteli per ricevere una vita supplementare.

Bandierine-seguito
Ricomincerete automaticamente il gioco dal livello in cui avete raggiunto questo segnale. Alcuni livelli hanno più di una bandierina. In tal caso proseguirete a partire dall'ultima bandiera che avete raggiunto prima di cadere.

DOPO AVERLI FATTI HANNO ROTTO LO STAMPO...

WOODY - Woody, che ha un carattere mite, ma è anche un leader per natura tra i giocattoli, è da sempre il gioco preferito di Andy. È un po' sconvolto perchè he perso la sue meritate posizione di numero uno a favore de Buzz Lightyear. Da quando il suo piano di sbarazzarsi di Buzz gli è andato male, e da alloza si è assunto la responsabilità di salvare il suo rivale dai pericoli del mondo esterno, fuori dalla stanza di Andy. In fondo potrebbe provare di essere il miglior giocattolo...

HAMM - Ci si può imbattere in questo maialino vicino agli oggetti più interessanti e utili. Hamm si trova nella stanza di Andy, di solito accanto a un oggetto di cui Woody ha bisogno. Cos'altro vi aspettavate da un maialino-salvadanaio?

ROCKY GIBRALTAR - Il giocattolo si basa su un ex lottatore dei pesi massimi, noto per la sua forza poderosa sul ring. Rocky si rende utile quando Woody ha bisogno di far muovere qualcosa di pesante.

MR. POTATO® - Il maestro delle smorfie è sempre il primo a criticare chi comanda. Mr. Patato® appare di tanto in tanto e sembra sempre impegnato a salvare la faccia.

LINEARAMA™ - Questo taciturno e tuttavia utile personaggio possiede informazioni preziose per Woody. Linearama entra in scena ogni tanto per assistere Woody (quando questo appare perduto).

BUZZ LIGHTYEAR - Quando è la volta degli Space Rangers, il più grande è Buzz Lightyear! Il fatto di essere il gioco di un bambino potrebbe ostacolare i suoi piani di volo intergalattico, ma questo dovrà per prima cosa capirlo lui stesso. Buzz è un astronauta figlio di astronauta, pronto ad affrontare un universo di pericoli col sorriso sulle labbra e uno sprazzo di luce negli occhi! Che si tratti di provare la sua maestria come pilota o di filare verso un altro eroico salvataggio spaziale, Buzz possiede il coraggio di un intero plotone di giocattoli. Chissà, potrebbe anche andare d'amore e d'accordo con Woody.

R. C. CAR - Questo demonio della velocità spunta dappertutto, e di solito proprio in mezzo ai piedi. In un primo momento Woody la R.C. Car per buttare giù Buzz dall'armadio, successivamente invece ne ha bisogno per ritrovare Andy e la sua famiglia, con Buzz a bordo.

I SOLDATI DELL'ESERCITO VERDE - Per un plotone di soldati verdi, questa è gente che sa come agire quando c'è una - ¿¿¿¿! Woody li ha mandati in avanscoperta alla festa di compleanno di Andy e apprende tutto sul conto del suo nuovo rivale. Non si sa mai quando questi abilissimi uomini verdi si entrezanno un azione...

SCUD - Non è un gioco, ma il disgustoso e lurido cagnolino di Sid. Beh, cagnolino in base agli standard umani, perché dal punto di vista di un giocattolo, Scud è gigantesco. Della casa Sid ogni gioco ha il terrore di diventare un oggetto da masticare. Scud farà del suo meglio per trasformare in realtà il questo incubo.

REX - Prendete il più feroce dinosauro che il mondo abbia mai conosciuto, attribuitegli una personalità piena di timori ed otterrete Rex. Questo carnivoro non farebbe male a una mosca. Sta perfezionando il suo ruggito (non vuole assolutamente enere molesto) e si può sempre contare su di lui per dare una mano Woody. Rex è anche molto chic, per un cowboy dalla rozza cavalcata...

GIOCATTOLI MUTANTI - Sid, il vicino di Andy, ha la brutta abitudine di creare giocattoli deformati con diversi pezzi di altri giocattoli. Questi 'Giocattoli Mutanti', nonostante il loro aspetto inquietante, sono veramente benintenzionati. Hanno soltanto avuto in sorte un modello schifoso.

GIOCATTOLI ALIENI MORBIDI - Abitanti della Macchina Artiglio ad archi, queste piccole creature confusionarie hanno un solo pensiero: sfuggire al mondo esterno, Artiglio permettendo. Woody deve radunare gli dispersi, mentre cerca di capire il funzionamento interno della macchina ad archi per trovare una via d'uscita.

Aiutando Woody a cercare Buzz, incontrerete molti altri personaggi. Alcuni potrebbero esservi più familiari di quanto credete!

PAROLA D'ORDINE

Quando lei completa con successo i passaggi 4, 8, 12 o 15, otterrà una parole d'ordine. Prendete nota delle parole d'ordine per il livello in cui siete. Usate le parole d'ordine per iniziare il gioco dall'ultimo livello in cui avete giocato, o per tornare a qualsiasi livello in cui volete giocare ancora.

1. Non appena appare il Menu Principale, premete Down (giù) sul pulsante D per scegliere l'opzione "PASSWORD" (parole d'ordine), quindi premete il pulsante START. Subito dopo viene visualizzato lo schermo di inserimento della password.

2. Lo schermo di inserimento della password è composto da 5 stelle disposte su una fila orizzontale visualizzate su Linearama. Una delle stelle ha una freccia immediatamente sotto di essa. Ciò sta ad indicare che essa è la stella attiva.

3. Ogni stella contiene un numero che appare al centro. Il valore iniziale di ogni stella è 1. Inserite la password utilizzando premendo Up (su) o Down (giù) sul pulsante D, oppure utilizzando i pulsanti A, B o C per cambiare il valore della stella attiva. Usate il pulsante D premendo Right (destra) o Left (sinistra) per selezionare la stella successiva o precedente nello schermo di inserimento della password.

4. Dopo aver inserito il parole d'ordine corretta, premete il pulsante START. Se la password è valida, il gioco inizierà immediatamente dal passaggio corretto. Se la password inserita è errata, si ritornerà alla schermata del Menu Principale.

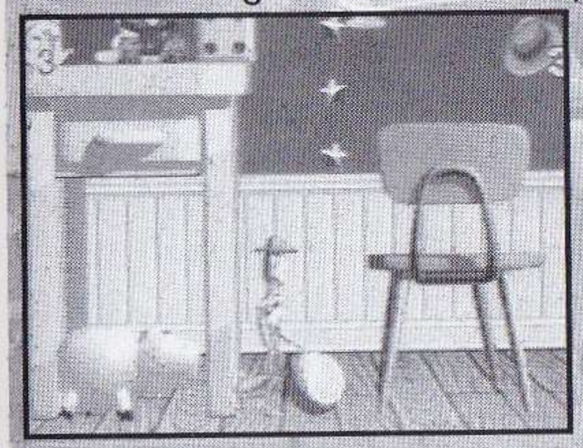
IL MONDO DI TOY STORY

Toy Story contiene cinque divertentissimi livelli, suddivisi ognuno in diversi passaggi. Nelle prossime pagine è ripresa la descrizione di ognuno di questi passaggi. Usate questa parte di manuale come una guida all'avventura di Woody.

LIVELLO UNO: *LA STANZA DI ANDY*

IL VECCHIO GIOCO DEI SOLDATI

Woody deve trovare un modo di preparare le truppe ad un'audace azione di ricognizione volta a scoprire cosa succede alla festa di compleanno di Andy. Servendovi di uno dei baby monitor, portate l'esercito verde fuori dalla stanza, aiutandolo a superare alcuni ostacoli mobili. Woody dovrà poi affidarsi all'altro baby monitor per ascoltare.

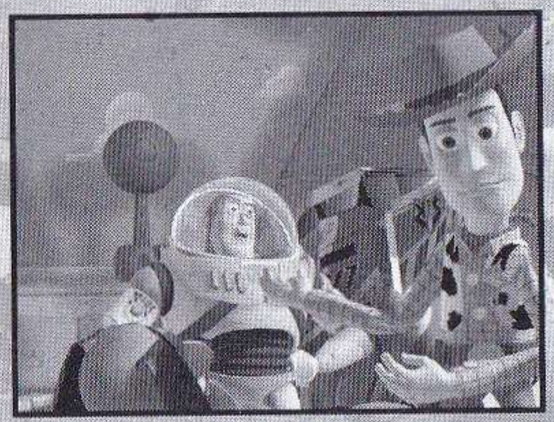


ALARME ROSSO!

Le truppe sono tornate per comunicare a Woody che Andy si sta dirigendo verso la sua stanza. Dovete trovare il modo di far entrare tutti i giocattoli sparsi nello scatolone o sotto il letto di Andy prima del suo arrivo. La durata del livello è cronometrata, vi conviene quindi sbrigarvi! Una volta che tutti i giocattoli sono a posto, Woody deve riprendere il suo posto sul letto.

VERIFICHE PERSONALE

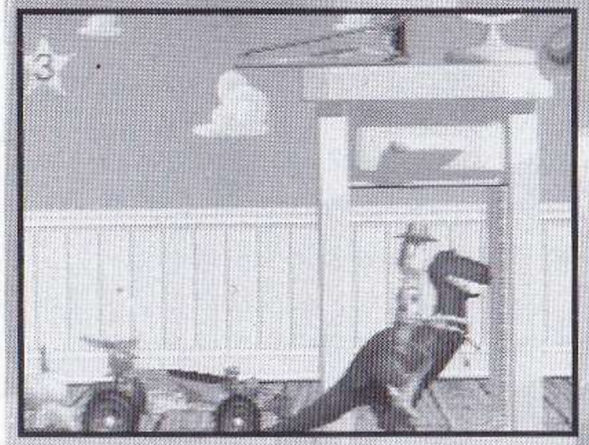
Ë iniziata la gara! Woody deve stare dietro a Buzz, per provare di non essere inferiore al rumoroso personaggio armato di laser. Buzz è piuttosto veloce - non cedete, altrimenti vi toccherà provare e riprovare. Cercate di uscirne indenni per affrontare la prima grande sfida!



SFIDA TRA BOSS

Woody è triste dopo il risveglio nella scatola dei giocattoli. La sua immaginazione crea una versione da incubo di Buzz, che spara raggi reali di laser! Per superare questo passaggio Woody dovrà vincere le proprie paure.

LIVELLO DUE: *LA STANZA DI ANDY, 2A PARTE*



IL COLPO DI BUZZ

Woody tenta di usare la R.C. Car per stendere Buzz dietro l'armadio: così Andy si dimenticherà del suo nuovo gioco e si ricorderà del suo vecchio amico. Sfortunatamente il tentativo gli procura solo un nuovo mal di testa, perché a sorpresa Buzz finisce fuori dalla finestra!

