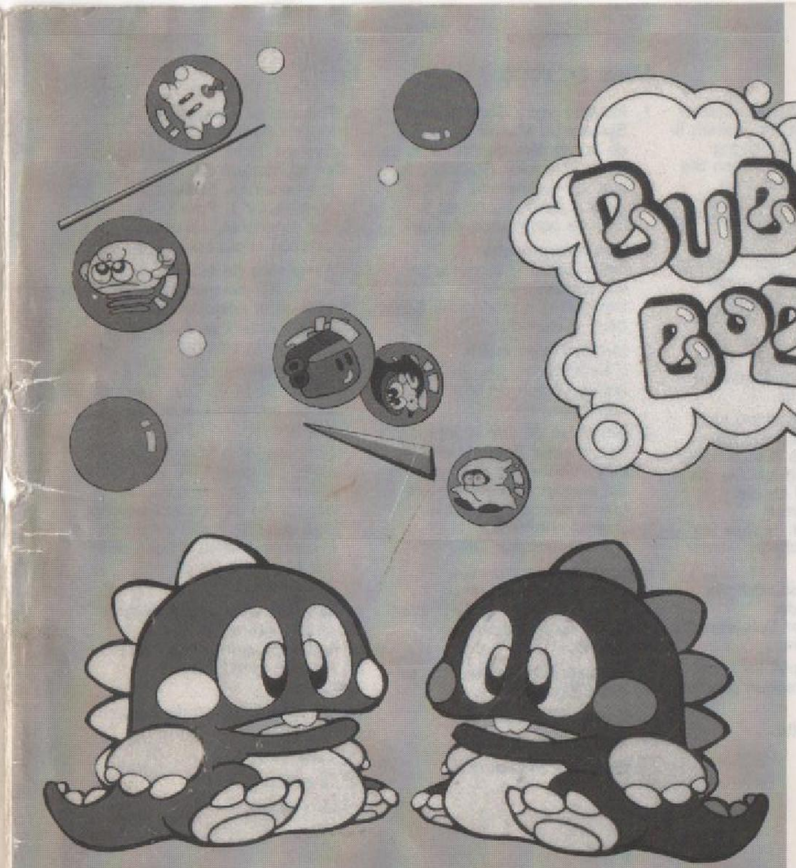
SEGA

Printed in Japan



BUBBLE BOBBLE™

SEGA

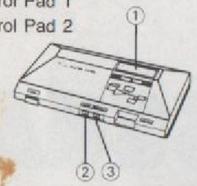
Starting Up

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1. For two-player games, plug in Control Pad 2 also.
2. Make sure the power switch is OFF. Then insert the Sega cartridge into the Power Base.
3. Turn the power switch ON. In a few moments, the Title screen appears.
4. If the Title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

Important: Always make sure that the power switch is turned OFF when inserting or removing your Cartridge.

Note: This game is for one or two players.

① Sega Cartridge
② Control Pad 1
③ Control Pad 2



·Vorbereitung

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System- oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Steuerpult 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Steuerpult 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß der Netzschalter auf OFF gestellt ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein (Netzschalter auf ON). Kurz darauf erscheint automatisch der Titelbildschirm.
4. Falls der Titelbildschirm nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus (Netzschalter auf OFF). Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Stellen Sie dann den Netzschalter wieder auf ON.

Wichtig: Den Netzschalter vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets auf OFF stellen.

Hinweis: Dieses Spiel kann mit einer oder zwei Personen gespielt werden.

① Sega-Spielkassette
② Steuerpult 1
③ Steuerpult 2

Mise en route

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez le bloc de commande 1. Pour jouer à deux, branchez le bloc de commande 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'interrupteur d'alimentation est sur OFF. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'interrupteur d'alimentation sur ON. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, mettez l'interrupteur sur OFF. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Remettez l'interrupteur sur ON.

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

Remarque: Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

① Cartouche Sega
② Bloc de commande 1
③ Bloc de commande 2

Inicio

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1. Para juegos de dos jugadores, conecte también el controlador 2.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación está en la posición OFF. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
3. Ponga el interruptor de alimentación en ON. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
4. Si no aparece la pantalla del título, ponga el OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que el cartucho esté correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que el interruptor de alimentación esté en OFF antes de insertar o de sacar el cartucho.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

① Cartucho Sega
② Controlador 1
③ Controlador 2

Preparativi

1. Montate il vostro sistema Sega Master System o Master System II come descritto nel manuale di istruzioni. Collegare la pulsantiera di controllo 1. Per giocchi di due giocatori, collegare anche la pulsantiera di controllo 2.
2. Assicurarsi che l'alimentazione sia disattivata (OFF). Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
3. Attivare l'alimentazione (ON). In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio (OFF). Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi attivare di nuovo l'alimentazione (ON).

Importante: Assicuratevi sempre che l'apparecchio sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatoi.

① Cartuccia Sega
② Pulsantiera di controllo 1
③ Pulsantiera di controllo 2

Förberedelser för spelstart

1. Utför anslutningarna enligt anvisningarna i bruksanvisningen för Segas speldator Master System eller Master System II. Anslut kontrolldosa 1. Anslut också en kontakt till kontrolluttag 2 om du vill spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömbrytaren står i frånslaget läge. Sätt sedan i Segas spelkassett i speldatorn.
3. Slå till strömbrytaren. Efter några sekunder visas rubrikscenen på bildskärmen.
4. Slå ifrån strömbrytaren när rubrikscenen inte visas på bildskärmen. Kontrollera anslutningarna och att kassetten har satts i på korrekt sätt. Slå till strömbrytaren igen.

Viktigt! Kontrollera alltid att strömbrytaren har slagits ifrån innan spelkassetten sätts i/tas ut ur speldatorn.

OBS! Detta spel är avsett för en eller två spelare.

① Segas spelkassett
② Styrplattan 1
③ Styrplattan 2

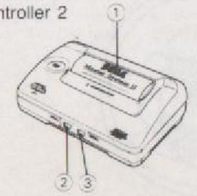
Starten

1. Sluit je Sega Master System of Master System II aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit controller 1 aan. Sluit tevens controller 2 aan indien er 2 spelers zijn.
2. Zet de Sega System UIT. Stop nu de Sega Cassette erin.
3. Zet de Sega System AAN. Na een moment zie je het Titelscherm.
4. Als je geen titelscherm ziet, moet je de Sega System weer UIT zetten. Kijk goed na of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer AAN.

Let op: Zorg ervoor dat de Sega System altijd UIT staat als je een cassette erin stopt of eruit haalt.

N.B.: Dit is een spel voor één of twee spelers.

① Sega Cassette
② Controller 1
③ Controller 2



Aloitus

1. Kytke Sega Master System tai Master System II-järjestelmäsi käyttöohjekirjasen ohjeiden mukaisesti. Kytke säätölaippa 1 sisään. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös säätölaippa 2 sisään.
2. Varmista, että virtakytkin on kytketty pois toiminnasta (OFF). Työnnä sen jälkeen Sega-kasetti konsoliin.
3. Kytke virtakytkin toimintaan (ON). Otsikkokuvaruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkokuvaruutu ei ilmesty esiin, kytke virtakytkin pois toiminnasta (OFF). Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsolin sisällä. Kytke virtakytkin sen jälkeen uudelleen toimintaan (ON).

Tärkeää: Pidä aina huolta siitä, että kytket virtakytkimen pois toiminnasta (OFF), ennenkuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huom: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

① Sega-kasetti
② Säätölaippa 1
③ Säätölaippa 2

Bubble Bobble

In a faraway land lived two friendly couples. One couple was a boy named Babby and a girl named Betty and the other couple was a boy named Bobby and a girl named Patty. On many days the four of them had a grand time playing together...

But, on one such day they went to play near the forest, and before they knew it had wandered into the forest of the wicked witch where Nobody goes.

① Bubblen

② Bobblen

③ Betty

④ Patty

Bubble Bobble

In einem fernen Land lebten zwei freundliche Paare. Ein Paar war ein Junge namens Babby und ein Mädchen namens Betty und das andere Paar war ein Junge namens Bobby und ein Mädchen namens Patty. An vielen Tagen hatten die vier viel Spaß beim Spielen miteinander...

Aber an einem herrlichen Tag spielten Sie in der Nähe eines Waldes. Und ehe sie sich versahen, waren sie schon in den Wald der bösen Hexe geraten, aus dem es keine Wiederkehr gab.

① Bubblen

② Bobblen

③ Betty

④ Patty

Bubble Bobble

Dans un pays lointain vivaient deux couples amis. Un couple était formé d'un garçon appelé Babby et d'une fille appelée Betty et l'autre couple d'un garçon appelé Bobby et d'une fille appelée Patty. Souvent, les quatre avaient beaucoup de plaisir à jouer ensemble...

Mais un jour, ils jouèrent près de la forêt et avant de s'en rendre compte, ils s'aventurèrent dans la forêt de la vilaine sorcière où personne ne va.

① Bubblen

② Bobblen

③ Betty

④ Patty

Bubble Bobble

En una tierra muy lejana vivían dos parejas muy amigables. Una pareja estaba formada por un niño que se llamaba Babby y una niña llamada Betty, mientras que en la otra pareja el niño se llamaba Bobby y la niña se llamaba Patty. En muchas ocasiones los cuatro se divertían mucho jugando juntos...

Sin embargo, un día en que fueron a jugar al bosque cercano, y antes de que se dieran cuenta se habían internado en el bosque de la bruja perversa, donde nadie va.

① Bubblen

② Bobblen

③ Betty

④ Patty





Bubble Bobble

In un paese lontano vivevano due coppie di amici. Una coppia era composta da un ragazzo chiamato Babby e da una ragazza chiamata Betty, e l'altra coppia era composta da un ragazzo chiamato Bobby ed una ragazza chiamata Patty. Durante molti giorni questi quattro giocavano sempre fra di loro...

Però, uno di questi giorni, sono andati a giocare vicino alla foresta e prima di sapere che andavano nella foresta della strega perfida dove nessuno si avventura.

① Bubblen

② Bobblen

③ Betty

④ Patty

Bubble Bobble

I ett land långt borta bodde två trevliga par. Ena paret var en pojke som hette Babby och en flicka som hette Betty och det andra paret var en pojke som hette Bobby och en flicka som hette Patty. Många dagar hade de fyra jättekul när de lekte tillsammans...

Men, en av dessa dagar gick de för att leka nära skogen, och innan de visste ordet av hade de vandrat in i den galna häxans skog dit Ingen går.

① Bubblen

② Bobblen

③ Betty

④ Patty

Bubble Bobble

In een land hier ver vandaan leefden eens twee vriendelijke paartjes. Het ene paartje was een jongen die Babby heette en een meis je met de naam Betty. Het andere paartje heette Bobby en Patty. Vaak speelden zij met z'n vieren en dan hadden ze ontzettend veel plezier...

Maar op een dag waren ze vlakbij een groot bos gaan spelen en voor het goed en wel tot ze doordrong waren ze verdwaald in het bos van de gemene heks waar niemand zich ooit in de buurt waagt.

① Bubblen

② Bobblen

③ Betty

④ Patty

Bubble Bobble

Kaukaisessa maassa asui kaksi ystävällistä paria. Toinen pari oli poika nimeltä Babby ja tyttö nimeltä Betty ja toinen poika nimeltä Bobby ja tyttö nimeltä Patty. Monena päivänä näillä neljällä oli todella hauskaa leikkien keskenään...

Mutta yhtenä päivänä he menivät lähellä olevaan metsään leikkimään, ja ennen kuin he huomasivatkaan, he olivat vaeltaneet ilkeän noidan metsään, minne Ei kukaan mene.

① Bubblen

② Bobblen

③ Betty

④ Patty





What now! The wicked witch took the two girls and locked them up in a mammoth cave as deep twenty stories. Not only that, she cast a curse on Bobby and Baddy and turned them into bubble dragons. She changed their names to Bubblen and Bobblen. Now you control these bubble dragons. You must go into the mammoth cave to try to rescue Betty and Patty and bring them back to safety. The conclusion of this story? It's entirely up to you!

Was nun! Die böse Hexe ergriff die beiden Mädchen und sperrte sie tief unten in der Mammut-Höhle ein, die 20 Stockwerke tief ist. Doch damit nicht genug, sie verzauberte Bobby und Babby und verwandelte sie in blasenspeiende Bubble-Drachen. Sie änderte ihre Namen in Bubblen und Bobblen. Sie steuern nun diese beiden Bubble-Drachen. Sie müssen in die Mammut-Höhle eindrigen und versuchen, Betty und Patty zu retten und in Sicherheit zu bringen. Das Ende dieser Geschichte? Es liegt ganz in Ihren Händen!