Nota bene: *Guidando la R.C. usate il Pulsante D per sterzare a Sinistra o a Destra. Per accelerare premete A o C.*

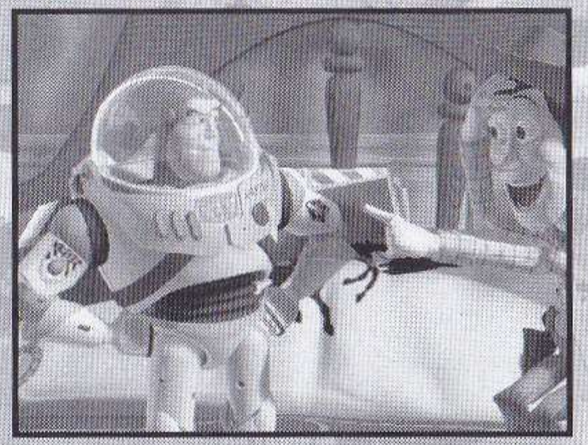
LA RIVINCITA DEI GIOCATTOLI

Con Buzz permanentemente fuori scena, i giocattoli si ribellano contro Woody. Lo hanno visto defenestrare Buzz, verso un destino peggiore di quello di essere dimenticato... Ora Woody ha l'obbligo di uscire dalla stanza di Andy per aiutare Buzz e riconciliarsi con i giocattoli. C'è un grosso problema però: TUTTI i giocattoli lo temono e ora si trova a fuggire da una stanza piena di giocattoli terrorizzati!

CORRI REX, CORRI!

Con Buzz permanentemente fuori scena, i giocattoli si ribellano contro Woody. Lo hanno visto defenestrare Buzz, verso un destino peggiore di quello di essere dimenticato... Ora Woody ha l'obbligo di uscire dalla stanza di Andy per aiutare Buzz e riconciliarsi con i giocattoli. C'è un grosso problema però: TUTTI i giocattoli lo temono e ora si trova a fuggire da una stanza piena di giocattoli terrorizzati!

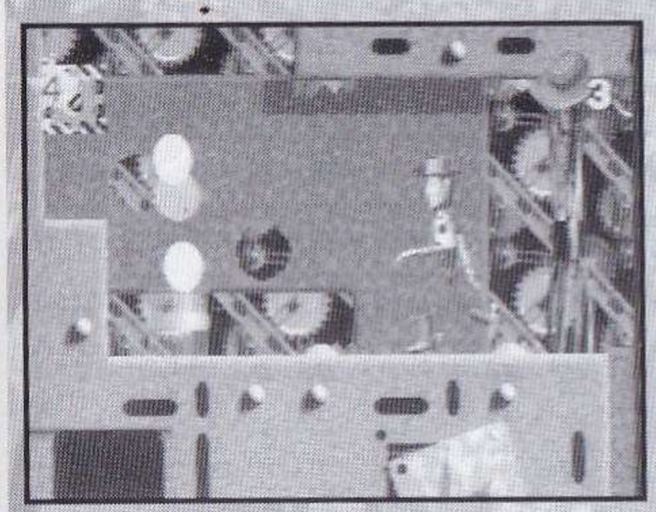
Nota bene: *Quando cavalcate Rex, usate il Pulsante D per accelerare o rallentare premendo a Destra o a Sinistra.*



UN ALTRO INCONTRO TRA BOSS

Ora che siete usciti dalla stanza di Andy, vi trovate faccia a faccia con il vero Buzz Lightyear (non quello dell'incubo), e siete pronti a sollevare il mondo per tirarlo d'impaccio!

LIVELLO TRE: *IL PIANETA PIZZA*



CIBO & BEVANDE

Woody e Buzz devono introdursi furtivamente nel Pianeta Pizza nell'unico modo possibile per due giocattoli: chiusi in una tazza Mega Gulp e in un involucro d'hamburger. Evitate il cibo che cade dall'alto e ricordatevi di abbassarvi quando passano persone. E voi che pensavate che la vostra camera era in disordine...

Nota bene: *Premete Giù sul Pulsante D per evitare il contatto umano.*

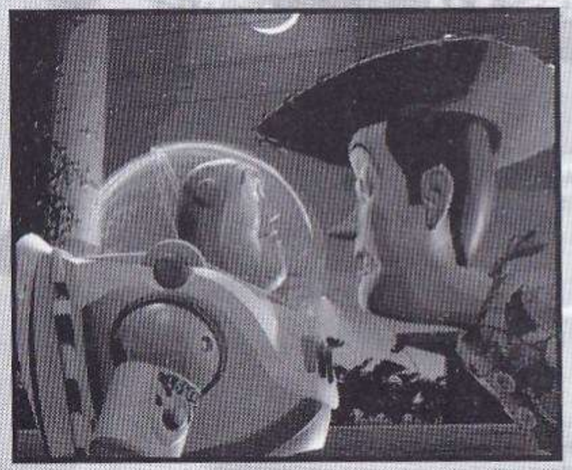
DENTRO LA MACCHINA ARTIGLIO

Buzz è salito sulla macchina-artiglio e adesso tocca a un certo cowboy liberarlo. Woody scopre che i meccanismi della macchina non gli sono favorevoli quando è costretto a saltare da un'instabile posizione di vantaggio all'altra. Sincronizzate bene i vostri balzi...

NELLE VISCERE DELLA MACCHINA ARTIGLIO

La vostra prospettiva cambia radicalmente quando vedete in prima persona la macchina artiglio! State cercando una rapida via d'uscita e sembra che gli Giocattoli Alieni Morbidi siano l'unica soluzione possibile. Manovrate nelle viscere difformi della macchina raccogliendo i vostri compagni a tre occhi e depositandoli nel contenitore.

Nota bene: *Usate il Pulsante D per spostarvi nella Macchina. Premete il Pulsante B a Sinistra o a Destra per scartare in quelle direzioni.*



LA TERZA VOLTA DEI CAPI

Preparatevi all'inevitabile incontro con l'Artiglio!!! Dovrete trovare un modo per sottrarre Buzz alla sua morsa.

LIVELLO QUATTRO: *LA STANZA DI SID*



IL LABORATORIO DEGLI ORRORI DI SID

Se pensavate che l'Artiglio fosse brutale, aspettate di vedere cos'ha in serbo Sid per Woody! Evitate tutte le trappole e le orribili cose nascoste, disseminate in questa sinistra stanza, e qualunque cosa accada, non fermatevi mai!

LA BATTAGLIA DEI GIOCATTOLI MUTANTI

Uno dei piccoli subdoli passatempi di Sid consiste nel prendere alcune parti di giocattoli perfettamente funzionanti e usarle per formare nuove spaventose creature. Questi giocattoli mutanti mettono paura a Woody e per difendersi il nostro eroe cowboy deve ricorrere ai colpi di karatè di Buzz. Cosa dovrebbe fare un giocattolo normale?



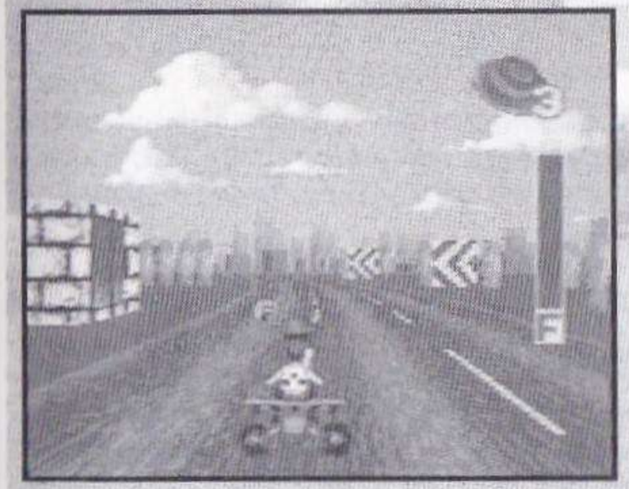
ROLLER BOB

Woody cavalca Roller Bob, un Giocattolo Mutante con il gusto delle fughe fulminee: una cosa molto utile, dato che entrambi sono rincorsi da Scud sulla via della libertà. Tutto quel che Woody deve fare è cavalcare Roller Bob prima che Scud lo acchiappi e lo trasformi in stuzzicadenti. I movimenti che avete appreso montando Rex vi torneranno utili.

LIVELLO CINQUE: *UN'ALTRA IMMAGINE DELLA STRADA*

DAY-TOY-NA

Il furgoncino se ne andato e Buzz è rimasto indietro. Woody deve guidare la R.C. Car in fretta e in furia e ricongiungersi con Andy e i giocattoli. Raccogliete energia strada facendo, altrimenti vi fermerete sul bordo di questa e nessuno vi rimorchierà gratuitamente. L'energia si può trovare lungo la strada principale. Raccoglietela mentre tentate di mantenere la R.C. in moto (in moto, sempre in moto...)

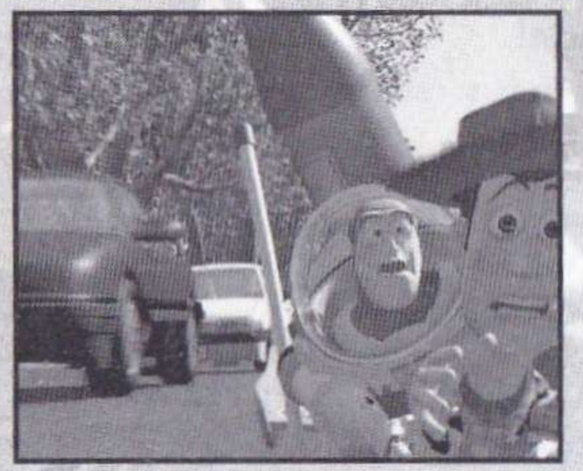


Nota bene: *Quando guidate la R.C. Car, usate il Pulsante D per sterzare a Sinistra o a Destra. Premete il Pulsante A o C per accelerare ed il B per fermarvi.*

ALL'INSEGUIMENTO

Woody e Buzz tentano di raggiungere il furgone che contiene tutti gli altri giochi di Andy ottenendo un passaggio dalla R.C. Car. Provate a controllare questa coppia ad alta velocità mentre sfreccia sull'autostrada.

ROCKET MAN



L'ultimo passaggio prevede un volo bello e difficoltoso (per gentile concessione di Buzz Lightyear), e delle manovre rompicollo! Cercate il miglior posto per far atterrare Woody e Buzz. Se non altro, alla fine i nostri due eroi hanno imparato a stare insieme.

USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Mega Drive Sega.

Per un uso appropriato

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o deformarla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc.!

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.

* Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

Attenzione: *Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.*

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

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

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

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

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

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

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

STARTEN

1. Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan. Sluit tevens bedieningsblok 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin. (Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.)
3. Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

N.B.: *Dit is een spel voor één spelers.*

① Sega Cassette
② Control Pad 1



Waarschuwing: *Voor eigenaars van projectietelevisies.*
Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.

HELDEN WORDEN GEMAAKT, NIET GEBOREN

Welkom bij Toy Story, een wereld waarin speelgoed tot leven komt als er niemand in de buurt is. Het is een denkbeeldige animatiewereld waarbinnen een uniek assortiment speelgoed een eigen leven begint en betrokken raakt bij een reeks komische avonturen.

Woody, de cowboy-trekpop, en zijn vrienden staan centraal in het verhaal. Woody is de favoriet van de zesjarige Andy en heeft daarom een ereplaats gekregen op Andy's bed. Het leven is goed voor Woody, en het ziet er naar uit dat het nog lang zo zal blijven.

Althans, dat leek zo tot Andy's verjaarsfeestje ! Verjaardagen betekenen nieuw speelgoed en nieuw speelgoed betekent soms dat oud speelgoed vergeten raakt! En dat is nu juist de grootste angst van speelgoed. Om uit te vinden of Andy al nieuwe speelmaatjes heeft gekregen, stuurt Woody de groene soldaten op verkenning uit.

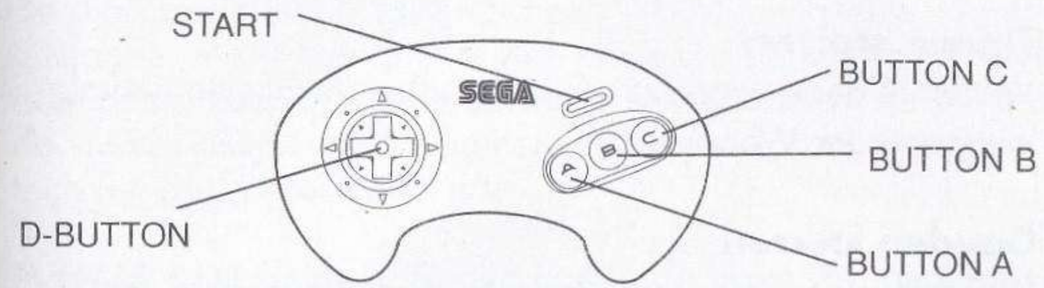
Al snel doen zij een ontdekking die hun hele speelgoedleven zal veranderen - er is een nieuwe pop bijgekomen met de naam Buzz Lightyear. Buzz is de nieuwste, supersterke, laser-schietende karatemeester, ruimteheld en actieman die Andy's hart accuut heeft gestolen!

Dit is een grote klap voor Woody, die nu genoegen moet nemen met een tweede plaats in Andy's wereld. Om zijn oude positie weer te herstellen, wil hij Buzz met behulp van R.C. Car achter de kast laten vallen. Helaas valt Buzz per ongeluk uit het raam de echte wereld in. De anderen hebben gezien wat er gebeurd is en laten Woody links liggen.

Om de vrede in de wereld van Andy's speelgoed weer te herstellen, besluit Woody om Buzz te gaan redden.

NEEM DE LEIDING IN HANDEN, PARTNER!

Je wordt nooit een held als je je niet goed kunt bewegen. Hieronder staan de toetsen op de Control Pad van de Mega Drive waarmee Woody wordt bewogen. Dit zijn de Richtingstoets (R-toets), Starttoets, Toets A, Toets B en Toets C.



Opmerking: *Toetsen X, Y en Z op de Mega Drive Control Pad met 6 toetsen worden in dit spel niet gebruikt.*

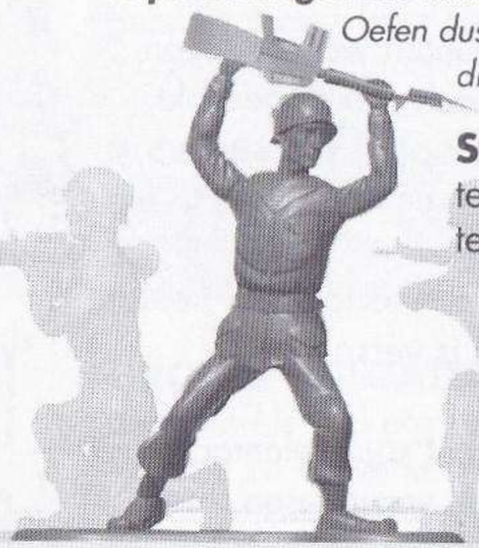
Hier worden de normale bewegingen van Woody beschreven. Raadpleeg de volgende hoofdstukken voor de speciale bewegingen en manoeuvres.

D-Toets - Deze toets wordt gebruikt om Woody rond te laten lopen. Druk op Links of Rechts om hem in deze richting te sturen. Omdat Woody zo lang is, moet hij se soms bukken (Neer) om onder obstakels door te komen. Door Op (diagonaal) in te drukken op de D-Toets gebruikt Woody zijn trektouw om hoger te komen.

A- of C-Toets - Druk op een van deze toetsen om Woody te laten springen. Als Woody zich 'hand-over-hand' voortbeweegt (langs een horizontaal hangende pijp of balk), laat hij los als één van deze toetsen wordt ingedrukt.

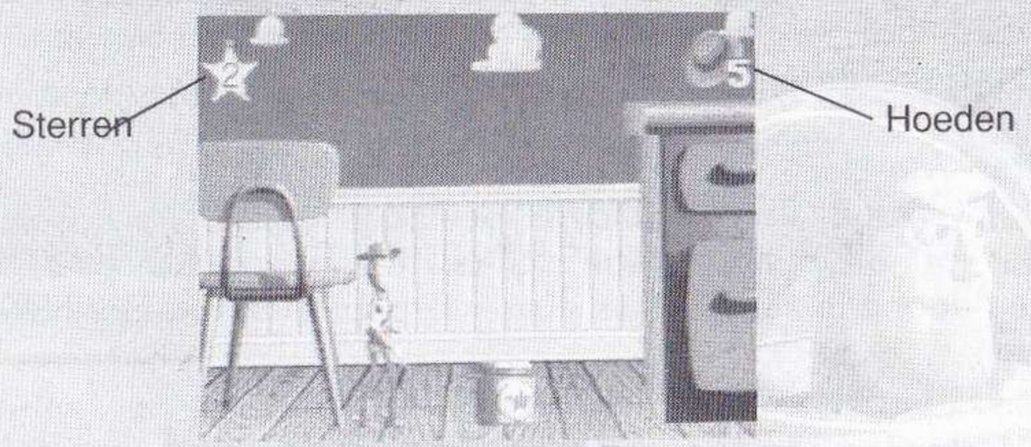
B-Toets - Met deze toets kan Woody zijn trektouw als lasso gebruiken! Woody kan het andere speelgoed tijdelijk uitschakelen door het vast te binden. Hij kan zich ook een weg banen over valkuilen door zijn trektouw als slinger te gebruiken en door haken te gooien.

Opmerking: *Deze manoeuvre moet hij soms vaak achter elkaar herhalen. Oefen dus net zo lang tot je het bijna met je ogen dicht kunt doen.*



Start - Druk op deze knop om het spel even te pauzeren. Duk nogmaals om weer door te gaan.

SCHERMEN VAN HET SPEL



Sterren - Hiermee wordt het aantal krachtpunten weergegeven dat Woody nog overheeft. Elke keer dat Woody wordt geraakt, verliest hij een ster. Als hij van het scherm valt of al zijn sterren is kwijtgeraakt, verliest hij een leven.

Hoeden - Hoeden geven aan hoeveel levens Woody nog heeft in het spel. Het spel is over als de laatste hoed is verspeeld.

Besturingsopties - Met dit scherm wordt het spel helemaal naar wens ingesteld. Je kunt de D-toets configuratie veranderen, het aantal beurten per spel instellen en het verhaal veranderen, Het is handig om te beginnen met een groot aantal beurten per spel zodat je de bewegingen en het spel goed in de vingers krijgt.

EXTRA VOORWERPEN

Niet alleen kun je met dit videospel de avonturen van je leven meemaken, maar je kunt tegelijkertijd ook te gekke voorwerpen verzamelen die over het hele spel verspreid liggen (sommige makkelijker te vinden dan andere....).

Tinnen sterren
Verzamel deze voor extra krachtpunten, levens en vervolgvlaggen voor Woody.

Gouden sterren
Verzamel deze voor extra krachtpunten die meteen aan de score worden toegevoegd.

Cowboyhoeden
Verzamel deze voor extra levens.

Vervolgvlaggetjes
Bij elke herstart word je automatisch op het niveau gezet van de laatste vervolgvlag die je hebt bereikt. Op sommige niveaus staan meerdere vervolgvlaggetjes. In dat geval word je bij de laatste vlag gezet die op dat niveau werd bereikt.

DE MALLEN VAN DEZE KARAKTERS WERDEN NA GEBRUIK VERNIETIGD...

WOODY - Goedaardig maar tegelijkertijd een geboren leider onder het speelgoed. Woody is al sinds het prille begin het favoriete speelgoed van Andy. Het verlies van zijn welverdiende 1e plaats aan Buzz Lightyear heeft Woody enigszins uit het lood geslagen. Maar omdat zijn plan om Buzz kwijt te raken fout is afgelopen, besluit Woody om Buzz te redden van de gevaren van de wereld buiten Andy's kamer. Misschien kan hij bewijzen dat hij toch het beste speelgoed is...

HAMM - Dit kleine varkentje kan in de buurt van de meest interessante en nuttige voorwerpen worden gevonden. Hamm is meestal in Andy's kamer, vlakbij een voorwerp dat Woody net nodig heeft. Maar wat verwacht je anders van een spaarvarken?

ROCKY GIBRALTAR - Dit speelgoed is gebaseerd op het model van een vroegere zwaargewichtworstelaar die bekend stond om zijn oersterke kracht in de ring. Rocky komt altijd goed van pas als Woody iets heel zwaars moet verplaatsen.

MIJNHEER AARDAPPELHOOFD - Deze meester van gezichtsuitdrukkingen zal het nooit nalaten kritiek te leveren op de leiding. Mijnheer Aardappelhoofd staat zo nu en dan lelijk in de weg en is altijd bezig zijn gezicht te redden.

ETCH-A-SKETCH - Dit stille maar hulpvaardige karakter heeft belangrijke informatie voor Woody. Etch verschijnt zo nu en dan om Woody te helpen (als hij denkt dat hij verdwaald is).

BUZZ LIGHTYEAR - Van alle Space Rangers is Buzz Lightyear wel het topmodel! Het feit dat hij niet meer is dan een speelgoed, verstoort zijn intergalactische reisplannen wel enigszins, maar dat moet hij eerst nog zelf ontdekken. Buzz is de ruimtevaarder der ruimtevaarders - klaar om, met een glimlach op het gezicht en glitterende ogen, de strijd aan te gaan met een wereld van problemen. Of hij nu zijn vakkundigheid als piloot moet bewijzen of een heldendaad moet verrichten in de ruimte, Buzz heeft genoeg moed voor een heel leger. En wie weet kan hij het misschien best vinden met Woody.

R.C. CAR - Deze snelheidsduivel duikt altijd plotseling op, meestal net onder je voeten. R.C. Car helpt Woody om Buzz van de kast te gooien. Later heeft Woody R.C. Car nodig om samen met Buzz weer terug te komen bij Andy en zijn familie.