Et alors! La vilaine sorcière prit les deux filles et les enferma dans une immense cave de plus de trente étages de profondeur. Et en plus, elle jeta un sort sur Bobby et Babby et les changea en dragons bulles. Elle changea leurs noms en Bubblen et Bobblen. A présent, vous contrôlez ces dragons bulles. Vous devez aller dans l'immense cave pour essayer de sauver Betty et Patty et les amener en lieu sûr. La conclusion de cette histoire ? Cela ne dépend que de vous !

¡Y vean lo que ocurrió! La bruja malvada tomó a las dos niñas y las encerró en la cueva del mamut a una profundidad de veinte pisos. No sólo eso, sino que encanto a Bobby y Babby y los transformó en dragones de burbujas. Ella les cambio los nombres a Bubblen y Bobblen. Ahora usted controla a estos dragones de burbujas. Usted debe entrar en la cueva del mamut para tratar de rescatar a Betty y Patty, trayéndolas de vuelta a la seguridad. ¿Cuál es la conclusión de esta historia? ¡Depende completamente de usted!

Getting Started

When you turn on the Sega Master System, the Title screen appears. When the title screen appears, push the Start button on either the 1-Player or 2-Player joystick. The Play Select screen will appear as shown to the right. Press the D-Button to move the cursor (the green bubble) and choose from the menu.



Spielvorbereitung

Wenn Sie Ihre Sega-Konsole einschalten, erscheint der Titel des Spiels auf dem Bildschirm. Wenn der Titel erscheint, drücken Sie die Start-Taste auf dem Joystick entweder des ersten oder des zweiten Spielers. Daraufhin erscheint die Spiel-Auswahlbildschirmanzeige wie in der Abbildung rechts gezeigt. Drücken Sie die R-Taste, um die Schreibmarke (die grüne Blase) zu bewegen und treffen Sie Ihre Wahl aus dem Menu.

Démarrage

Lorsque vous mettez le Sega Master System en marche, l'écran de titre apparaît. Lorsque l'écran de titre apparaît, appuyez sur la touche Start de la souris 1 joueur ou 2 joueurs. L'écran de sélection de jeu apparaît de la manière indiquée sur la droite. Appuyez sur la touche D pour déplacer le curseur (la bulle verte) et choisissez dans le menu.

Comienzo del juego

La pantalla del Título aparece cuando usted enciende el Sistema Maestro Sega. Cuando aparece la pantalla del título, presione el botón de Comienzo en el bastón de mando para 1 jugador o 2 jugadores. La pantalla de selección de juego aparecerá de la manera que se indica a la derecha. Presione el botón D para mover el cursor (la burbuja verde) y escoger del menú.

Cosa succede ora? La strega perfida ha preso le due ragazze e le ha rinchiuse dentro una caverna profonda di venti piani. Non solo ciò, ma lei ha proferito una maledizione su Bobby e Babby e li ha trasformati in draghi di bolle. Lei ha cambiato i loro nomi in Bubblen e Bobblen. Ora voi controllate questi draghi di bolle. Dovete andare nella caverna dei mammut per tentare di salvare Betty e Patty e portarli indietro in sicurezza. La conclusione di questa storia? Tutto dipende da voi.

Vad nu? Den galna häxan tog de två flickorna och låste in dem i en mammutgrotta tjugo våningar djup. Inte nog med det, hon uttalade en förbannelse över Bobby och Babby och förvandlade dem till bubbeldrakar! Hon ändrade deras namn till Bubblen och Bobblen. Nu styr du dessa bubbeldrakar. Du måste gå in i mammutgrottan och försöka rädda Betty och Patty och få dem tillbaka till säkerheten. Slutet på denna historia? Det är helt upp till dig!

Wat gebeurde er nu? De gemene heks nam de twee meisjes gevangen en sloot ze op in een enorme grot die zo groot was als twintig verdiepingen bij elkaar. Maar dat was niet het enige wat ze deed. Ze sprak een vloek uit over Bobby en Babby en veranderde ze in Bubbel-draken. Hun namen veranderde ze in Bubblen en Bobblen. JIJ moet deze Bubbel-draken begeleiden. JIJ moet de enorme grot binnengaan om Betty en Patty te redden en ze weer veilig terug te brengen. De conclusie van dit verhaal? Het hangt nu allemaal van jou af!

Mitä nyt! Ilkeä noita otti tytöt kiinni ja lukitsi heidät kaksikymmentäkerrosta syvään jättiläisluolaan. Eikä siinä kaikki, hän taikoi Bobbyn ja Babbyn ja teki heistä Bubble lohikäärmeitä. Hän muutti heidän nimensä Bubbleniksi ja Bobbleniksi. Nyt sinä hallitset näitä Bubble lohikäärmeitä. Sinun täytyy mennä jättiläisluolaan ja yrittää pelastaa Betty ja Patty ja tuoda heidät takaisin turvaan. Tämän pelin loppuratkaisu? Se riippuu kokonaan sinusta!

Come iniziare il gioco

Quando accendete il sistema Sega Master, lo schermo dei titoli appare. Quando lo schermo dei titoli appare, premete il pulsante di avviamento "Start" sul joystick del giocatore 1 oppure del giocatore 2. Lo schermo di selezione del gioco appare come viene mostrato sulla destra. Premete il pulsante D per spostare il cursore (bolla verde) e selezionate dal menu.

Att komma igång

När du slår på Sega Master Systemet, kommer titelskärmen fram. När titelskärmen kommer fram, tryck på startknappen på joysticken för en spelare eller joysticken för två spelare. Play Select-skärmen kommer fram som visas till höger. Tryck på D-knappen för att flytta markören (den gröna bubblan) och välj från menyn.

Spelstart

Als je de spelcomputer aan zet, verschijnt het Titelscherm. Als je het Titelscherm op het scherm ziet, druk je op de Start Toets van de controller van Speler 1 of van Speler 2. Het Spelkeuze zal verschijnen zoals dat aan de rechterkant getoond wordt. Druk op de R-toets om de cursor (de groene bubbel) te bewegen en kies uit het menu.

Valmistautuminen

Kun käännät virran päälle Sega Master Systeemissä, Otsikkoruutu tulee näkyviin. Kun Otsikkoruutu tulee näkyviin, paina Aloitusnappulaa joko yhden pelaajan tai kahden pelaajan ohjaussauvassa. Pelivalintaruutu tulee esille kuten oikealla on esitetty. Paina D-Nappulaa liikuttaaksesi osoitinta (vihreä kupla) ja valitse menusta.

• Starting from the beginning

If you are playing Bubble Bobble for the first time, it is best to start with Round 1. Choose 1P START if you are playing alone;choose 2P START if you are playing with someone. Press the Start Button to enter your choice.

• Picking up where you left off

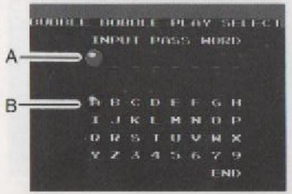
You may start playing where you last finished by entering the password incicated when you last finished playing the game. Choose PASSWORD from the Play Select screen, followed by the Start button. The screen will change to the Password Entry screen shown to the right.

A. . . Play Select screen

B. . . Password Entry screen

• Entering your password

① Move the B cursor (blue bubble) by pressing the D-Button. Select the correct letters and press Button 2 to enter your choice.



• Spielbeginn von Anfang an

Wenn Sie Bubble Bobble zum erstenmal spielen, empfiehlt es sich, mit Runde 1 zu beginnen. Wählen Sie 1P START, wenn Sie allein spielen. Wählen Sie 2P START, wenn Sie mit einer anderen Person gemeinsam spielen. Drücken Sie die Start-Taste und geben Sie Ihre Wahl ein.

• Fortsetzung des Spiels nach Spielunterbrechung

Sie können das Spiel nach einer Unterbrechung fortsetzen, indem Sie das Code-Wort eingeben, das Sie am Ende des letzten Spiels bestimmt hatten. Wählen Sie PASSWORD aus der Spielauswahl-Bildschirmanzeige, und drücken Sie dann die Start-Taste. Die Bildschirmanzeige wechselt dann zur Bildschirmanzeige für die Codewort-Eingabe, die rechts gezeigt ist.

A. . . Spielauswahl-Bildschirmanzeige

B. . . Bildschirmanzeige für Codewort-Eingabe

• Eingabe Ihres Code-Worts

① Steuern Sie die R-Schreibmarke (blaue Blase) mit Hilfe der R-Taste. Wählen Sie die richtigen Buchstaben und drücken Sie Taste 2 um Ihre Wahl einzugeben.

• En commençant par le début

Si vous jouez Bubble Bobble pour la première fois, il vaut mieux commencer par le Round 1. Choisissez 1P START si vous jouez seul et 2P START si vous jouez avec quelqu'un. Appuyez sur la touche Start pour entrer votre choix.

• En reprenant là où vous vous êtes arrêté

Vous pouvez commencer à jouer là où vous vous êtes arrêté la dernière fois en entrant le mot de passe que vous avez indiqué la dernière fois que vous avez joué le jeu. Choisissez PASSWORD dans l'écran de sélection de jeu, puis appuyez sur la touche Start. L'écran passe à l'écran d'entrée de mot de passe indiqué sur la droite.

A. . . Ecran de sélection de jeu

B. . . Ecran d'entrée de mot de passe

• Entrée de votre mot de passe

① Déplacez le curseur B (bulle bleue) en appuyant sur la touche D. Sélectionnez les bonnes lettres et appuyez sur la touche 2 pour entrer votre choix.

• Comenzando desde el principio

Si usted está jugando Bubble Bobble por primera vez, es mejor empezar por el primer round. Escoja "1P START" si está jugando solo; escoja "2P START" si está jugando con otra persona. Presione el Botón de Comienzo para ingresar su selección.

• Retomando desde donde dejó el juego

Usted puede recomenzar a jugar desde el punto en que terminó la última vez ingresando la contraseña indicada la vez que terminó de jugar el último juego. Escoja "PASSWORD" desde la pantalla de selección de juego, seguida del botón de Comienzo. La pantalla cambiará a la pantalla de Entrada de Contraseña que se muestra a la derecha.

A. . . Pantalla de selección de juego

B. . . Pantalla de entrada de contraseña

Ingreso de la contraseña

① Mueva el cursor B (burbuja azul) presionando el Botón D. Seleccione las letras correctas y presione el Botón 2 para ingresar su selección.

• Avvio del gioco dall'inizio

Se giocate il Bubble Bobble per la prima volta, si raccomanda di giocare con la Partita 1. Selezionate 1P START se giocate da solo; selezionate 2P START se giocate con un'altra personna. Premete il pulsante di avvio per introdurre la selezione desiderata.

• Come riprendere il gioco da dove avete interrotto

Potete riprendere il gioco da dove avete interrotto in ultimo, introducendo la parole d'ordine indicata quando avete finito di giocare in ultimo. Selezionate PASSWORD (parole d'ordine) dallo schermo di selezione del gioco, poi premete il pulsante di avvio. Lo schermo passa a quello dell'introduzione della parola d'ordine come indicato sulla destra.

A. . . Schermo di selezione del gioco

B. . . Schermo dell'introduzione della parola d'ordine

• Introduzione della vostra parola d'ordine

① Spostate il cursore B (bolla blu) premendo il pulsante D. Selezionate le lettere corrette e premete il pulsante 2 per introdurre la selezione.

• Att starta från början

Om du spelar Bubble Bobble för första gången, är det bästa att starta med Omgång 1. Välj 1P START om du spelar ensam; välj 2P START om du spelar med någon annan. Tryck på startknappen för att mata in ditt val.

• Att starta om där du slutade

Du kan starta spelet där du sist slutade genom att mata in lösenordet som indikerades när du sist slutade spela. Välj PASSWORD från "Play Select"-skärmen, och tryck sedan på startknappen. Skärmen kommer att ändras till "Password Entry"-skärmen som visas till höger.

A. . . Play Select-skärm

B. . . Password Entry-skärm

• Att mata in ditt lösenord

① Flytta B-markören (blå bubbla) genom att trycka på D-knappen. Välj de rätta bokstäverna och tryck på Knapp 2 för att mata in ditt val.

• Opnieuw beginnen

Als je Bubble Bobble voor de eerste keer speelt, kun je het beste beginnen in ronde 1. Kies voor 1P START als je alleen speelt en kies voor 2P START als je met twee personen speelt. Druk dan op de Start Toets om te beginnen.