GROENE SOLDATEN - Voor een peloton groene soldaten zien deze kerels wel erg rood - code Rood! Op Andy's verjaardag stuurt Woody ze op verkenning uit en leert zodoende zijn nieuwe concurrenten kennen. Je weet nooit precies wanneer deze vindingrijke troepen komen opdagen...

SCUD - Geen speelgoed, maar dat vreselijke hondje van die afschuwelijke Sid. Nou ja, klein is hij misschien vanuit menselijk oogpunt, maar in de speelgoedwereld is hij gigantisch. In Sids huis leeft het speelgoed constant in angst om als hondenspeelgoed te worden gebruikt. Scud doet zijn best om de ergste nachtmerrie te laten uitkomen.

REX - Neem de meest angstaanjagende dinosaurus ter wereld en geeft hem een hele reeks angsten en onzekerheden, en je hebt Rex. Deze carnivoor doet geen vlieg kwaad. Hij werkt hard aan zijn 'brul' (hij wil echt niet irritant klinken) en staat altijd klaar om Woody een handje toe te steken. Als paard is hij de redding van de meest ervaren cowboy...

SQUEEZE TOY ALIENS - De inwoners van de Grabbelmachine zijn verwarde kleine kereltjes die heel kortzichtig zijn en er alleen op uit zijn om te vluchten naar het hiernamaals - met toestemming van DE KLAUW. Woody moet de verdwaalde Squeeze Toy Aliens verzamelen als hij het diepste van de machine doorzoekt naar een uitweg.

MUTANT TOYS - Andy's buurjonggn, Sid, heeft de slechte gewoonte om de meest verwrongen speeltjes te maken uit verschillende stukken van ander speelgoed. Deze "Mutant Toys" zien er angstaanjagend uit maar zijn eigenlijk heel aardig. Zij hebben alleen een slecht voorbeeld gehad.
Je zult nog vele andere karakters tegenkomen in Woody's speurtocht naar Buzz. Sommige zijn waarschijnlijk bekender dan verwacht!

WACHTWOORDEN

Wanneer fase 4, 8, 12 of 15 volledig wordt afgerond, zal het wachtwoord aan je worden toevertrouwd. Schrijf de wachtwoorden van de levels die je gehaald hebt op. Gebruik de wachtwoorden om het spel te beginnen in het laatste level dat je gespeeld hebt of om een level opnieuw te spelen.

1. Schuif de Toy Story cassette in de Mega Drive en zet de aan/uit knop aan. Als het Main Menu (hoofdmenu) verschijnt, druk je de R-toets naar beneden om "PASSWORD" (wachtwoord) te kiezen. Vervolgens druk je op de Starttoets, waarna het scherm voor het invoeren van wachtwoorden verschijnt.

2. Dit scherm bestaat uit 5 sterretjes, die in een horizontale rij staan in "Etch a Sketch". Onder één van de sterretjes staat een pijl. Hiermee wordt aangegeven dat dit het actieve sterretje is.

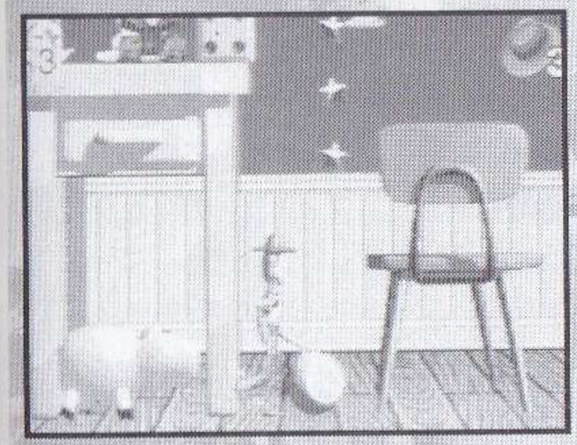
3. In het midden van elke ster staat een nummer. De standaardwaarde voor de sterren is ingesteld op 1. Wijzig de waarde van het cijfer in de actieve ster met de Richtingstoets op en neer en de toetsen A, B en C. Om naar de volgende of vorige ster in de rij te gaan, duw je de Richtingstoets naar links of rechts.

4. Als het juiste wachtwoord eenmaal is ingevoerd, druk je op de Starttoets. Als het goede wachtwoord is ingevoerd, begint het spel gelijk in de juiste fase van het spel. Is er echter een fout wachtwoord ingevoerd, word je weer teruggevoerd naar het scherm Main Menu (hoofdmenu).

DE WERELD VAN TOY STORY

Toy Story kent vijf niveaus die onderling zijn verdeeld in verschillende stadia. Op de volgende pagina's wordt een beschrijving gegeven van elk stadium. Gebruik dit deel van de handleiding als een reisgids voor Woody's avonturen.

NIVEAU 1: *ANDY'S KAMER*



DAT OUDE LEGERSPEL

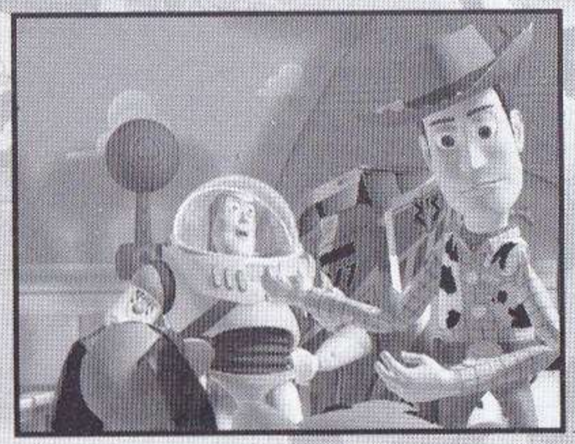
Woody moet een manier vinden om de troepen te verzamelen en een gevaarlijke verkenningstocht te laten ondernemen om uit te vinden wat er gebeurt op Andy's verjaarspartijtje. Help de groene soldaten om met één van de afluisterapparaatjes langs een paar bewegende obstakels uit de kamer te komen. Woody moet dan het andere afluisterapparaatje vinden om te kunnen meeluisteren.

ALARM!

De troepen zijn terug om Woody te laten weten dat Andy op weg is naar zijn kamer. Je moet zo snel mogelijk een manier vinden om het ronddolende speelgoed terug in de doos onder het bed te krijgen voordat Andy binnenkomt. Dit niveau heeft een tijdklok, dus je moet opschieten. Als het speelgoed weer op zijn plaats ligt, moet Woody zijn plek op het bed innemen.

EGO-CONTROLE

De wedstrijd is begonnen. Woody moet bewijzen dat hij net zo goed is als die laser-schietende, luidruchtige Buzz. Buzz is razendsnel - je moet hem bijhouden of telkens weer proberen. Als je er in slaagt ongehavend buiten te komen, zul je je eerste 'Big Boss' uitdaging ontmoeten.



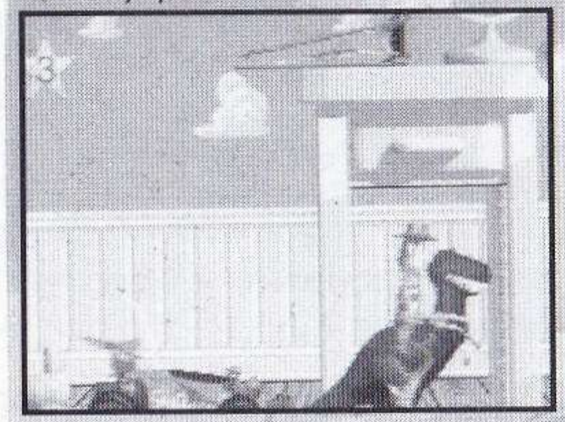
BIG BOSS UITDAGING

Woody's hart is gebroken als hij wakker wordt in de speelgoeddoos. In zijn verbeelding schiet Buzz met echte lasertralen! Woody moet zijn angsten (voor Buzz) overwinnen om dit stadium af te ronden.

NIVEAU 2: *ANDY'S KAMER, DEEL II*

BUZZ CLIP

Woody probeert Buzz achter de kast te duwen met behulp van



R.C. Car zodat Andy zijn nieuwe speelgoed vergeet (en zijn oude maatje, Woody, weer in ere herstelt). Helaas maakt Woody de situatie alleen maar erger als hij Buzz per ongeluk uit het raam duwt!

Opmerking: *Gebruik de D-Toets om links en rechts te gaan met R.C. Druk op A of C om sneller te gaan.*

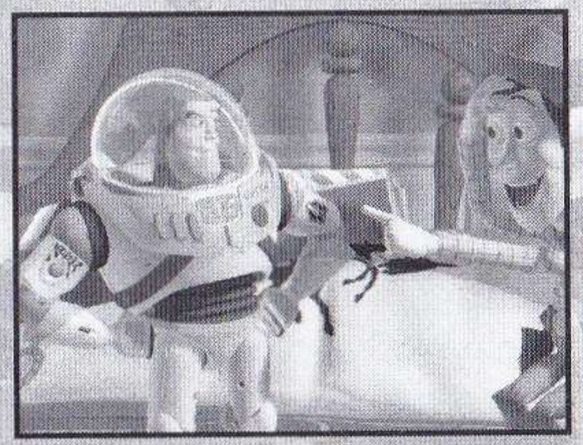
DE WRAAK VAN HET SPEELGOED

Als Buzz eenmaal uit het zicht is verdwenen, wordt de rest van het speelgoed woedend op Woody. Zij hebben gezien hoe Buzz door Woody een lot tegemoet gaat dat erger is dan de 'vergetelheid'...Nu moet Woody uit Andy's kamer zien te komen om Buzz te gaan redden en daarmee zijn naam te zuiveren. Het probleem is alleen, dat nu IEDEREEN bang is voor hem en hij dus moet ontsnappen uit een kamer vol doodsbang speelgoed!

GALOP REX, GALOP!

Deze cowboy heeft nog nooit op een paniekerige dinosaurus gereden, maar als dit de enige manier is om Buzz te helpen, dan is Woody bereid het te proberen. Pas op voor laagvliegende paratroepers en een vreselijk geirriteerde R.C. Car, die klaar staat om Woody uit te schakelen!

Opmerking: *Om Rex sneller te laten gaan, wordt de D-Toets gebruikt. Om langzamer te gaan wordt Links of Rechts ingedrukt.*



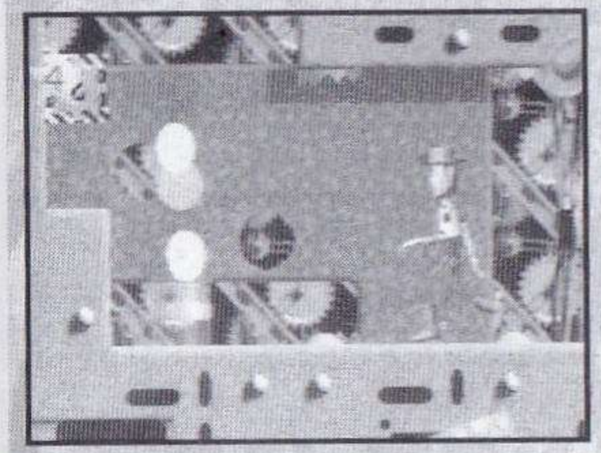
EEN ANDER 'BIG BOSS' GEBIED

Nu je uit Andy's kamer bent gekomen, sta je recht tegenover de echte Buzz Lightyear (dus niet de versie uit de nachtmerrie) die helemaal klaar staat om je te straffen voor de stunt die je hem hebt geleverd.

NIVEAU 3: *PIZZA PLANEET*

VOEDING EN DRANKEN

Woody en Buzz moeten de Pizza-planeet binnensluipen op de enige mogelijke manier - verpakt in een Mega-Slok beker en hamburgerdoos. Voorkom geraakt te worden door vallend eten en vergeet je niet te bukken als er mensen voorbij lopen. En jij dacht dat jouw kamer een troep was...



Opmerking: *Om contact met mensen te voorkomen, druk je op de D-Toets.*

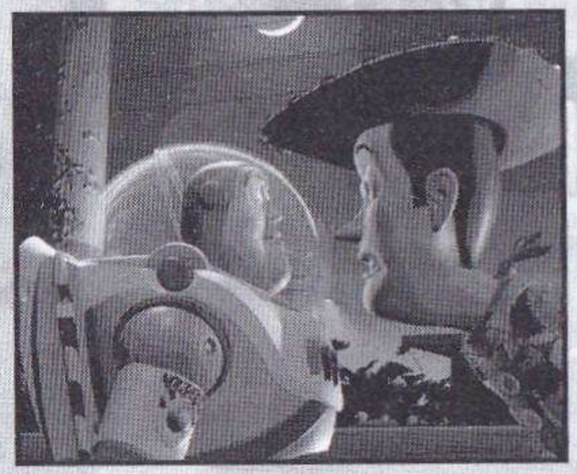
IN DE KLAUWMACHINE

Buzz is in de klauwmachine geklommen en de enige die hem kan helpen ontsnappen is een zekere cowboy. Woody ontdekt dat de machine helemaal niet vriendelijk is voor speelgoed als hij van het ene, gevaarlijke uitkijkpunt naar het andere gaat. Zorg dat hij op het goede moment springt...

DIEPER IN DE KLAUWMACHINE

Het perspectief verandert dramatisch nu je de machine vanuit je eigen oogpunt ziet. Bij je speurtocht naar de snelste uitweg lijkt het alsof de Squeeze Toy Aliens je enige hoop zijn. Manoeuvreer door het diepe binnenwerk van de klauwmachine en verzamel de drie-ogige vrienden in de bewaarbak.

Opmerking: *Gebruik de D-Toets om je door de machine te bewegen. Door op B en Links of Rechts te drukken kun je je in die richting bewegen.*



HET DERDE 'BIG BOSS' GEBIED

Bereid je voor op de onvermijdelijke ontmoeting met...de Klauw! Je moet een manier vinden om Buzz te helpen ontsnappen aan de greep van de Klauw.

NIVEAU 4: *SID'S KAMER*

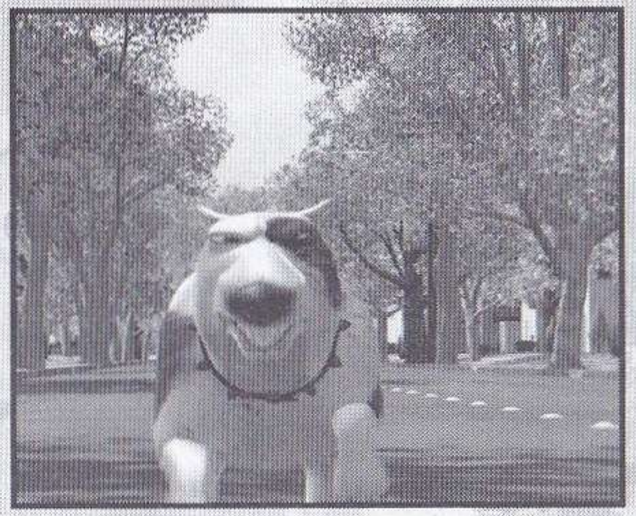
SID'S MARTEL BANK



Als je dacht dat de Klauw moeilijk was, heb je nog niet gezien wat Sid voor Woody in petto heeft! Ontsnap aan alle valstrikken en verborgen nachtmerries die in deze onheilspellende kamer verborgen liggen en vergeet niet, BLIJF IN BEWEGING!

SLAG VAN DE MUTANT TOYS

Sid geniet ervan om speelgoed waar niets mis mee is uit elkaar te halen en de onderdelen te gebruiken om de meest afschuwelijke monsters te bouwen. Woody is bang voor deze Mutant Toys en onze cowboy moet de karatetechnieken van Buzz gebruiken om zichzelf te beschermen. Wat doet een normaal speelgoed in dit geval?



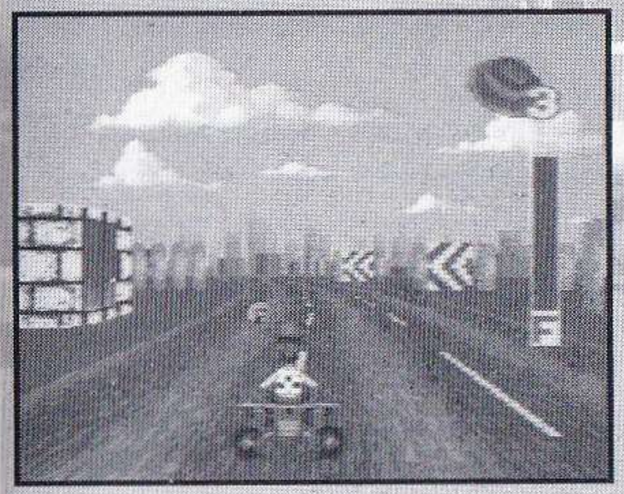
ROLLER BOB

Woody rijdt op Bob, een Mutant Toy die gek is op snelle ontsnappingen! Dat is maar goed ook, want zij worden beiden achtervolgd door Scud. Woody moet met Roller Bob weg zien te komen voordat Scud hem te pakken krijgt en omtovert in tandenstokers. De bewegingen die je hebt geleerd om Rex te berijden komen hier goed van pas.

NIVEAU 5: *EEN ANDERE WEG*

DAY-TOY-NA

De bestelwagen is weggereden en heeft Buzz achtergelaten. Woody moet R.C. Car volledig op zijn staart trappen om zo snel mogelijk Buzz te redden en terug te brengen naar Andy en het speelgoed. Verzamel energie onderweg, anders kom je aan de kant van de weg te staan zonder gratis gesleept te worden. Energie is langs de autoweg te vinden. Verzamel genoeg om R.C. Car verder te laten rijden (en verder, en verder...)

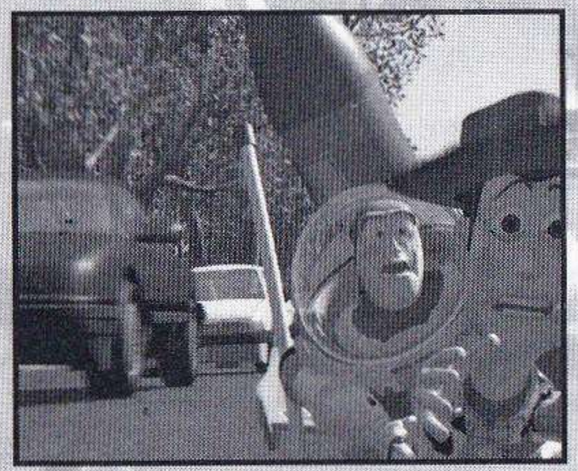


Opmerkung: *Gebruik de D-Toets om links en rechts te gaan met R.C.Car. Druk op A of C om sneller te gaan en op B om te remmen.*

GEEF ME VUUR

Woody en Buzz proberen met R.C. Car de bestelwagen in te halen waarin de rest van Andy's speelgoed zit. Probeer deze snelheidsduivels te beheersen als ze met z'n allen de autoweg afstormen.

RUIMTEVAARDER



Om de gevaarlijke vluchten in het laatste deel te overleven (met complimenten van Buzz Lightyear), moeten er enkele doldrieste manoeuvres worden uitgevoerd! Probeer de beste landingsplaats te vinden voor Woody en Buzz. In het ergste geval hebben deze twee helden geleerd met elkaar om te gaan.

BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
④ Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.

* Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

Waarschuwing: *Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.*

EPILEPSIVARNING

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

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

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

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

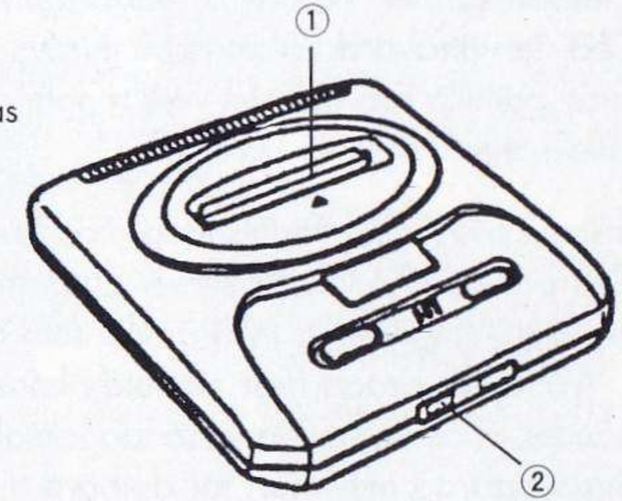
FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR

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

FÖRBEREDELSER FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också Kontrollplatta 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Sega-kassetten i Mega Drive-konsolen. (Viktigt: Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatom.)
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

OBS! Detta spel kan bara spelas av en en spelare.



① Sega-spelkassett
② Kontrollplatta 1

Varning för ägare av projektionsmottagare:
Stillastående foton eller bilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller ge fosformärken på bildskärmen. Undvik upprepat eller långvarigt bruk av videospel på TV-apparater med stora bildskärmar.

Hjältar föds inte, de skapas

Välkommen till Toy Story, en värld där leksaker kommer till liv när människor inte är närvarande. Det är en fantastisk animerad fantasi där en unik samling leksaker får ett eget liv och blir inblandade i en serie komiska äventyr.

Sagans centralfigurer är en cowboy som heter Woody och alla hans leksaksvänner. Woody är sex-årige Andys favoritleksak och sitter på den åtråvärda platsen på Andys säng. Woodys liv är fungerar ganska bra och det verkar som om han kommer att vara favoritleksaken i flera år framåt.

Åtminstone tills Andys födelsedag! Födelsedagar innebär nya leksaker och nya leksaker betyder att gamla leksaker kanske glöms bort! Att glömmas bort är det som alla leksaker fruktar mest. Woody är oroad över att Andy kanske har fått nya leksaker och sänder ut de kamouflageklädda leksakssoldaterna på ett spaningsuppdrag och snart får de höra nyheterna som ändrar hela deras leksaksliv. Det finns en ny leksak i huset som heter Buzz Lightyear.