• Doorgaan waar je gebleven was

Als je het paswoord invoert wat je gekregen hebt aan het eind van het vorige spel, kun je verder gaan op de plaats waar je gebleven was. Kies op het Spel Keuze Scherm voor PASSWORD en druk op de Start Toets. Het scherm verandert in het Password invoer scherm dat je hier rechts ziet.

A. . . Spel Keuze Scherm

B. . . Password Invoer Scherm

• Je Password invoeren

① Verplaats de B cursor (blauwe bubbel) met de R-toets. Zet hem bij de juiste letters en druk op toets 2 om je keuzes in te voeren.

• Alusta Aloittaminen

Jos pelaat Bubble Bobblea ensimmäistä kertaa, on parasta alkaa Kierrokselta 1. Valitse 1P Aloitus (Start), jos pelaat yksin; valitse 2P Aloitus (Start), jos pelaat jonkun kanssa. Paina Aloitusnappulaa sisäistääksesi valintasi.

• Jatkaminen sieltä minne lopetit

Voit aloittaa pelaamisen sieltä minne viimeksi lopetit, syöttämällä viimeisen pelin lopussa ilmaistun tunnussanan. Valitse TUNNUSSANA (Password) Pelivalintaruudusta ja paina sen jälkeen Aloitusnappulaa. Ruutu muuttuu oikealla olevan Tunnussana Entry Ruudun kaltaiseksi.

A. . . Pelivalintaruutu

B. . . Tunnussana Entry Ruutu

• Tunnussanan syöttäminen

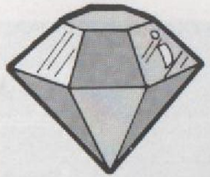
① Liikuta B osoitinta (sininen kupla) painamalla D-Nappulaa. Valitse oikeat kirjaimet ja paina Nappulaa 2 syöttääksesi valintasi.

② Each time Button 1 is pressed, the A cursor (green bubble) moves one space to the left. If you make a mistake, simply move the A cursor to the mistaken letter and choose the correct entry.

③ When you are finished entering you password, place the B cursor on END and press Button 2. If you have entered the password correctly, a chime will sound and the Play Select screen will aprear. A buzzer will sound if your password has not been entered correctly at which time you may reenter the correct password. Choose 1P CONTINUE if you are playing alone; choose 2P CONTINUE if you are playing with someone. Enter your choice with the Start button.

The Round number where you begin is displayed at the bottom right corner of the Play Select screen. You may choose the Round where you would like to begin by pressing the D-Button up or down to choose the Round number followed by pressing the Start button.

*Please note that if you choose 1P START or 2P START after you enter your password, you will automatically begin at Round 1.



② Mit jedem Druck auf Taste 1 bewegt sich die A-Schreibmarke (grüne Blase) um eine Stelle nach links. Wenn Sie einen Fehler machen, bewegen Sie einfach die R-Schreibmarke zu dem falschen Buchstaben und wählen Sie die richtige Eingabe.

③ Wenn Sie mit der Eingabe Ihres Code-Worts fertig sind, stellen Sie die B-Schreibmarke auf END und drücken Taste 2. Wenn Sie das Code-Wort richtig eingegeben haben, ertönt ein Signalton und die Spielauswahl-Bildschirmanzeige erscheint. Ein Summer erklingt, wenn Ihre Codewort-Eingabe nicht richtig erfolgt ist. Danach haben Sie die Gelegenheit, das richtige Code-Wort einzugeben. Wählen Sie 1P CONTINUE, wenn Sie allein spielen. Wählen Sie 2P CONTINUE, wenn Sie mit einer anderen Person gemeinsam spielen. Drücken Sie die Start-Taste und geben Sie Ihre Wahl ein.

Die Nummer der Runde, mit der Sie beginnen, wird an der rechten unteren Ecke der Spielauswahl-Bildschirmanzeige angezeigt. Sie können die Runde wählen, in der Sie beginnen möchten, indem Sie R-Taste nach oben oder unten drücken, um die gewünschte Runden-Nummer zu bestimmen und anschließend die Eingabe mit der Start-Taste vornehmen.

*Bitte beachten Sie, daß Sie bei Wahl von 1P START oder 2P START nach Eingabe Ihres Code-Worts automatisch mit Runde 1 beginnen.

② Chaque fois que la touche 1 est enfoncée, le curseur A (bulle verte) se déplace d'un espace sur la gauche. En cas d'erreur, déplacez simplement le curseur A sur la fausse lettre et choisissez la bonne entrée.

③ Lorsque vous avez terminé d'entrer votre mot de passe, placez le curseur B sur "END" et appuyez sur la touche 2. Si vous avez entré le bon votre mot de passe, une sonnerie retentit et l'écran de sélection de jeu apparaît. Un vibreur retentit si le bon mot de passe n'a pas été entré, auquel cas vous pouvez ré-entrer le bon mot de passe. Choisissez "1P CONTINUE" si vous jouez seul et "2P CONTINUE" si vous jouez avec quelqu'un. Appuyez sur la touche Start pour entrer votre choix.

Le numéro du round où vous commencez est affiché au coin inférieur droit de l'écran de sélection de jeu. Vous pouvez choisir le round où vous aimeriez commencer en relevant ou en abaissant la touche D pour choisir le numéro de round suivi d'une pression sur la touche Start.

* Prière de noter que si vous choisissez 1P START ou 2P START après avoir entré votre mot de passe, vous commencerez automatiquement au Round 1.

② Cada vez que se presiona el Botón 1, el cursor A (burbuja verde) se mueve un espacio a la izquierda. Si usted se equivoca, simplemente mueva el cursor A a la letra equivocada y escoja la entrada correcta.

③ Cuando usted a completado el ingreso de la contrasena, ponga el cursor B en "END" y presione el Botón 2. Si usted ha ingresado la contraseña correctamente, se escuchará el sonido de una campanilla y la pantalla de selección de juego aparecerá nuevamente. Si la contraseña no ha sido ingresada correctamente se escuchará el sonido de un zumbador, en este momento usted puede reingresar la contraseña correcta. Escoja "1P CONTINUE" si usted está jugando solo; escoja "2P CONTINUE" si está jugando con otra persona. Ingrese su selección mediante el botón de Comienzo.

El número del round en que usted empieza se visualiza en la esquina inferior derecha de la pantalla de selección de juego. Usted puede escoger el round en que le gustaria comenzar presionando el Botón D hacia arriba o abajo para escoger el número de round, presionando a continuación el botón de Comienzo.

* Nótese que si usted escoge "1P START" o "2P START" después del ingreso de su contraseña, usted comenzará automáticamente en el Round 1.

② Ogni volta che il pulsante 1 viene premuto, il cursore A (bolla verde) si sposta di uno spazio alla sinistra. Se fate un errore, spostate semplicemente il cursore A alla lettera incorretta e selezionate l'introduzione corretta.

③ Quando avete finito di introdurre la vostra parola d'ordine, mettete il cursore B su la posizione END e premete il pulsante 2. Se avete introdotto correttamente la parola d'ordine, un carillon suonerà e lo schermo di selezione del gioco appare. Un cicalino suonerà se la vostra parola d'ordine non è stato introdotta correttamente ed in questo caso dovete introdurre correttamente la parola d'ordine di nuovo. Selezionate 1P CONTINUE se giocate da solo; selezionate 2P CONTINUE se giocate con un'altra personna. Entrate la scelta con il pulsante Start.

Il numero della Partita nella quale avete iniziato viene visualizzato nell'angolo della destra inferiore dello schermo di selezione del gioco. Potete selezionare la Partita nella quale volete iniziare premendo il pulsante D in alto oppure in basso per selezionare il numero della Partita poi premendo il pulsante Start (avvio).

* Si prega di notare che se scegliete 1P START oppure 2P START dopo aver entrato la vostra parola d'ordine, iniziate automaticamente il gioco nella Partita 1.

② Varje gång Knapp 1 trycks in flyttas A-markören (grön bubbla) ett steg till vänster. Om du gör ett misstag, flytta helt enkelt A-markören till den felaktiga bokstaven och välj den rätta istället.

③ När du är klar med att mata in ditt lösenord, placera B-markören på END och tryck på Knapp 2. Om du har matat in lösenordet rätt, kommer en klocka att höras och Play Select/skärmen kommer fram. En summer kommer att höras om du inte har matat in ditt lösenord rätt och du får en ny chans att mata in ditt lösenord. Välj 1P CONTINUE om du spelar ensam; välj 2P CONTINUE om du spelar med någon annan. Mata in ditt val med Startknappen.

Den Omgångs nummer som du börjar i visas i nedre högra hörnet på Play Select-skärmen. Du kan välja den Omgång som du vill börja i genom att trycka på D-knappen upp eller ner för att välja Omgångsnummer och sedan trycka på Startknappen.

* Lägg märke till att om du väljer 1P START eller 2P START efter att du matat in lösenordet, kommer du automatiskt att börja i Omgång 1.



② Elke keer als je toets 1 indrukt, gaat de A cursor (groene bubbel) een plaats naar links. Als je een fout maakt, moet je gewoon de A cursor bij de foute letter zetten en dan de juiste letter kiezen.

③ Als je klaar bent met het invoeren van je password, moet je de B cursor bij END zetten en op toets B drukken. Zorg dat je het juiste password ingevoerd hebt en, je zult een klokkenspel horen en het Spelkeuze Scherm verschijnt. Als je je paswoord niet goed hebt ingevoerd hoor je een zoemer, nu kun je het juiste paswoord weer invoeren. Kies voor 1 P CONTINUE als je alleen speelt; kies voor 2 P CONTINUE als je samen met iemand anders speelt. Voer je keuze in door op de Start Toets te drukken.

Het nummer van de ronde waar je begint met spelen, wordt rechts onderaan het scherm van het Spelkeuze Scherm aangegeven. Je mag de ronde uitkiezen waar je zou willen beginnen door op de R-toets omhoog of omlaag te drukken om het Rondenummer uit te kiezen. Daarna druk je op de Start Toets om je keuze in te voeren.

*Let op Als je kiest voor 1 P START of 2 P START nadat je je paswoord ingevoerd hebt, zul je automatisch bij Ronde 1 beginnen.

② Joka kerta, kun Nappulaa 1 painetaan A osoitin (vihreä kupla) siirtyy yhden pykälän vasemmalle. Jos teet virheen, liikuta A osoitin yksinkertaisesti väärälle kirjaimelle ja valitse oikea.

③ Kun olet valmis syöttämään tunnussanasi, aseta B osoitin END (loppu) päälle ja paina Nappulaa 2. Jos olet syöttänyt tunnussanan oikein, kuulet kellojen soivan ja Pelivalintaruutu tulee näkyviin. Summeri soi, ellei tunnussanasi ole oikein syötetty, ja tämän jälkeen, voit uudelleen syöttää oikean tunnussanan. Valitse 1P CONTINUE (jatkaa), jos pelaat yksin; valitse 2P CONTINUE (jatkaa), jos pelaat jonkun kanssa. Syötä valintasi Aloitusnappulalla.

Sen kierroksen numero, miltä alat, esiintyy Pelivalintaruudun oikeassa alakulmassa. Voit valita kierroksen, miltä haluat alkaa, painamalla D-Nappulaa ylös tai alas valitaksesi kierrosnumeron ja seuraten tätä Aloitusnappulan painamisella.

*Huomaa, että jos valitset 1P START (aloitus) tai 2P START (aloitus) sen jälkeen, kun olet syöttänyt tunnussanasi, aloitat automaattisesti kierroksella 1.

Using Your Control Pad

- This game can be played by one or two players. Two players can enjoy the game simultaneously.
- The 1P joystick controls Bubblen and the 2P joystick controls Bobblen.

① **Directional Button (D-Button)**

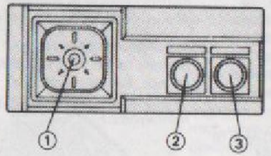
Player moves to the left or right

② **Button 1**

Shoots bubble in direction that player is facing

③ **Button 2**

Player jumps



Verwendung Ihres Steuerpults

- Dieses Spiel kann mit einem oder zwei Spielern gespielt werden. Zwei Spieler können gleichzeitig spielen.
- Der Joystick des ersten Spielers steuert Bubblen und der Joystick des zweiten Spielers Bobblen.