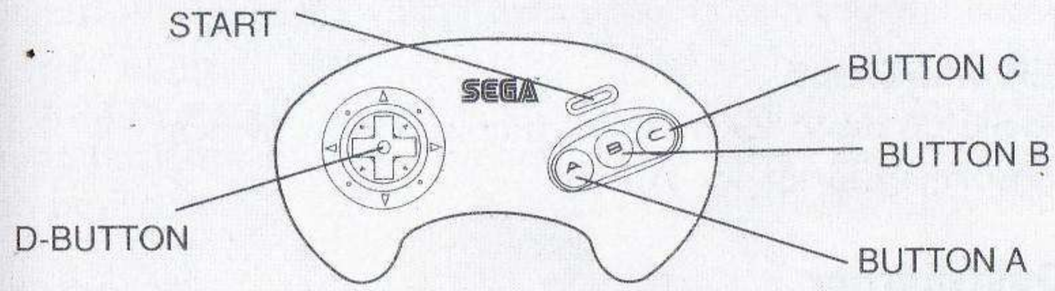
Buzz är den senaste superdrivna, karate-fightande, laserskjutande rymdhjältesfiguren och det verkar som om han genast blivit Andys favorit!

Nyheterna chockar Woody som nu måste lära sig att vara Nummer 2 i Andys värld. Hans försvar är att försöka knuffa in Buzz bakom byrån och in i glömskans land med R C Car. Woodys plan slår fel och av misstag flyger Buzz ut genom Andys fönster och in i den verkliga världen. Resten av leksakerna ser det hela och slår sig samman mot Woody för att han slängt ut Buzz till säker undergång.

Woody beslutar sig för att rädda Buzz och återställa freden bland Andys leksaker.

TA KOMMANDOT, PARTNER!

Du kan inte vara en hjälte om du inte känner till kontrollerna. Knapparna på kontrollplattan som du använder för att manövrera Woody räknas upp nedan. Det är riktningsknappen (D-knappen), Startknappen, A-knappen, B-knappen och C-knappen.



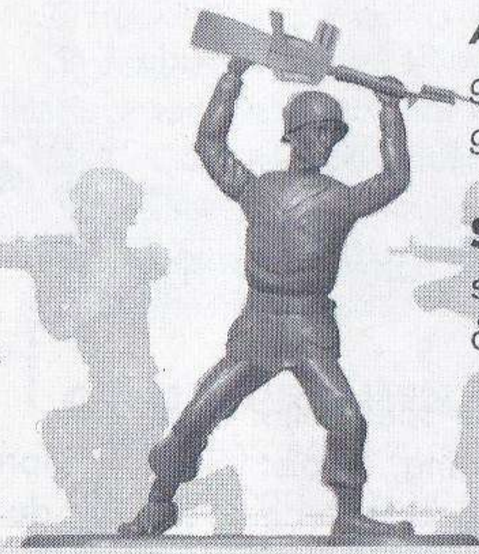
Anmärkning: *X-, Y- och Z-knappen på kontrollplattor med sex knappar används inte i detta spel.*

Woodys vanliga kontroller räknas upp nedan och alla speciella rörelser eller manövrar beskrivs i efterföljande kapitel.

D-knappen - Använd denna knapp för att förflytta Woody. Tryck på Vänster eller Höger för att få honom att gå i ønskad riktning. Eftersom Woody är så lång måste du ibland trycka på Ned för att få honom att ducka under låga hinder. Du kan också trycka på Upp (diagonalt) på D-knappen när Woody använder sitt uppdragningssnöre för att sikta högre.

A- eller C-knappen - Tryck på en av dessa knappar för att få Woody att hoppa. När Woody förflyttar sig hängandes (t.ex. hängandes från ett rör eller en bjälke) gör dessa knappar att han släpper greppet.

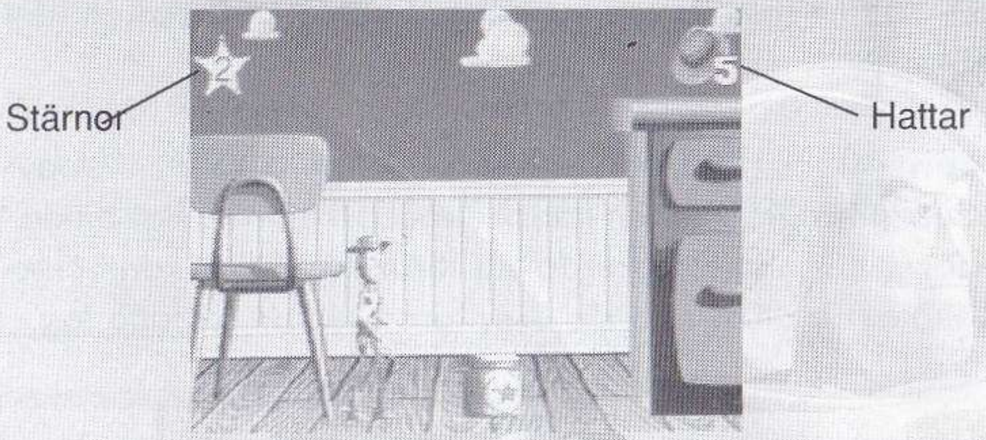
B-knappen - Tryck på denna knapp för att göra så att Woody kan använda sitt snöre som en lasso! Woody kan tillfälligt binda andra leksaker när han försöker ta sig förbi dem. Han kan också använda snöret för att svinga sig över faror genom att fatta tag i krokar.



Anmärkning: *Ibland måste han göra detta flera gånger i följd, så du bör öva rörelsen tills du kan göra den i sömnen!*

Start - Tryck på den här knappen för att sätta spelet på paus. Tryck igen för att återgå till spelet.

SPELSKÄRMAR



Stjärnor - Anger hur många hälsopoäng Woody har kvar. Varje gång Woody skadas, förlorar han en stjärna. När han försvinner från skärmen eller förlorar alla sina stjärnor, förlorar han ett liv.

Hattar - Anger hur många liv Woody har kvar i spelet. När den sista hatten försvinner är spelet över.

Kontrollalternativ - Den här skärmen ändrar spelet efter dina önskemål. Du kan ändra D-knappens konfigurering, antalet försök per spel och berättelsen. Det är alltid bra att börja spelet med fler försök så att du lär dig hantera figurerna och inställningarna.

BONUSFÖREMÅL

Du kommer inte bara att få ditt livs äventyr när du spelar det här videospelet, du kan dessutom samla på glassiga föremål under tiden! Sakerna nedan finns utspridda i spelet (vissa är ganska enkla att hitta, men inte alla...).

Silverstjärnor
Samla på dessa för att få extra hälsopoäng, liv och fortsättningsförsök för Woody.

Guldstjärnor
Plocka upp dessa för att få ögonblickliga hälsopoäng.

Cowboyhattar
Samla på dessa för att få ett extra liv.

Fortsättningsflaggor
Du återstartar automatiskt på den plats på nivån där du nådde denna markering. Vissa nivåer har fler än en fortsättningsflagga. På sådana nivåer fortsätter du vid den flagga du nådde innan du förlorade nivån.

DE FÖRSTÖRDE MODELLEN EFTER DET ATT DESSA KILLAR SKAPATS...

WOODY - Uppträder milt men är en naturlig ledare bland leksaker. Woody har varit Andys favoritleksak så länge nÂgon kan minnas. Att förlora sin välförtjÂnta ställning som Leksak Nummer 1 till Buzz Lightyear har gjort Woody lite tokig. När hans plan att göra sig av med Buzz slår fel, gör Woody det till sin uppgift att rädda Buzz från farorna i världen utanför Andys rum. Kanske kan han bevisa att han fortfarande är den bästa leksaken utav alla...

HAMM - Denna lilla griskulting hittas i närheten av de mest intressanta och användbara föremål. Hamm finns för det mesta i Andys rum i närheten av ett föremål som Woody måste ha tag i. Vad annat kan man förvänta sig av en spargris?

ROCKY GIBRALTAR - Den här leksaken är baserad på en före detta tungviktsmästare som var känd för sin enorma styrka i ringen. Rocky är bra att ha till hands när Woody måste flytta något tungt föremål.

MR. POTATO HEAD - Ansiktsuttryckens mästare är den främsta kritikern av den som har ledningen. Mr Potato Head kommer i vägen då och då och försöker alltid hålla masken.

ETCH-A-SKETCH - Den här tysta men hjälpsamma figuren kan ge Woody viktig information. Etch dyker ibland upp för att hjälpa Woody (nar det verkar som om han har kommit bort sig).

BUZZ LIGHTYEAR - När det gäller Space Rangers är Buzz Lightyear den främste. Faktumet att han är en barnleksak kanske hindrar hans intergalaktiska resplaner men det måste han först inse själv. Buzz är en rymdmännens rymdman - redo att kämpa mot ett universum fyllt av svårigheter med ett leende på läpparna och glimten i ögat! Oavsett om han bevisar sin skicklighet som flygare eller ger sig av på ännu ett heroiskt rymduppdrag, har Buzz tillräckligt med mod för en hel arme' av leksaker. Vem vet, till slut kanske han kan bli sams med Woody.

R C CAR - Detta fartmonster dyker upp överallt, vanligtvis mitt framför fötterna. Woody använder först R C för att knuffa ned Buzz från byrån, men behöver honom senare för att komma i kapp Andy och hans familj med Buzz på släptåg.

GREEN ARMY MEN - En pluton av kamouflageklädda soldater som vet hur man ser rött - Röd Alarmkod! Woody använder dem för spaningsuppdraget på Andys födelsedagsfest och får veta allt om sin nya rival som konkurrerar med honom om Andys uppmärksamhet. Man vet aldrig när dessa skickliga grönklädda män kan dyka upp...

SCUD - Scud är inte en leksak utan otäcke Sids skruttiga lilla hund. Tja, liten med mänskliga mått mätt, men en jätte från en leksaks synvinkel. I Sids hus fruktar leksakerna mest av allt att bli en tuggleksak - och Scud gör sitt bästa för att deras mardrömmar skall bli verklighet.

REX - Ta den mest rovlystna dinosaurie som världen någonsin skådat och ge honom en mängd psykiska problem och du har Rex. Detta köttätande monster kan inte skada en fluga. Han övar hårt på sitt vrål (han vill ju egentligen inte låta farlig...) och man kan alltid räkna med att han hjälper Woody. Han är också ett snitsigt riddjur för vår tuffe cowboyhjälte...

SQUEEZE TOY ALIENS - Innevånare i spelmaskinen CLAW. De här virriga småkillarna har bara en sak i huvudet - att fly till yttervärlden, tack vare THE CLAW. Woody måste samla på Squeeze Toy Aliens som förirrat sig när han utforskar spelmaskinens insida för att hitta vägen ut.

MUTANT TOYS - Andys granne Sid har en ful vana att skapa förvridna leksaker av olika delar och bitar från andra leksaker. Dessa Mutant Toys menar faktiskt väl, trots att de ser skrämmande ut. De har ju bara haft en usel tillverkare.