① **Richtungstaste (R-Taste)**

Der Drache bewegt sich nach links oder rechts

② **Taste 1**

Schießt Blasen in die Richtung, in die der Drache blickt.

③ **Taste 2**

Der Drache springt

Utilisation de votre pad de contrôle

- Ce jeu peut être joué par un ou deux joueurs. Deux joueurs peuvent s'amuser en même temps avec le jeu.
- La souris 1P contrôle Bubblen et la souris 2P Bobblen.

① **Touche de direction (touche D)**

Le joueur se déplace vers la gauche ou la droite.

② **Touche 1**

Tire une bulle dans la direction face au joueur.

③ **Touche 2**

Le joueur saute

Uso de su botonera de control

- Este juego puede ser jugado por uno o dos jugadores. Dos jugadores pueden disfrutar del juego simultáneamente.
- El bastón de mando 1P controla a Bubblen y el bastón de mando 2P controla a Bobblen.

① **Botón direccional (Botón D)**

El jugador se mueve a la izquierda o derecha

② **Botón 1**

Dispara burbujas en la dirección que el jugador está mirando.

③ **Botón 2**

El jugador salta.

Usando il vostro pad di controllo

- Questo gioco può essere giocato da solo oppure con uno o due giocatori. Due giocatori possono giocare nello stesso tempo.
- Il joystick 1P controlla Bubblen mentre il joystick 2P controlla Bobblen.

① **Pulsante direzionale (pulsante D)**

Il giocatore si sposta alla sinistra oppure alla destra.

② **Pulsante 1**

Permette di tirare le bolle nella direzione nella quale il giocatore sta di fronte.

③ **Pulsante 2**

Il giocatore salta.

Att använda din Control Pad

- Detta spel kan spelas av en eller två spelare. Två spelare kan spela samtidigt.
- En-persons joysticken (1P joysticken) kontrollerar Bubblen och tvåpersonsjoysticken (2P joysticken) kontrollerar Bobblen.

① **Riktningsknapp (D-knappen)**

Spelaren rör sig till höger eller vänster.

② **Knapp 1**

Skjuter bubbla i den riktning som spelaren är vänd åt.

③ **Knapp 2**

Spelaren hoppar.

Je Controller gebruiken

- Dit spel kan door één of twee spelers gespeeld worden. De twee spelers kunnen tegelijkertijd aan het spel meedoen.
- De controller van Speler 1 bestuurt Bubblen en de Controller van Speler 2 bestuurt Bobblen.

① **Richting Toets (R-toets)**

Beweegt de Speler naar links of naar rechts.

② **Toets 1**

Schiet Bubbels in de richting waarin de Speler kijkt.

③ **Toets 2**

Laat de Speler springen.

Ohjauslaippasi Käyttö

- Tätä peliä voi pelata yksi tai kaksi pelaajaa. Kaksi pelaajaa voi nauttia pelistä samanaikaisesti.
- 1P ohjaussauva hallitsee Bubblenia ja 2P ohjaussauva hallitsee Bobblenia.

① **Suuntanappula (D-Nappula)**

Pelaaja liikuu vasemmalle tai oikealle.

② **Nappula 1 (Button 1)**

Ampuu kuplia pelaajan katsomaan suuntaan.

③ **Nappula 2 (Button 2)**

Pelaaja hyppää.

Playing the Game

- Control Bubblen and Bobblen and defeat your enemies.
- When you have destroyed all possible enemies in a Round, you will automatically advance to the next Round.
- Bubblen and Bobblen have 3 lives at the start of the game. They will fall down each time they are hit by fire, rocks and beams from their enemies. The game ends after three falls.
- The number of Bubblen's and Bobblen's remaining lives increases by one each time they collect an extend bubble (see page 26), a pentagram (see page 36) or when a score of 30,000, 100,000, and 200,000 is reached.

Spielverlauf

- Steuern Sie Bubblen und Bobblen und besiegen Sie Ihre Gegner.
- Wenn Sie alle möglichen Gegner in einer Runde besiegt haben, rücken Sie automatisch zur nächsten Runde vor.
- Bubblen und Bobblen haben am Beginn des Spiels drei Leben. Sie fallen leblos zu Boden, wenn sie durch Feuer, Felsen und Strahlen von ihren Feinden getroffen werden. Das Spiel ist zu Ende, nachdem die Drachen dreimal gefallen sind.
- Die Anzahl der Leben, die Bubblen und Bobblen verbleiben, erhöht sich jedesmal um einen Wert, wenn sie eine Verlängerungsblase (siehe Seite 26), ein Pentagramm (siehe Seite 36) aufsammeln oder wenn eine Punktzahl von 30 000, 100 000 und 200 000 erreicht wird.

Jeu

- Contrôlez Bubblen et Bobblen et défaites vos ennemis.
- Lorsque vous avez détruit tous les ennemis possibles en un Round, vous avancez automatiquement au Round suivant.
- Bubblen et Bobblen possèdent 3 vies au début du jeu. Ils tomberont à chaque fois qu'ils sont touchés par le feu, des pierres et des rayons de leurs ennemis. Le jeu se termine après trois chutes.
- Le nombre de vies restantes de Bubblen et Bobblen augmente d'une unité à chaque fois qu'ils ramassent une bulle d'extension (voir page 26), un pentagramme (voir page 36), ou lorsqu'un score de 30 000, 100 000 et 200 000 est atteint.

Jugando el juego

- Controle a Bubblen y Bobblen y derrote a sus enemigos.
- Cuando usted haya destruido a todos sus posibles enemigos en un round, usted avanzará automáticamente al round siguiente.
- Bubblen y Bobblen tienen 3 vidas al comienzo del juego. Ellos caerán cada vez que son alcanzados por el fuego, rocas y rayos de sus enemigos. El juego termina después de tres caídas.
- El número de vidas restantes para Bubblen y Bobblen aumenta en una cada vez que recolectan una burbuja de extensión (véase la página 26) un pentagrama (véase la página 36) o cuando alcanzan a 30.000, 100.000, y 200.000 puntos.

Per giocare

- Controllate Bubblen e Bobblen e sconfiggete i vostri nemici Quando avete distrutto tutti i nemici possibili in una Partita, avanzerete automaticamente alla Partita seguente.
- Bubblen e Bobblen hanno 3 vite all'inizio del gioco. Cadono ogni volta che vengono colpiti dal fuoco, dalle rocce e raggi dai loro nemici. Il gioco finisce dopo tre cadute.
- Il numero delle vite rimanenti di Bubblen e Bobblen aumenta di una unità ogni volta che raccolgono una bolla di estensione (vedi pagina 27), un stella a cinque punte (vedi pagina 37) oppure quando un punteggio di 30.000, 100.000 e 200.000 viene raggiunto.

Att spela spelet

- Styr Bubblen och Bobblen och besegra dina fiender.
- När du har förstört alla fiender i en Omgång, kommer du automatiskt vidare till nästa Omgång.
- Bubblen och Bobblen har tre liv i början av spelet. De kommer att ramla ner varje gång de träffas av eld, stenar och strålar från sina fiender. Spelet slutar efter tre fall.
- Antalet liv Bubblen och Bobblen har ökar med ett varje gång de samlar in en förlängningsbubbla (se sid. 27) ett pentagram (se sid. 37) eller när poängen når 30 000, 100 000 och 200 000.

Het Spel Spelen

- Bestuur Bubblen en Bobblen en versla je vijanden.
- Als je alle mogelijke vijanden in een Ronde vernietigd hebt, zul je automatisch doorgaan naar de volgende Ronde.
- Bubblen en Bobblen hebben elk drie levens aan het begin van het spel. Iedere keer als ze getroffen worden door vuur, stenen of stralen van hun vijanden zullen ze één leven verliezen. Als ze drie keer geraakt zijn is het spel afgelopen.
- Het aantal levens dat Bubblen en Bobblen nog over hebben neemt steeds met één toe als ze een Lange Bubblen (zie pagina 27) of een Pentagram (zie pagina 37) verzamelen of als ze een score van 30 000, 100 000 en 200 000 bereiken.

Pelin pelaaminen

- Hallitse Bubblenia ja Bobblenia ja lyö vihollisesi.
- Kun olet tuhonnut kaikki mahdolliset viholliset yhdellä kierroksella, siirryt automaattisesti seuraavalle kierroksella.
- Bubblenilla ja Bobblenillä on kolme elämää pelin alussa. He kaatuvat joka kerta, kun vihollisen tuli, kiviä tai säteitä osuu heihin. Peli loppuu kolmen kaatumisen jälkeen.
- Bubblenin ja Bobblenin jäljellä olevien elämien määrä lisääntyy yhdellä joka kerta, kun he keräävät ojennetun kuplan (katso sivulle 27), viisikannan (katso sivulle 37) tai kun he saavuttavat pistemäärän 30 000, 100 000, ja 200 000.

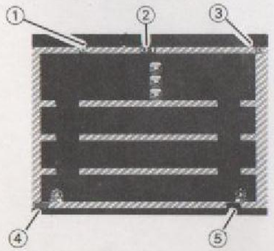
The Game Screen

① Bubblen's score
② Round
③ Bobblen's score
④ Bubblen's remaining lives
⑤ Bobblen's remaining lives

Game over indication

When you lose all of your lives, the game is over and the screen shown to the right appears. Move the cursor (green bubble) with the D-button to enter your choice. If you choose CONTINUE, the Round number will be displayed at the bottom right. The round can be changed by pressing the D-button up or down. When the Start button is pressed, action will begin in the Round displayed.

If you choose GAME END, the title screen will appear. If you write down the password, you can start where you left off next time you play the game. See pages 8 & 10 for instructions on how to enter the password.



Bildschirm-Informationen während des Spiels

① Punktzahl von Bubblen
② Runde
③ Punktzahl von Bobblen
④ Verbleibende Leben von Bubblen
⑤ Verbleibende Leben von Bobblen

Spielende-Anzeige

Wenn Sie alle Leben verloren haben, ist das Spiel zu Ende, und die rechts gezeigte Bildschirmanzeige erscheint. Bewegen Sie die Schreibmarke (grüne Blase) mit der R-Taste zur Eingabe Ihrer Wahl. Wenn Sie CONTINUE wählen, wird die Runden-Nummer unten rechts gezeigt. Sie können die Runde wechseln, indem Sie die R-Taste nach oben oder unten bewegen. Wenn Sie dann die Start-Taste drücken, beginnt das Spiel in der angezeigten Runde.

Wenn Sie GAME END (Spielende) wählen, erscheint die Titel-Bildschirmanzeige. Wenn Sie nun das Code-Wort eingeben, können Sie das nächste Mal, wenn Sie spielen dort beginnen, wo Sie das Spiel verlassen haben. Weitere Einzelheiten zur Eingabe des Code-Worts können Sie den Anweisungen auf Seite 8 und 10 entnehmen.

Ecran du jeu

① Score de Bubblen
② Round
③ Score de Bobblen
④ Vies restantes de Bubblen
⑤ Vies restantes de Bobblen

Indication de fin du jeu

Lorsque vous perdez toutes vos vies, le jeu est terminé et l'écran indiqué sur la droite apparaît. Déplacez le curseur (bulle verte) avec la touche D pour entrer votre choix. Si vous choisissez "CONTINUE", le numéro de round est affiché au coin inférieur droit. Le round peut être modifié en relevant ou en abaissant la touche D. Lorsque la touche Start est enfoncée, l'action commence dans le round affiché.

Si vous choisissez "GAME END", l'écran de titre apparaît. Si vous écrivez le mot de passe, vous pouvez commencer à l'endroit où vous avez arrêté la dernière fois que vous avez joué le jeu. Se reporter aux pages 8 et 10 pour les instructions sur la manière d'entrer le mot de passe.

Pantalla del juego

① Puntaje de Bubblen
② Round
③ Puntaje de Bobblen
④ Vidas restantes de Bubblen
⑤ Vidas restantes de Bobblen

Indicación de término de juego

Cuando usted pierde todas sus vidas, el juego ha terminado y la pantalla que se indica a la derecha aparece. Mueva el cursor (burbuja verde) mediante el Botón D para ingresar su selección. Si usted escoge "CONTINUE", el número de Round se visualizará en la esquina inferior derecha. El round puede ser cambiado presionando el Botón D hacia arriba o abajo. Cuando se presiona el botón de comienzo, la acción se iniciará en el round visualizado.

Si usted escoge "GAME END", la pantalla del título aparecerá. Si usted ingresa una contraseña, podrá recomenzar el juego desde donde lo dejó la próxima vez que juegue. Véanse las páginas 8 y 10 para las instrucciones sobre la manera de ingresar la contraseña.

Schermo del gioco

① Punteggio di Bubblen
② Partita
③ Punteggio di Bobblen
④ Vite rimanenti di Bubblen
⑤ Vite rimanenti di Bobblen

Indicazione di Fine del Gioco

Quando avete perso tutte le vostre vite, finisce il gioco e lo schermo mostrato alla destra appare. Spostate il cursore (bolla verde) con il pulsante D per introdurre la vostra scelta. Se selezionate CONTINUE, il numero della Partita verrà visualizzato sulla destra in basso. La Partita può essere cambiata premendo il pulsante D in basso oppure in alto. Quando il pulsante Start viene premuto, l'azione inizia nella Partita visualizzata.

Se selezionate GAME END, lo schermo dei titoli appare. Se scrivete la parola d'ordine, potete iniziare da dove avete abandonato il gioco, la prossima volta che giocate. Vedi pagine 9 e 11 per le istruzioni sul modo di introdurre la parola d'ordine.



Spelskärmen

① Bubblens poäng
② Omgångsnummer
③ Bobblens poäng
④ Bubblens återstående liv
⑤ Bobblens återstående liv

Game Over indikering

När du har blivit av ned alla dina liv är spelet slut och skärmen som visas till höger kommer fram. Flytta markören (grön bubbla) med D-knappen för att mata in ditt val. Om du väljer CONTINUE, kommer omgångens nummer att visas nere till höger. Omgångens nummer kan ändras genom att trycka på D-knappen upp eller ner. När startknappen trycks in, kommer spelet att börja i en den Omgång vars nummer visas.

Om du väljer GAME END, kommer titelskärmen fram. Om du skriver ner lösenordet, kan du starta där du slutade nästa gång du vill spela. Se sid. 9 och 11 för instruktioner om hur man matar in lösenordet.

Het Spel Scherm

① De score van Bubblen
② Ronde
③ De score van Bobblen
④ Het overgebleven aantal levens van Bubblen
⑤ Het overgebleven aantal levens van Bobblen

Game Over

Als je al je levens verloren hebt, is het spel afgelopen en het scherm dat je hier aan de rechterkant ziet, verschijnt. Beweeg de cursor (groene bubbel) met de R-toets naar je keuze toe. Als je voor CONTINUE kiest, zal het Rondenummer getoond worden in de rechter benedenhoek. Het Rondenummer kan veranderd worden door de R-toets omhoog of omlaag te drukken. Als de Start Toets ingedrukt wordt zal de actie beginnen in de Ronde die aangegeven wordt.

Als je voor GAME END kiest, zal het Titelscherm verschijnen. Als je nu het paswoord invoert, kun je, de volgende keer als je het spel speelt, daar beginnen waar je het spel verlaten hebt. Zie pagina 9 en 11 voor instructies om het paswoord in te voeren.

Pelikuvaruutu

① Bubblenin pisteet
② Kierros
③ Bobblenin pisteet
④ Bubblenin jäljellä olevat elämät
⑤ Bobblenin jäljellä olevat elämät

Merkki pelin loppumisesta

Kun menetät kaikki elämäsi, peli loppuu ja oikealla esiintyvän kaltainen ruutu tulee näkyviin. Liikuta osoitinta (vihreä kupla) D-Nappulalla syöttääksesi valintasi. Jos valitset CONTINUE (jatkuu), kierrosnumero tulee esille oikeaan alalaitaan. Kierrosta voidaan muuttaa painamalla D-Nappulaa ylös tai alas. Kun Aloitusnappulaa on painettu, alkaa toiminta esillä olevalla kierroksella.

Jos valitset GAME END (peli loppu), Otsikkoruutu tulee näkyviin. Jos kirjoitat tunnussanan, voit jatkaa peliä siltä kohtaa mihin nyt lopetit, kun seuraavalla kerralla pelaat. Katso sivuille 9 & 11 tunnussanan syöttämistä olevia ohjeita varten.

• Items indication

When the pause button located on the Power Base is pressed during game play, the screen to the right appears, indicating all special items collected. Special items are necessary in order to finish the game. They can be found out somewhere in the game. The game can be resumed by pressing the pause button an additional time.

• Anziege der besonderen Gegenstände

Wenn Sie während des Spiels die Pausen-Taste drücken, die sich auf der Konsole befindet, erscheint die rechts gezeigte Bildschirmanzeige und gibt Ihnen Auskunft über alle besonderen Gegenstände, die Sie gesammelt haben. Um das Spiel erfolgreich beenden zu können, sind diese besonderen Gegenstände unbedingt erforderlich. Sie können Sie im Verlauf des Spiels erlangen. Sie können das Spiel weiterführen, indem Sie die Pausen-Taste noch einmal drücken.

• Indication d'articles

Lorsque la touche de pause située sur la base d'alimentation est enfoncée pendant le jeu, l'écran de droite apparaît, indiquant tous les articles spéciaux ramassés. Des articles spéciaux sont nécessaires pour terminer le jeu. On peut les trouver quelque part dans le jeu. Celui-ci peut être repris en appuyant une nouvelle fois sur la touche de pause.

• Indicación de los ítemes

Cuando se presiona el botón de pausa localizado en la Base de Poder durante el juego, aparece la pantalla de la derecha indicado todos los ítemes especiales recolectados. Estos ítemes especiales son necesarios para terminar el juego. Estos ítemes pueden ser encontrados en algún momento del juego. El juego puede ser recomenzado presionando nuevamente el botón pausa.

Basic Skill

Bubblen and Bobblen destroy their enemies by shooting bubbles. It is important to master this basic shooting action.

① Shoot a bubble.

② Trap your enemy in the bubble.



Grundlegende Fähigkeiten

Bubblen und Bobblen erledigen ihre Gegner, indem sie sie mit Blasen beschießen. Es ist sehr wichtig, daß Sie diese grundlegende Fähigkeit voll beherrschen.

① Schießen einer Blase.

② Einschließen Ihres Gegners in einer Blase.

Technique de base

Bubblen et Bobblen détruisent leurs ennemis en tirant des bulles. Il est essentiel de maîtriser cette action de tir élémentaire.

① Tirer une bulle.

② Piégez votre ennemi dans la bulle.

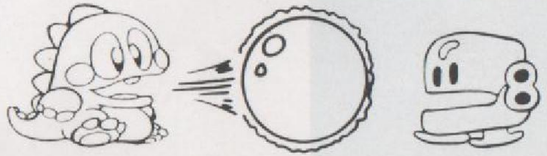
Habilidades básicas

Bubblen y Bobblen destruyen a sus enemigos disparándoles burbujas. Es importante dominar esta acción de disparo básica.

① Disparo de burbuja.

② Atrapamiento de su enemigo en la burbuja.

①



• Indicazione degli articoli

Quando il pulsante di pausa situato sulla Base di Alimentazione viene premuto durante il gioco, lo schermo sulla destra appare, indicando tutti gli articoli speciali raccolti. Gli articoli speciali sono necessari per finire il gioco. Essi possono essere trovati in qualche luogo nel gioco. Il gioco può essere ripreso premendo il pulsante di pausa una volta in più.

• Sparade saker

När pauseknappen på Power Base trycks in under spelets gång, kommer skärmen till höger att visas, och du kan se alla speciella saker du har samlat på dig. Speciella saker är nödvändiga för att kunna avsluta spelet. De kan hittas på olika ställen i spelet. Man kan fortsätta spela genom att trycka på pauseknappen en gång till.

• Voorwerpen

Als je tijdens het spelen op de Pauze Toets op je spelcomputer drukt, zal het scherm verschijnen dat aan de rechterkant staat. Je hebt Speciale Voorwerpen nodig om het spel tot een goed eindo te kunnen brengen. Deze kun je ergens in het spel vinden. Je kunt het spel weer voortzetten door nogmaals op de Pauze Toets te drukken.

• Osoitus esineistä

Kun Power Base:n sijoitettua taukonappulaa (pause button) painetaan pelin aikana, oikealla olevan kaltainen kuvaruutu tulee näkyviin, osoittaen kaikki kerätyt erikoisesineet. Erikoisesineet ovat tarpeellisia voidaksesi pelata pelin loppuun. Niitä löytää jostain pelin aikana. Peliä voi jatkaa painamalla taukonappulaa toisen kerran.

Livello di base

Bubblen e Bobblen distruggono i loro nemici tirando delle bolle. Sarà quindi importante conoscere a fondo questa azione di tiro di base.

① Tirare una bolla.

② Intrappolare il nemico in una bolla.

Grundläggande färdigheter.

Bubblen och Bobblen förstör sina fiender genom att skjuta bubblor. Det är viktigt att man är duktig på denna grundläggande skjutteknik.

① Skjut en bubbla.

② Fånga din fiende i en bubbla.

Basis bewegingen

Bubblen en Bobblen vernietigen hun vijanden door met Bubbels te schieten. Het is belangrijk dat je deze basis schietactie goed beheerst.

① Schiet een Bubbel.

② Vang je vijand in een Bubbel.

Perustaito

Bubblen ja Bobblen tuhoavat vihollisiaan ampumalla kuplia. On tärkeätä hallita tämä perusampumataito.

① Ammu kupla.

② Vangitse vihollinen kuplaan.

②



③ Break the bubble with your horns and fins.

④ The enemy is transformed into fruit. Increase your score by eating the fruit.

* If you leave an enemy trapped in a bubble for a long time or if the words "HURRY UP" appear, the enemy will turn red from anger and start moving quickly. Be careful!

Advanced Skills

Once you have mastered the basic shooting skill, it's time to try more difficult moves.

① Chain breaking

If one bubble in a chain of bubbles is broken, the whole chain breaks. Increase your score by breaking a whole chain of bubbles with enemies inside.

③ Aufbrechen der Blase mit Ihren Hörnern und Flossen.

④ Der Gegner wird in eine Frucht verwandelt. Erhöhen Sie Ihre Punktzahl, indem Sie die Frucht essen.

* Wenn Sie einen Gegner für längere Zeit in einer Blase gefangen halten oder wenn die Worte "HURRY UP" (Bitte beeilen!) erscheint, wird der Gegner rot vor Zorn und beginnt, sich schnell zu bewegen. Achten Sie sorgfältig auf diese Veränderung!

Fortgeschrittene Fähigkeiten

Nachdem Sie die grundlegenden Fähigkeiten des Schießens beherrschen, wird es Zeit, daß Sie schwierigere Bewegungen üben.

① Zerbrechen von Ketten

Wenn eine Blase in einer Blasenkette zerstört wird, bricht die gesamte Kette zusammen. Erhöhen Sie Ihre Punktzahl, indem Sie eine ganze Blasenkette mit eingeschlossenen Gegnern zerbrechen.

③ Cassez la bulle avec vos cornes et vos pinces.

④ L'ennemi est transformé en fruit. Augmentez votre score en mangeant le fruit.

* Si vous laissez un ennemi enfermé longtemps dans une bulle ou si les mots "HURRY UP" (vite) apparaissent, l'ennemi devient rouge de colère et commence à rapidement se déplacer. Méfiez-vous!

Techniques avancées

Après avoir maîtrisé la technique de tir élémentaire, il est temps d'essayer des coups plus difficiles.

① Rupture de chaîne

Si une bulle d'une chaîne de bulles est cassée, toute la chaîne se casse. Augmentez votre score en cassant toute une chaîne de bulles avec des ennemis dedans.

③ Romper la burbuja con sus cuernos y aletas

④ El enemigo se transforma en una fruta. Aumente su puntaje comiendo la fruta.

* Si usted deja un enemigo atrapado en una burbuja por largo tiempo, o si la palabra "HURRY UP" aparece, el enemigo se volverá rojo de rabia y comenzará a moverse muy rápidamente. ¡Tenga cuidado!

Habilidades avanzadas

Una vez que ha dominado las habilidades de disparo básicas, ha llegado el momento de intentar movimientos más difíciles.

① Rompimiento de la cadena

Si se rompe una burbuja en una cadena de burbujas, toda la cadena se rompe. Aumente su puntaje rompiendo un cadena completa de burbujas con enemigos dentro.

③



④



③ Rompere la bolla con le corna e le pinne.

④ Il nemico viene trasformato in frutto. Aumentare il punteggio mangiando i frutti.

* Se lasciate un nemico essere intrappolato in una bolla per un lungo periodo di tempo, oppure se la parola "HURRY UP" appare, il nemico cambia in rosso dalla furia e si sposterà rapidamente. State sull'attenti !