Du kommer att möta många andra figurer under ditt äventyr att hjälpa Woody med att rädda Buzz. Vissa är mer familjära än du anar!

LÖSENORD

När du klarar av stadierna 4, 8, 12 eller 15, får du ett lösenord. Skriv en förteckning över lösenorden till de nivåer du når fram till. Använd dig av lösenorden för att börja spelet från den nivå du sist spelade på, eller för att spela om vilken som helst av de andra nivåerna.

1. Sätt in Toy Story-kassetten i din Mega Drive och slå på strömmen. Tryck på NED på D-knappen när huvudmenyn visas och välj PASSWORD (LÖSENORD), tryck sedan på START. Skärmen ändras och visar lösenordsskärmen.

2. Lösenordsskärmen består av 5 stjärnor i en vågrät rad som visas på Etch-a-Sketch. En av stjärnorna har en pil under den. Det visar att den är den aktiva stjärnan.

3. En siffra visas i mitten på varje stjärna. Grundvärdet för varje stjärna är 1. För in lösenordet genom att trycka på UPP eller NED på D-knappen eller använd A-, B- eller C-knapparna för att ändra värdet på den aktiva stjärnan. Använd VÄNSTER eller HÖGER på D-knappen för att välja nästa eller föregående stjärna på lösenordsskärmen.

4. Tryck på START när du har fört in korrekt lösenord. Om lösenordet är giltigt kommer spelet omedelbart att börja på rätt stadie. Om du har fört in fel lösenord återgår skärmen till huvudmenyn.

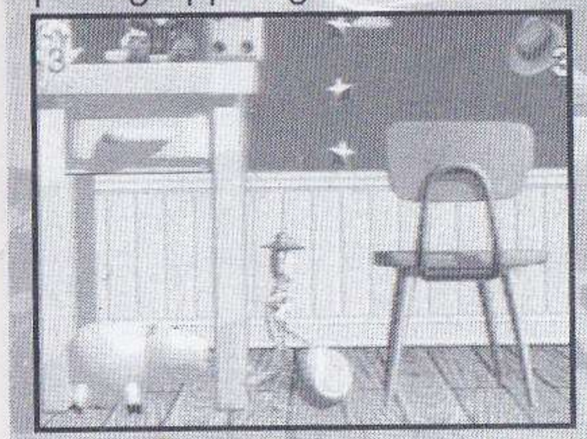
VÄRLDEN I TOY STORY

Det finns fem skojiga nivåer i Toy Story med flera stadier på varje nivå. Följande fem sidor beskriver varje stadie. Använd denna del av manualen som en guidad tur av Woodys äventyr!

NIVÅ ETT: *ANDYS RUM*

DET GAMLA VANLIGA KRIGSSPELET

Woody måste hitta ett sätt att samla trupperna för det farofyllda spaningsuppdraget för att ta reda på vad som händer på Andys födelsedagsfest. Se till att soldaterna tar sig ut ur rummet med en av babylyssnings-apparaterna genom att hjälpa dem förbi några rörliga hinder. Woody måste sedan ta sig till den andra babylyssningsapparaten för att kunna hˆra vad som händer.

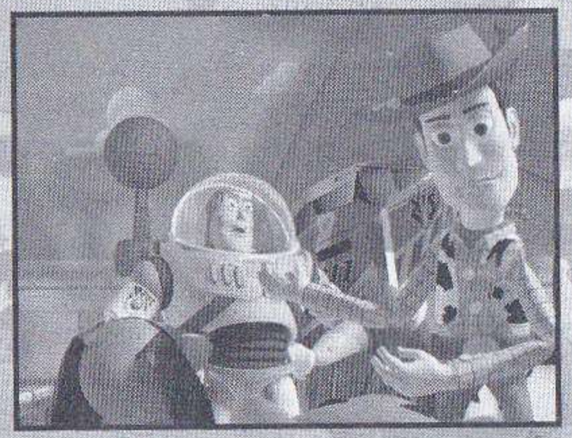


RÖTT ALARM!

Trupperna har återvänt för att tala om för Woody att Andy är på väg till sitt rum. Du måste finna ett sätt att få tillbaks alla leksaker som är ute in i den stora leksakslådan eller in under Andys säng innan Andy kommer tillbaks. Den här delen tidtas så det är bäst att du skyndar på! När alla leksaker är på plats måste Woody ta sig till sin plats på sängen.

EGOTEST

Tävlingen har startat! Woody måste hålla jämna steg med Buzz för att bevisa att han är lika bra som den laserskjutande pratmakarn. Buzz förflyttar sig snabbt - du måste hålla takten med honom eller försöka igen. Klarar du det helskinnad så står du inför din första Big Boss-utmaning!

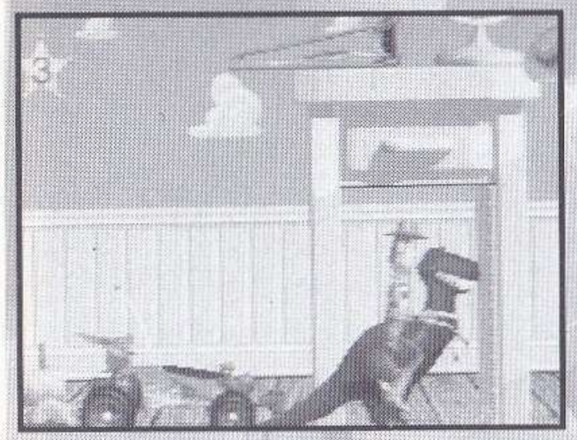


BIG BOSS-UTMANINGEN

Woody är ledsen när han vaknar upp i leksakslådan. I sin fantasi skapar han en mardrömsversion av Buzz som skjuter riktiga laserskott! Woody måste besegra sin fruktan för Buzz för att klara detta stadium.

NIVÅ TVÅ: *ANDYS RUM, DEL II*

ATTACKEN PÅ BUZZ



Woody försöker använda R C Car för att knuffa ned Buzz bokom byrån så att Andy glömmer bort sin nya leksak (och kommer ihåg sin gamla vän, Woody). Olyckligtvis skapar försöket bara en mängd nya problem för Woody när han av misstag knuffar ut Buzz genom fönstret!

Anmärkning: *Använd D-knappen för att styra R C åt vänster eller höger. Tryck på A- eller C-knappen för att öka hastigheten.*

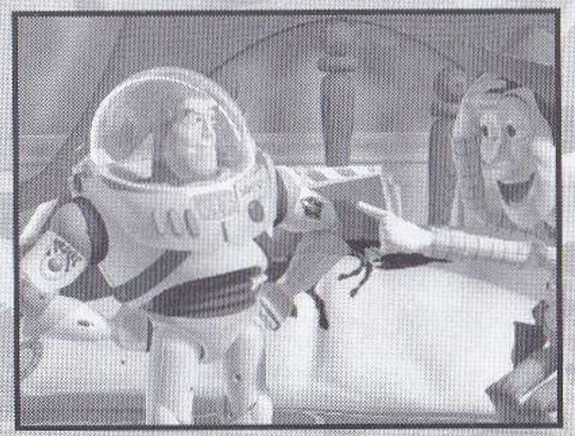
LEKSAKERNAS HÄMND

Med Buzz borta för alltid, gaddar sig leksakerna samman mot Woody. De såg hur Woody knuffade ut Buzz genom fönstret, till ett öde värre än glömskan... Nu måste Woody ta sig ut ur Andys rum för att hjälpa Buzz och rentvå sitt namn bland leksakerna. Det stora problemet är att leksakerna nu är rädda för honom och han måste fly genom ett rum fyllt av skräckslagna leksaker!

SPRING REX, SPRING!

Den här cowboyen har aldrig ridit en panikslagen dinosaurie förut men om det är det enda sättet att ta sig ut för att rädda Buzz så provar Woody på det. Se upp för lågt flygande fallskärmsjägare och en ilsken R C Car som försöker stoppa Woody!

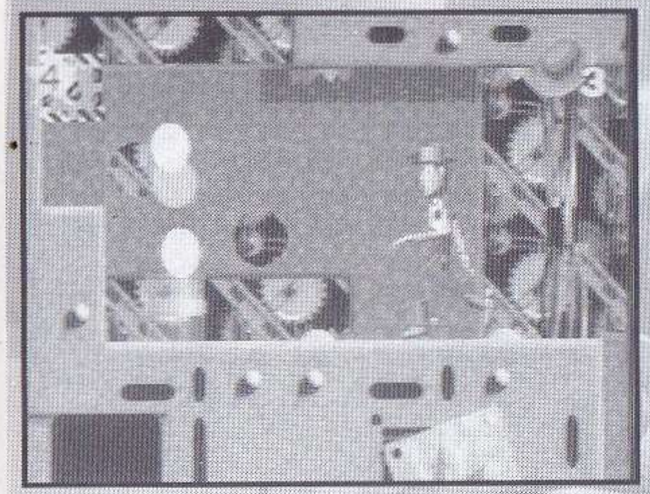
Anmärkning: *När Woody rider på Rex används Höger eller Vänster på D-knappen för att få honom att springa fortare eller långsammare.*



EN NY BIG BOSS-UTMANING

När du tagit dig ut ur Andys rum står du öga mot öga med den verklige Buzz Lightyear (inte bara mardrömsversionen) som är redo att vända ditt universum upp och ned för att du kickat ut honom!

NIVÅ TRE: PIZZA-PLANETEN



MAT & DRYCK

Woody och Buzz måste smyga sig in på Pizza-planeten på det enda sätt som leksaker kan - inslagna i en MegaMunsbits-bägare och burgerförpackning. Undvik att träffas av mat som trillar och kom ihåg att ducka när folk går förbi. Och du trodde ditt rum var stökigt...

Anmärkning: Tryck på Ned på D-knappen för att undvika kontakt med människor.

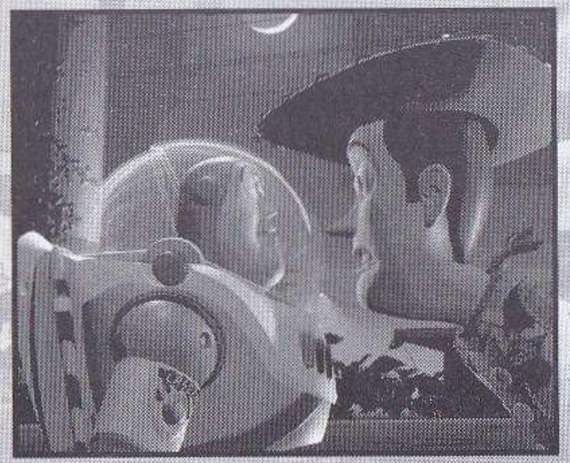
INUTI THE CLAW

Buzz klättrar in i spelmaskinen The Claw och en viss cowboy måste hjälpa honom ut. Woody upptäcker att maskinens inre delar inte är leksaksvänliga när han flyr från ett riskfyllt ställe till ett annat. Se till att du timar hoppen väl...