Livello avanzato

Una volta che avete imparato bene il tiro di base, verrà il momento che dovete provare delle mosse più difficili.

① Rottura di catena

Se una bolla si rompe in una catena di bolle, tutta la catena si rompe. Aumentate il vostro punteggio rompendo una intera catena di bolle con i nemici all'interno.

③ Ha sönder bubblan med dina horn och fenor.

④ Fienden förvanlas till frukt. Öka din poäng genom att äta frukten.

* Om du låter en fiende var fångad i en bubbla länge eller om orden "HURRY UP" kommer fram, kommer fienden att bli röd av ilska och börja röra sig snabbt. Se upp!

Avancerade färdigheter.

När du väl har lärt dig grundläggande skjutteknik, är det dags att pröva svårare saker.

① Kedjebrytning

Om en bubbla i en kedja går sönder, går hela kedjan sönder. Öka din poäng genom att ha sönder en hel kedja av bubblor med fiender inuti.

③ Breek de Bubbel met je horens en poten.

④ De vijand wordt in fruit veranderd. Laat je score toenemen door dit fruit op te eten.

*Als je een vijand erg lang in een Bubbel laat zitten, verschijnen de woorden "HURRY UP" op het scherm, de vijand zal rood worden van woede en zich dan heel snel gaan bewegen. Wees voorzichtig!

Speciale Bewegingen

Als je de Basis Bewegingen eenmaal beheerst, wordt het tijd om eens wat moeilijkere bewegingen te proberen.

① Keten Vernietigen

Als één Bubbel in een keten van Bubbels kapot is, zal de hele keten kapot gaan. Laat je score toenemen door een hele keten van Bubbels waar vijanden in zitten, kapot te maken.

③ Riko kupla sarvillasi ja evilläsi.

④ Vihollinen on muutettu hedelmäksi. Lisää pisteitäsi syömällä tämä hedelmä.

*Jos jätät vihollisen vangiksi kuplaan pitkäksi aikaa tai jos sanat "HURRY UP" (kiirehdi) tulevat esille, vihollinen muuttuu vihasta punaiseksi ja rupeaa liikkumaan nopeasti. Ole varuillasi!

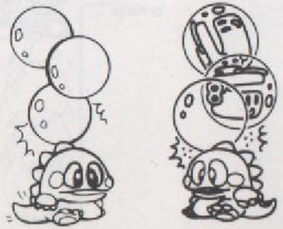
Edistyneet taidot

Sen jälkeen, kun hallitset perusampumataidon, on aika siirtyä vaikempiin temppuihin.

① Ketjujen rikkominen

Jos yksi kupla ketjussa rikkoutuu, koko ketju rikkoutuu. Lisää pistemääräsi rikkomalla kokonaisia kuplaketjuja, joissa on vihollisia sisällä.

①



② Riding bubbles

You can jump on bubbles without breaking them by keeping Button 2 pressed while landing on top of a bubble. This technique is necessary to clear some rounds.

③ Chain bubble riding

An extension of bubble riding, this skill is very advanced. It is used in cases where you are trapped by a high wall. After shooting several bubbles, jump on top of the bubbles while keeping button 2 pressed. If you have trouble getting the bubbles to go up, try pressing Button 2 rapidly.

④ Biting

If you open your mouth to shoot a bubble when you are immediately next to an enemy, you can bite them, a quicker way to defeat them than trapping them in a bubble.

②



② Reiten auf Blasen

Sie können auf einer Blase landen, ohne sie zu zerbrechen, indem Sie die Taste 2 gedrückt halten, während Sie oben auf einer Blase landen. Diese Technik ist zur Beendigung einiger Runden erforderlich.

③ Reiten auf Blasenketten

Dies ist eine Abwandlung des Reitens auf einer Blase und erfordert sehr viel Geschick. Sie benötigen diese Technik in Fällen, wo Sie von einer hohen Mauer eingeschlossen sind. Nachdem Sie mehrere Blasen abgeschossen haben, springen Sie oben auf die Blasen, während Sie Taste 2 gedrückt halten. Wenn es Schwierigkeiten bereiten sollte, die Blasen aufsteigen zu lassen, drücken Sie Taste 2 rasch hintereinander.

④ Beißen

Wenn Sie in unmittelbarer Nähe eines Gegners Ihren Mund öffnen, um eine Blase abzuschießen, können Sie den Gegner auch beißen. Dies ist eine schnellere Methode zum Sieg als sie in einer Blase einzuschließen.

② Montée de bulles

Vous pouvez sauter sur des bulles sans les casser en gardant la touche 2 enfoncée tout en atterrissant sur le haut d'une bulle. Cette technique est nécessaire pour passer certains rounds.

③ Montée de bulles en chaîne

Une suite de la montée de bulles, cette technique est très avancée. Elle est utilisée dans les cas où vous être piégé par une haute paroi. Après avoir tiré plusieurs bulles, sautez sur le haut des bulles tout en gardant la touche 2 enfoncée. Si vous éprouvez des difficultés à faire lever les bulles, essayez une pression rapide sur la touche 2.

④ Morsure

Si vous ouvrez la bouche pour tirer une bulle lorsque vous êtes immédiatement à côté d'un ennemi, vous pouvez le mordre, un moyen plus rapide de le défaire que de l'enfermer dans une bulle.

② Transportándose sobre burbujas

Usted puede saltar sobre las burbujas sin romperlas manteniendo presionado el Botón 2 al aterrizar sobre la burbuja. Esta técnica es necesaria para pasar algunos rounds.

③ Transportándose sobre una cadena de burbujas

Es una extensión del transporte sobre una burbuja, esta técnica es muy avanzada. Se usa en caso que usted quede atrapado por una pared alta. Después de disparar varias burbujas, salte sobre ellas mientras mantiene el Botón 2 presionado. Si tiene problemas en hacer que las burbujas suban, trate de presionar el Botón 2 rápidamente.

④ Mordida

Si usted abre su boca para disparar una burbuja cuando está inmediatamente cerca de un enemigo, usted puede morderlos, una manera más rápida de derrotarlos que atrapándolos en una burbuja.

② Calvalcate le bolle

Potete saltare sulle bolle senza romperle mantenendo il pulsante 2 premuto senza atterrare sulla parte superiore di una bolla. Questa tecnica è necessaria per cancellare alcune Partite.

③ Calvalcate le bolle di catena

Una estensione del cavalcare le bolle, questa tecnica è molto avanzata. Viene usata quando siete intrappolati da un muro molto alto. Dopo aver tirato diverse bolle, saltate sulla parte superiore delle bolle mentre mantenete premuto il pulsante 2. Se avete dei problemi per fare salire le bolle, provate di premere rapidamente il pulsante 2

④ Morso

Se aprite la vostra bocca per tirare una bolla quando siete in prossimità di un nemico, potete morderlo, ciò essendo un modo più rapido per sconfiggerlo piuttosto che intrappolarlo in una bolla.

③



② Att rida på bubblor

Du kan hoppa på bubblor utan att ha sönder dem genom att hålla Knapp 2 intryckt när du landar på ovansidan av en bubbla. Denna teknik är nödvändig för att klara av vissa Omgångar.

③ Att rida på kedjor av bubblor

En fortsättning av bubbelridning; en väldigt avancerad teknik. Den används då du är fångad av en hög vägg. Efter att ha skjutit flera bubblor, hoppa ovanpå bubblorna samtidigt som du håller Knapp 2 intryckt. Om du har svårigheter med att få bubblorna att gå uppåt, försök med att trycka på Knapp 2 snabbt.

④ Att bitas

Om du öppnar din mun för att skjuta en bubbla när du är omedelbart intill en fiende, kan du bita dem, ett snabbare sätt att besegra dem än att fånga dem i en bubbla.

② Bubbeltje Rijden

Je kunt op Bubbels springen zonder ze kapot te maken door Toets 2 ingedrukt te houden terwijl je bovenop een Bubbel landt. Deze techniek heb je nodig om bepaalde Rondes door te komen.

③ Bubbeltje Rijden op een Keten

Dit is een uitbreiding van het Bubbeltje Rijden, deze beweging is nogal moeilijk. Je gebruikt dit als je opgesloten bent door een hoge muur. Na verschillende Bubbels afgeschoten te hebben, spring je bovenop deze Bubbels terwijl je Toets 2 ingedrukt houdt. Als je moeite hebt om de Bubbels omhoog te krijgen, probeer het dan door snel op Toets 2 te drukken.

④ Bijten

Als je je bek opent om een Bubbel te schieten terwijl je je vlakbij een vijand bevindt, kun je hem bijten. Dit is een snellere manier om vijanden te verslaan dan ze gevangen te nemen in een Bubbel.

② Kuplilla ratsastaminen

Voit hypätä kuplille rikkomalla niitä pitämällä Nappulan 2 alaspainettuna hetkellä, jolloin laskeudut kuplalle. Tämä taito on tarpeellinen joidenkin kierrosten selvittämiseen.

③ Kuplaketjuilla ratsastaminen

Jatke kuplalla ratsastamiseen, tämä taito on hyvin edistynyt. Sitä käytetään tapauksissa, joissa olet korkean seinän muodostamassa loukossa. Erinäisten kuplien ampumisen jälkeen, hyppää niiden päälle pitäen Nappulaa 2 alaspainettuna. Jos sinulla on vaikeuksia saada kuplat liikkumaan ylöspäin, koita Nappulan 2 taukoamatonta painaltamista.

④ Pureminen

Jos avaat suusi ampuaksesi kuplia, kun olet aivan vihollisen lähellä, voit purra niitä, nopeampi tapa tuhota ne kuin kupliin vangitseminen.

④



Special Bubbles

In some Rounds you will encounter bubbles which give you special powers. If you use them skillfully, you may be able to finish the round easily.

① **Fire bubble**
When these bubbles are broken, the floor immediately beneath will be immersed in flames. Enemies who come in contact with the flames will be destroyed. Flames spread in the direction of your rear fins. If you come in contact with the flames, you will be paralyzed for an instant.

② **Thunder bubble**
When these bubbles are broken, lightening is shot sideways, destroying all enemies that come in contact. The lightening is shot from your rear fins. If you are hit by lightning, you will be paralyzed for an instant.

①



Besondere Blasen

In einigen Runden stehen Ihnen Blasen zur Verfügung, die Ihnen besondere Kräfte verleihen. Setzen Sie sie geschickt ein, und Sie können die Runde möglicherweise schnell überwinden.

① **Feuerblase**
Wenn diese Blasen aufplatzen, wird der Boden unmittelbar darunter in Flammen getaucht. Gegner, die mit den Flammen in Kontakt kommen, werden verbrennen. Achtung: Die Flammen breiten sich in Richtung zu Ihrer Rückenflossen aus. Wenn Sie mit den Flammen in Kontakt kommen, werden Sie augenblicklich gelähmt.

② **Donnerblase**
Wenn diese Blasen aufbrechen, schießen Blitze seitlich heraus und zerstören alle Gegner, die mit ihnen in Berührung kommen. Die Blitze werden von Ihren Rückenflossen abgeschossen. Wenn Sie selbst von einem Blitz getroffen werden, sind Sie augenblicklich gelähmt.

Bulles spéciales

Dans certains rounds, vous rencontrerez des bulles qui vous donnent des pouvoirs spéciaux. Si vous savez bien vous en servir, vous pourrez facilement finir le round.

① **Bulle de feu**
Lorsque ces bulles sont cassées, le sol immédiatement en dessous d'elles est rempli de flammes. Les ennemis qui viennent en contact avec les flammes seront détruits. Les flammes se répandent dans la direction de vos pinces arrière. Si vous entrez en contact avec les flammes, vous êtes paralysé pendant un instant.

② **Bulle de tonnerre**
Lorsque ces bulles sont cassées, un éclair est lancé de côté, détruisant tous les ennemis qui viennent en contact. L'éclair est tiré de vos pinces arrière. Si vous êtes touché par l'éclair, vous êtes paralysé pendant un instant.

Burbujas especiales

En algunos rounds usted encontrará burbujas especiales que le brindarán poderes especiales. Si las usa con habilidad, usted podrá terminar fácilmente el round.

① **Burbujas de fuego**
Cuando estas burbujas se rompen, el piso inmediatamente debajo se envolverá en llamas. Los enemigos que entren en contacto con las llamas serán destruidos. Las llamas se proyectan en la dirección de sus aletas posteriores. Si usted entra en contacto con las llamas, resultará paralizado por un instánte.

② **Burbujas de trueno**
Cuando estas burbujas se rompen, un rayo se dispara lateralmente, detruyendo a todos los enemigos que entran en contacto con él. El rayo se dispara desde sus aletas posteriores. Si usted resulta golpeado por un rayo, resultará paralizado por un instante.



Bolle speciali

In certe Partite incontrate delle bolle che vi danno dei poteri speciali. Se li utilizzate con abilitá, potete finire la Partita facilmente.

① **Bolle di fuoco**
Quando queste bolle vengono rotte, il pavimento situato immediatamente sotto verrà immerso dalle fiamme. I nemici che entrano in contatto con le fiamme verranno distrutti. Le fiamme si estendono nella direzione delle vostre pinne posteriori. Se entrate in contatto con le fiamme, sarete paralizzati per un attimo.

② **Bolle di tuono**
Quando queste bolle vengono rotte, un fulmine viene prodotto lateralmente, distruggendo tutti i nemici che entrano in contatto. Il fulmine viene tirato dalle vostre pinne posteriori. Se siete colpiti dal fulmine, sarete paralizzati per un attimo.

②



Speciella bubblor

I några Omgångar kommer du att träffa på bubblor som ger dig speciella krafter. Om du använder dem på ett skickligt sätt, kan du kanske klara av att avsluta Omgången lätt.

① **Eldbubblor**
När dessa bubblor går sönder, kommer golvet alldeles under att uppslukas av lågor. Fiender som kommer i kontakt med lågorna kommer att förstöras. Lågor kommer att spridas i riktning mot dina bakre fenor. Om du kommer i kontakt med flammorna blir du paralyserad ett ögonblick.

② **Åskbubblor**
När dessa bubblor går sönder, kommer blixtar att skjutas sidledes, förstörandes alla fiender som kommer i deras väg. Blixtarna skjuts ut från dina bakre fenor. Om du träffas av blixten paralyseras du för ett ögonblick.

Speciale Bubbels

In sommige Rondes zul je Bubbels tegenkomen die je speciale krachten geven. Als je deze op de juiste manier gebruikt zul je de Ronde heel gemakkelijk door kunnen komen.

① **Vuur Bubbel**
Als deze Bubbels kapot gaan zal de vloer daar direct onder onmiddellijk in vlammen opgaan. Vijanden die deze vlammen aanraken, worden vernietigd. De vlammen verspreiden zich in de richting van je achterpoten. Als jij in aanraking komt met de vlammen, zul je voor een ogenblik verlamd zijn.

② **Donder Bubbel**
Als deze Bubbels kapot gaan, worden er lichtstralen opzij geschoten, deze vernietigen alle vijanden die ermee in contact komen. De lichtstralen worden uit je achterpoten geschoten. Als je door lichtstralen geraakt wordt, zul je voor een ogenblik verlamd zijn.

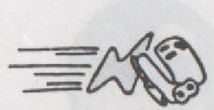


Erikoiskuplia

Joillain kierroksilla tulee vastaasi kuplia, jotka antavat sinulle erikoisvoimia. Jos käytät niitä taidolla, voit selvitä kierroksesta helposti.

① **Tulikupla**
Kun nämä kuplat rikotaan, jää suoraan niiden alapuolella oleva lattia liekkien peittoon. Viholliset, jotka joutuvat liekkien kanssa tekemisiin, tuhoutuvat. Liekit leviävät takaeviesi suuntaan. Jos sinä joudut liekkien kanssa kosketuksiin, halvaannut hetkeksi.

② **Ukkoskupla**
Kun nämä kuplat rikotaan, alkaa salamoimaan vinottain, tuhoten kaikki viholliset, jotka joutuvat kosketuksiin salamoiden kanssa. Salamat salamoivat takaevistäsi. Jos salama osuu sinuun, halvaannut hetkeksi.



③ Water bubble

When these bubbles are broken, water is released. Enemies are destroyed when they come in contact with the water. If you come in contact with the water, you will be swept away, so be careful! You can also use the water to move in ways you never imagined.

Extend Bubble

During the game, you will encounter 6 bubbles with the letters E, X, T, E, N, and D. These are the extend bubbles. Each time one of these bubbles in broken, the respective letter is displayed on the screen. When you have broken all 6 types of these bubbles, you will automatically advance to the next round and you will gain one additional life.

Bubblen's extended bubble

③



③ Wasserblase

Wenn diese Blasen aufbrechen, strömt Wasser aus. Ihre Gegner werden zerstört, wenn sie mit dem Wasser in Berührung kommen. Wenn Sie selbst mit dem Wasser in Berührung kommen, werden Sie davongeschwemmt. Also seien Sie vorsichtig! Sie können das Wasser auch dazu verwenden, um sich in Wegen zu bewegen, die Sie niemals für möglich gehalten hätten.

Verlängerungsblase

Während des Spiels treffen Sie auf sechs Blasen mit den Buchstaben E, X, T, E, N und D. Hierbei handelt es sich um Verlängerungsblasen. Jedesmal, wenn Sie eine dieser Blasen aufbrechen, erscheint der entsprechende Buchstabe auf dem Bildschirm. Wenn Sie alle sechs Blasen aufgebrochen haben, rücken Sie automatisch zur nächsten Runde vor und erlangen ein zusätzliches Leben.

Bubblens Verlängerungsblase

③ Bulle d'eau

Lorsque ces bulles sont cassées, l'eau est libérée. Les ennemis sont détruits lorsqu'ils viennent en contact avec l'eau. Si vous entrez en contact avec l'eau, vous êtes emporté, donc faites attention ! Vous pouvez également utiliser l'eau pour vous déplacer de manières que vous n'auriez jamais imaginées.

Bulle d'extension

Pendant le jeu, vous rencontrerez 6 bulles avec les lettres E, X, T, E, N et D. Ce sont des bulles d'extension. Chaque fois qu'une de ces bulles est cassée, la lettre respective est affichée sur l'écran. Lorsque vous avez cassé tous les 6 types de bulles, vous avancez automatiquement au prochain round et vous gagnez une vie supplémentaire.

Bulle d'extension de Bubblen

③ Burbujas de agua

Cuando estas burbujas se rompen, se libera agua. Los enemigos resultan destruidos al entrar en contacto con el agua. Si usted entra en contacto con el agua, está lo arrastrará. Por lo tanto, ¡Cuidado! Usted también puede usar el agua para desplazarse de maneras que usted nunca se habría imaginado.

Burbuja de extensión

Durante el juego, usted encontrará 6 burbujas con las letras E, X, T, E, N y D. Estas son burbujas de extensión. Cada vez que estas burbujas se rompen, la letra respectiva se visualiza en la pantalla. Cuando usted haya roto los 6 tipos de burbuja, usted avanzará automáticamente al próximo round y ganará una vida adicional.

Burbuja de extensión de Bubblen



③ Bolle di acqua

Quando queste bolle vengono rotte, l'acqua verrà liberata. I nemici vengono distrutti quando entrano in contatto con l'acqua. Se entrate in contatto con l'acqua, sarete portati via e in questo caso state all'attenti! Potete anche usare l'acqua per spostarvi in modi impensabili!

Bolle di estensione

Durante il gioco incontrerete 6 bolle con le lettere E, X, T, E, N e D. Esse sono delle bolle di estensione. Ogni volta che una di queste bolle viene rotta, la lettera rispettiva verrà visualizzata sullo schermo. Se avete rotto tutti i 6 tipi di queste bolle, avanzerete alla Partita seguente e guadagnate una vita supplementare.

Bolla estesa di Bubblen

③ Vattenbubblor

När dessa bubblor går sönder släpps vatten ut. Fiender förstörs när de kommer i kontakt med vattnet. Om du kommer i kontakt med vattnet sveps du iväg, så var försiktig! Du kan också använda vattnet för att röra dig på sätt du inte trodde var möjligt!

Förlängningsbubbla

Under spelets gång, kommer du att träffa på bubblor med bokstäverna E,X,T,E,N och D. Detta är förlängningsbubblorna. Varje gång en sådan bubbla går sönder, visas respektive bokstav på skärmen. När du har haft sönder alla 6 typer av dessa bubblor, kommer du automatiskt att fortsätta till nästa omgång och du får ett extra liv.

Bubblens förlängningsbubbla



③ Water Bubbel

Als deze Bubbels kapot gaan, komt er water vrij. Vijanden worden vernietigd als ze dit water aanraken. Als jij in aanraking komt met dit water, word je weggeveegd, dus wees voorzichtig! Je kunt het water ook gebruiken om je te bewegen op manieren die je je nooit voor had kunnen stellen.

Lange Bubbel

Tijdens het spel zul je zes Bubbels tegenkomen met de letters E, X, T, E, N en D. Dit zijn de Lange (EXTEND) Bubbels. Iedere keer als zo'n Bubbel kapot gemaakt wordt, verschijnt de letter op het scherm. Als je al de zes soorten van deze Bubbels kapot gemaakt hebt, zul automatisch doorgaan naar de volgende Ronde en je krijgt een extra leven.

Bubblen's Lange Bubble

③ Vesikupla

Kun nämä kuplat rikotaan, vapautuu vettä. Viholliset tuhoutuvat joutuessaan kosketuksiin veden kanssa. Jos sinä joudut kosketuksiin veden kanssa, vie se sinut mukanaan, joten ole varovainen! Voit myös käyttää vettä liikkuaksesi tavalla, jotta et ole osannut kuviteilakaan.

Extend kupla

Pelin aikana tulee vastaasi 6 kuplaa, joissa on kirjaimet E, X, T, E, N ja D. Nämä ovat extend kuplat. Joka kerta, kun yksi näistä kuplista rikotaan, samainen kirjain esiintyy ruudussa. Kun olet rikkonut kaikki 6 erityyppistä kuplaa, jatkat automaattisesti seuraavalle kierrokselle ja saat yhden lisäelämän.

Bubblenin extend kupla

Bonus Round

When you obtain holy water (see page 30) you will enter a bonus round. In the bonus round, you should eat as many of the bonus foods on the screen as you can within the time limit. Your bonus points will be determined on the basis of the number of bonus foods that you eat. If you eat all bonus foods in the screen, you will get special points.

① bonus food

Bonusrunde

Wenn Sie das heilige Wasser (siehe Seite 30) erlangt haben, gelangen Sie in eine Bonusrunde. Während der Bonusrunde sollten Sie innerhalb der Zeitbegrenzung so viele der Bonus-Nahrungsmittel aufessen wie möglich. Ihre Bonuspunkte werden aufgrund der Anzahl der Bonus-Nahrungsmittel bestimmt, die Sie aufgegessen haben. Wenn Sie sogar alle Bonus-Nahrungsmittel auf dem Bildschirm aufessen, erhalten Sie Sonderpunkte.

① Bonus-Nahrungsmittel

Round de bonus

Lorsque vous obtenez de l'eau sainte (voir page 30), vous passez à un round de bonus. Pendant le round de bonus, vous devez manger autant d'aliments de bonus sur l'écran que possible dans la limite de temps. Vos points de bonus seront déterminés sur la base du nombre d'aliments de bonus que vous avez mangés. Si vous mangez tous les aliments de bonus de l'écran, vous obtiendrez des points spéciaux aliments.

① Aliment de bonus

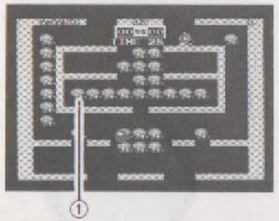
Round de bono

Cuando usted obtiene agua bendita (véase la página 30) usted entrará en un round de bono. En el round de bono, usted debe comer tantos alimentos de bono como pueda en la pantalla durante el límite de tiempo. Sus puntos de bono se determinarán basados en el número de alimentos de bono que usted comió. Si usted alcanza a comer todos los alimentos de bono en la pantalla, usted obtendrá puntos especiales por alimentos.

① Alimentos de bono

Items

During the game, items appears in each round at a specific place and time. If you collect these items, you will be endowed with mysterious powers.



Besondere Gegenstände

Während des Spiels erscheinen in jeder Runde an einer bestimmten Stelle und zu einer bestimmten Zeit besondere Gegenstände. Wenn Sie diese Gegenstände sammeln, erlangen Sie geheimnisvolle Kräfte.

Articles

Pendant le jeu, des articles apparaissent à chaque round à un endroit et moment spécifiques. Si vous recueillez ces articles, vous serez dotés de mystérieux pouvoirs.

Itemes

Durante el juego, los ítemes aparecen en cada round en un lugar y momento específico. Si usted recolecta estos ítemes, le serán concedidos poderes misteriosos.