ÄNNU LÄNGRE IN I THE CLAW

Ditt perspektiv förändras helt i denna närbild av The Claw! Du försöker hitta vägen ut och det verkar som om Squeeze Toy Aliens är det enda sättet. Manövrera genom de förvridna inre delarna av The Claw och samla på treögda småkillar som deponeras i förvaringsfacket.

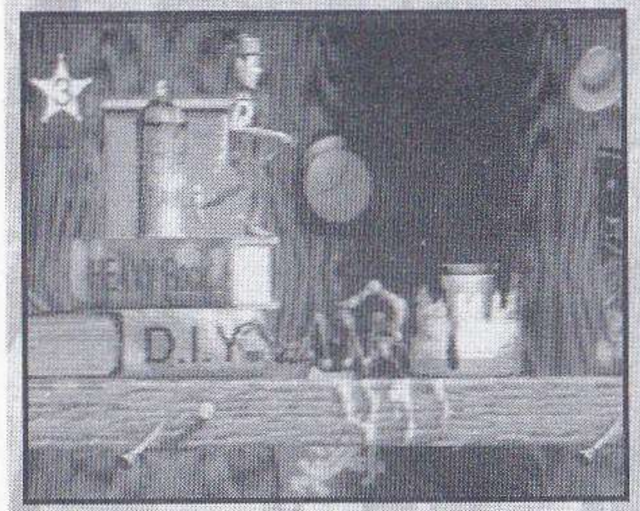
Anmärkning: *Använd D-knappen för att flytta dig genom maskinen. Tryck på B-knappen och Vänster eller Höger för att gå diagonalt.*



DEN TREDJE BIG BOSS-UTMANINGEN

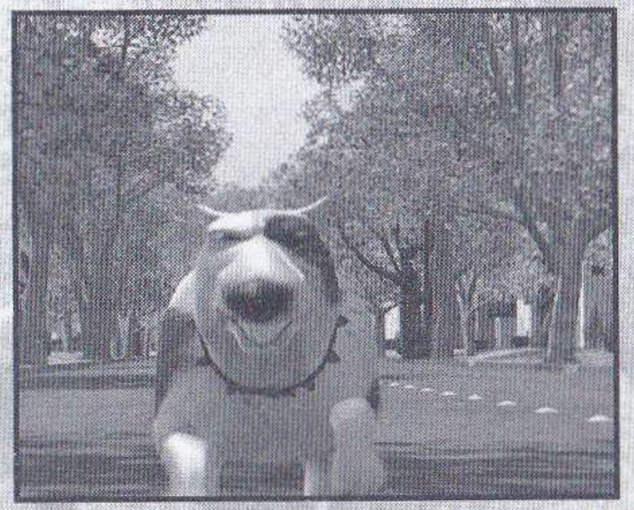
Förbered dig för den oundvikliga sammandrabbningen med... The Claw!!!! Du måste hitta ett sätt att få bort Buzz ur Claws grepp.

NIVÅ FYRA: SIDS RUM



SIDS HEMSKA ARBETSBÄNK

Om du trodde att The Claw var en tuffing ska du vänta tills du ser vad Sid planerar att göra med Woody! Undvik alla fällor och dolda hemskheter som gömmer sig överallt i detta skräckrum och framför allt - HÅLL DIG I RÖRELSE!



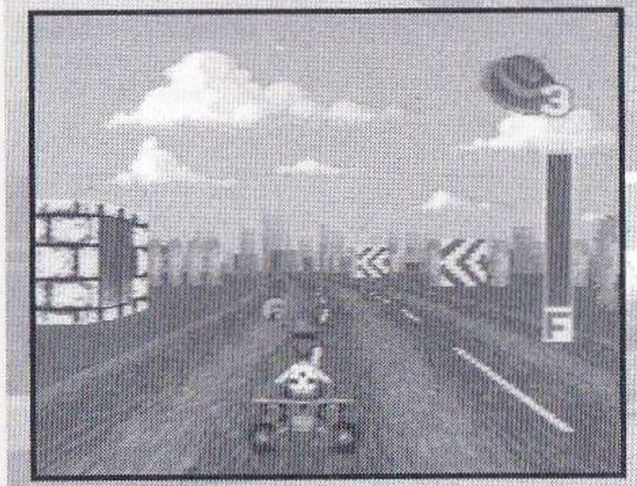
ROLLER BOB

Woody rider på Roller Bob, en mutantleksak med smak för snabb flykt! Detta underlättar eftersom de förföljs av Scud hela vägen mot friheten. Allt Woody behöver göra är att rida på Roller Bob och undvika att Scud fångar honom och förvandlar honom till tandpetare. Rörelserna du lärde dig när du red på Rex kommer till nytta här.

SLAGET MOT MUTANTERNA

En av Sids hemska små hobbies är att ta delar från en helt frisk leksak och använda dem för att göra fruktansvärda, skrämmande nya skapelser. De mutanta leksakerna fyller Woody med fruktan och vår cowboy-hjälte måste använda Buzz karateslag för att försvara sig. Vad annat kan en normal leksak göra?

NIVÅ FEM: *PÅ VÄG*



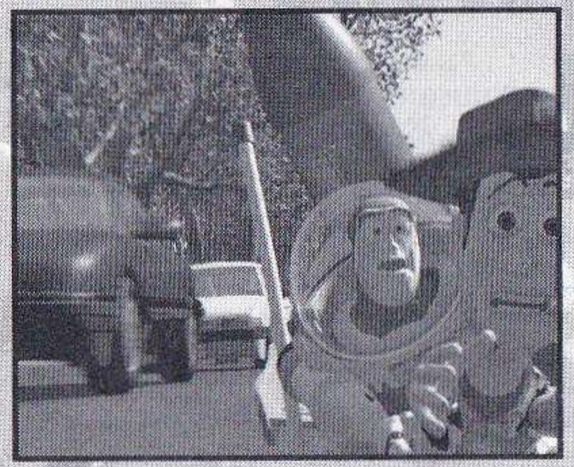
DAY-TOY-NA

Flyttbilen har åkt och Buzz lämnats kvar. Woody måste köra R C Car snabbt och våldsamt för att rädda Buzz och återförenas med Andy och de andra leksakerna. Samla energi på vägen, annars kommer du att lämnas kvar vid sidan av vägen utan möjligheter till gratis bogsering. Energi finns längs motorvägen. Samla in energi när du kör för att hålla R C Car igång (och kör, kör, kör...).

Anmärkning: *Använd Vänster eller Höger på D-knappen för att styra R C Car. Tryck på A- eller C-knappen för att öka hastigheten och B-knappen för att bromsa.*

DET SLÅR GNISTOR

Woody och Buzz försöker komma i kapp flyttbilen som innehåller Andys övriga leksaker genom att lifta med R C Car. Försök att styra det här höghastighetsteamet när de kör med vrålfart längs motorvägen!



RAKETMANNEN

Det slutliga stadiet innehåller några ganska knepiga flygövningar (tack vare Buzz Lightyear) och några våghalsiga manövrar! Försök att hitta den bästa platsen där Woody och Buzz kan landa. Om inte annat verkar det som om våra två hjältar till slut lärt sig att komma överens.

BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
② Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
② Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
② Beschadig of verbuig hem niet!
② Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
② Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

Waarschuwing: *Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.*

CREDITS

Published by
DISNEY INTERACTIVE

PROGRAM & DESIGN
Jon Burton
- Traveller's Tales -

ART DIRECTION
Andy Ingram
- Traveller's Tales -

PRODUCER
Craig Annis
- Disney Interactive -

TRAVELLER'S TALES

BACKGROUNDS
Andy Ingram
Bev Bush
3D ANIMATION
Dave Burton
James Cunliffe
Andy Ingram
ADDITIONAL PROGRAMMING
Dave Dootson
Paul Hunter
Chris Stanforth
PRODUCTION SUPPORT
Karen Roberts

DISNEY INTERACTIVE

SENIOR PRODUCER
Patrick Gilmore
ASSOCIATE PRODUCER
Leila Chang
MUSIC COMPOSITION AND ADAPTATION
Patrick Collins
PROJECT MANAGER
C. Steve Booth
SENIOR SOFTWARE PRODUCTION ADMINISTRATOR
Michael Sean Clement
PULL-STRING ANIMATION
Oliver Wade
Tamara Holcomb
ORIGINAL TOY STORY MUSIC and SCORE
Randy Newman
VOICE ARTISTS
R. Lee Ermey
Jim Hanks
Pat Fraley
Wallace Shawn
Corey Burton
MANUAL WRITER
Kevin G. Sullivan
TEST SUPERVISOR
Jeff Blattner

LEAD TESTER
William 'Chip' Beaman

TESTERS
Kristin Bachman
Kevin Cope
Paul Factora
Tim Garrity
Brian Larkin
Wes Lazara
Hugo Stevenson

SONY/ PSYGNOSIS

SENIOR PRODUCER
Steve Riding
MUSIC SUPERVISOR
Phil Morris
MUSIC COMPOSITION and ADAPTATION
Andy Blythe
Marten Joustra
SOUND DESIGN & MUSIC IMPLEMENTATION
Alistair Brimble
PRODUCTION SUPPORT
John Rostron
Sarah Lawrence

PIXAR

TECHNICAL DIRECTORS
Tony Apodaca

Kevin Bjorke - Lighting
David Valdez - Layout
ANIMATION DEPARTMENT MANAGER
Triva von Klark
ANIMATORS
Ash Brannon
Dave Feiten
Mark Oftedal
Steve Segal
PRODUCTION SUPPORT
Ralph Guggenheim
Bonnie Arnold
John Lasseter
Pam Kerwin
Monica Corbin

WALT DISNEY FEATURE ANIMATION & DISNEY ANIMATION SERVICES

PRODUCTION SUPPORT
Tamara Boutcher
Stephanie Parker

Copying or transmission of this game is strictly prohibited. Unauthorised rental or public performance of this game is a violation of applicable laws.
Jegliche Vervielfältigung oder Übertragung dieses Spiels ist streng verboten. Unautorisierter Verleih oder öffentliche Vorführung dieses Spiels stellen einen Verstoß gegen geltendes Recht dar.
Copier ou diffuser ce jeu est strictement interdit. Toute location ou représentation publique de ce jeu constitue une violation de la loi.
La copia o transmisión de este juego está terminantemente prohibida. El alquiler o utilización pública de este juego es delito y está penado por la ley.
La duplicazione o la trasmissione di questo gioco sono severamente proibite. Il noleggio non autorizzato o dimostrazioni in pubblico di questo gioco costituiscono una violazione alle leggi vigenti.
Kopiering eller överföring av detta spel är strängt förbjudet. Otillåten uthyrning eller offentlig visning av detta spel innebär lagbrott.
Het kopiëren of anderszins overbrengen van dit spel is ten strengste verboden. Het onrechtmatig verhuren of openbaar vertonen van dit spel is bij wet verboden.

This product is exempt from classification under UK Law.
In accordance with The Video Standards Council Code of Practice
it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated

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

672-3012-50

© Disney. All rights reserved