Partita di Premio

Se ottenete dell'acqua santa (vedi pagina 31), entrerete in una Partita di Premio. Nella Partita di Premio dovete mangiare tutti gli alimenti del premio del display, per quanto sia possibile, nei limiti del tempo. I vostri punti di premio verranno determinati sulla base del numero di alimenti di premio che mangiate. Se mangiate tutti gli alimenti del premio sul display, poetet ottenere dei punti speciali.

① Alimenti del premio

Bonusomgång

När du erhåller heligt vatten (se sid. 31) kommer du att gå in i en bonusomgång. I bonusomgången bör du äta så många av bonusmatvarorna som möjligt inom tidsgränsen. Dina bonuspoäng kommer att grunda sig på antalet bonusmatvaror som du äter. Om du äter upp alla bonusmatvaror på skärmen, kommer du att få en särskild matpoäng.

① Bonusmatvaror

Bonus Ronde

Als je Heilig Water in je bezit krijgt (zie pagina 31), zul je een Bonus Ronde binnengaan. In zo'n Bonus Ronde moet je proberen om zoveel van het Bonus Voedsel te eten als je kunt binnen de tijdlimiet. Het aantal Bonuspunten dat je krijgt hangt af van de hoeveelheid Bonus Voedsel die je opgegeten hebt. Als je al het Bonus Voedsel van het scherm gegeten hebt, krijg je speciale punten.

① Bonus Voedsel

Bonuskierros

Kun onnistut hankkimaan pyhää vettä (katso sivulle 31), pääset bonuskierrokselle. Bonuskierroksella sinun tulee syödä niin monta kuvaruudussa olevaa bonusruokaa kuin vain voit aikarajoituksen puitteissa. Bonuspisteesi perustuvat syömiesi bonusruokien lukumäärään. Jos syöt kaikki ruudussa olevat bonusruoat, saat erikoispisteitä.

① Bonus ruokaa

Articoli

Durante il gioco, degli articoli appaiono in ogni Partita al luogo ed al momento specificato. Se raccogliete questi articoli, potete ottenere dei poteri misteriosi.

Saker

Under spelets gång, kommer saker att visas i varje omgång på en speciell tid och plats. Om du samlar in dessa saker, kommer du att få mystiska krafter.

Voorwerpen

Tijdens het spel verschijnen er voorwerpen in elke Ronde op een bepaalde plaats en tijd. Als je deze voorwerpen verzamelt, zul je over mysterieuze krachten kunnen beschikken.

Tavaroita

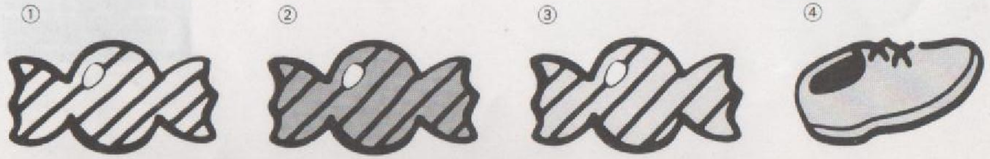
Pelin aikana tavaroita esiintyy jokaisella kierroksella tietyssä paikassa tiettyyn aikaan. Jos keräät nämä tavarat, varustetaan sinut taikavoimin.

Item	Effect
① Candy (pink)	Bubbles are shot a further distance.
② Candy (blue)	Bubbles are shot faster.
③ Candy (orange)	Bubbles are shot rapid fire.
④ Juice	Movement speed is increased.
⑤ Dynamite	A large explosion kills all enemies at once.
⑥ Umbrella	You are warped several rounds ahead.
⑦ Holy water	You are entitled to a bonus round.
⑧ Chakkun heart	You become immortal for a short while.

Gegenstand	Effekt
① Candy (pink)	Blasen werden auf längere Entfernung verschossen.
② Candy (blau)	Blasen werden schneller verschossen.
③ Candy (orange)	Blasen werden mit Schnellfeuer verschossen.
④ Fruchtsaft	Die Bewegungs-Geschwindigkeit wird erhöht.
⑤ Dynamit	Eine große Explosion tötet alle Gegner auf einmal.
⑥ Schirm	Sie werden mehrere Runden vorwärts katapultiert.
⑦ Heilges Wasser	Sie erhalten die Gelegenheit für eine Bonusrunde.
⑧ Chakkun-Herz	Sie werden für einen kurzen Zeitraum unsterblich.

Article	Effet
① Bonbon (rose)	Les bulles sont tirées à une plus grande distance.
② Bonbon (bleu)	Les bulles sont tirées plus rapidement.
③ Bonbon (orange)	Les bulles sont tirées en rafale.
④ Jus	La vitesse du mouvement est augmentée.
⑤ Dynamite	Une grosse explosion tue d'un coup tous les ennemis.
⑥ Ombrelle	Vous êtes projetés de plusieurs rounds en avant.
⑦ Eau sainte	Vous recevez un round de bonus.
⑧ Coeur Chakkun	Vous devenez immortel pendant un court instant.

Item	Efecto
① Dulce (rosado)	Las burbujas se disparan a una distancia mayor.
② Dulce (azul)	Las burbujas se disparan a mayor velocidad.
③ Dulce (naranja)	Las burbujas se disparan en ráfaga.
④ Jugo	La velocidad de movimiento aumenta.
⑤ Dinamita	Una gran explosión mata a todos sus enemigos de una vez.
⑥ Paraguas	Usted es lanzado varios rounds más adelante.
⑦ Agua bendita	Usted gana el derecho a un round de bono.
⑧ Corazón de Chakkun	Usted se hace inmortal por un corto tiempo.

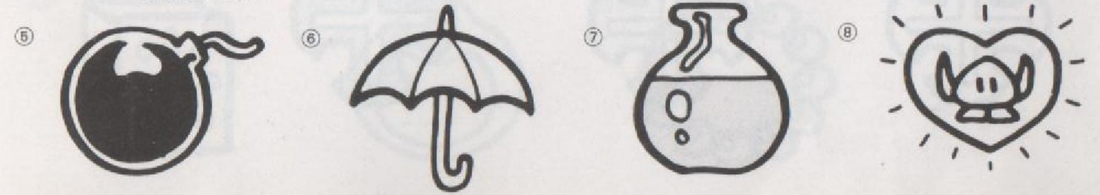


Articoli	Effetto
① Caramella (rosa)	Le bolle vengono tirate ad una distanza più lontana.
② Caramella (blu)	Le bolle vengono tirate più velocemente.
③ Caramella (arancione)	Le bolle vengono tirate a cadenza rapida.
④ Succo di frutta	La velocità del movimento aumenta.
⑤ Dinamite	Una grande esplosione uccide tutti i nemici in una volta.
⑥ Ombrello	Siete deformati per diverse Partite in anticipo.
⑦ Acque santa	Avete diritto ad una Partita di premio.
⑧ Cuore di Chakkun	Diventate immortali per un breve periodo di tempo.

Sak	Effekt
① Godisbit (rosa)	Bubblor skjuts längre.
② Godisbit (blå)	Bubblor skjuts snabbare.
③ Godisbit (orange)	Bubblor skjuts med automateld.
④ Juice	Rörelsehastigheten ökar.
⑤ Dynamit	En stor explosion dödar alla fiender samtidigt.
⑥ Paraply	Du kastas flera omgångar framåt.
⑦ Heligt vatten	Du är berättigad till en bonusomgång.
⑧ Chakkun-hjärta	Du blir odödlig en kort stund.

Voorwerp	Effect
① Snoepje (roze)	Bubbels worden verder weg geschoten.
② Snoepje (blauw)	Bubbels worden sneller geschoten.
③ Snoepje (Oranje)	Bubbels worden met snelvuur geschoten.
④ Sap	Je bewegingssnelheid wordt groter.
⑤ Dynamiet	Een enorme explosie doodt alle vijanden in één keer.
⑥ Paraplu	Je mag een aantal Rondes overslaan.
⑦ Heilig Water	Je mag een Bonus Ronde binnengaan.
⑧ Onkwetsbaar Het	Je wordt gedurende korte tijd onsterfelijk.

Tavara	Vaikutus
① Makeinen (vaaleanpunainen)	Kuplia ammutaan pidemmälle.
② Makeinen (sininen)	Kuplia ammutaan nopeammin.
③ Makeinen (oranssi)	Kuplia ammutaan pikatulituksena.
④ Mehu	Liikkumisnopeus kasvaa.
⑤ Dynamiitti	Suuri räjähdys tappaa kaikki viholliset kerralla.
⑥ Sateenvarjo	Sinut vedetään erinäisiä kierroksia eteenpäin.
⑦ Pyhä vesi	Sinulla on oikeus bonuskierrokseen.
⑧ Chakkun sydän	Sinusta tulee kuolematon väliaikaa.



⑨ Cross of thunder (light blue)	A large flood destroys all enemies at once.	⑨ Kreuz des Donners (hellblau)	Eine große Flut vernichtet alle Gegner gleichzeitig.	⑨ Croix de tonnerre (bleu ciel)	Un large flot détruit d'un coup tous les ennemis.	⑨ Cruz del trueno (celeste)	Una gran inundación destruye a todos sus enemigos de una vez.
⑩ Cross of thunder (yellow)	A bolt of lightening destroys all enemies at once.	⑩ Kreuz des Donners (gelb)	Ein Blitz vernichtet alle Gegner gleichzeitig.	⑩ Croix de tonnerre (jaune)	Un éclair détruit d'un coup tous les ennemis.	⑩ Cruz del trueno (amarilla)	Un rayo destruye a todos sus enemigos de una vez.
⑪ Cross of thunder (red)	16 powerful fireballs can be used in the present round.	⑪ Kreuz des Donners (rot)	Sechzehn mächtige Feuerkugeln können in der gegenwärtigen Runde verwendet werden.	⑪ Croix de tonnerre (rouge)	On peut trouver 16 puissantes boules de feu dans l'actuel round.	⑪ Cruz del trueno (roja)	16 poderosas bolas de fuego pueden ser usadas en el round actual.
⑫ Book of death	An earthquake destroys all enemies at once.	⑫ Buch des Todes	Ein Erdbeben vernichtet alle Gegner gleichzeitig.	⑫ Livre de la mort	Un tremblement de terre détruit d'un coup tous les ennemis.	⑫ Libro de la muerte	Un terremoto destruye a todos sus enemigos a la vez.
⑬ Star tiara	Stars fall out of the sky to destroy all enemies at once.	⑬ Sternschnuppen	Die Sterne fallen vom Himmel und vernichten alle Gegner gleichzeitig.	⑬ Diadème d'étoiles	Les étoiles tombent du ciel pour détruire d'un coup tous les ennemis.	⑬ Diadema de estrellas	Desde el cielo caen muchas estrellas para destruir a todos sus enemigos a la vez.
⑭ Magic necklace	Energy balls destroy all enemies at once.	⑭ Magische Halskette	Energiekugeln vernichten alle Gegner gleichzeitig.	⑭ Collier magique	Des boules d'énergie détruisent d'un coup tous les ennemis.	⑭ Collar mágico	Bolas de energía destruyen a todos sus enemigos a la vez.

⑨



⑩

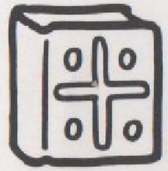


⑪



⑨ Croce di fulmine (blu chiaro)	Una inondazione seria distrugge tutti i nemici in una volta.	⑨ Åskkors (ljusblått)	En stor flod förstör alla fiender samtidigt.	⑨ Donderkruis (licht blauw)	Een enorme overstroming vernietigt alle vijanden in één keer.	⑨ Ukkosen koettelemus (vaaleansininen)	Suuri tulva tuhoaa kaikki viholliset hetkessä.
⑩ Croce di fulmine (giallo)	Un colpo di fulmine distrugge tutti i nemici in una volta.	⑩ Åskkors (gult)	En blixt förstör alla fiender samtidigt.	⑩ Donderkruis (geel)	Een bal van licht vernietigt alle vijanden in één keer.	⑩ Ukkosen koettelemus (keltainen)	Salama tuhoaa kaikki viholliset hetkessä.
⑪ Croce di fulmine (rosso)	16 sfere di fuoco potenti possono essere usate nella presente Partita.	⑪ Åskkors (rött)	Kraftfulla eldbollar kan användas i nuvarande omgång.	⑪ Donderkruis (rood)	16 krachtige vuurballen kunnen in deze Ronde gebruikt worden.	⑪ Ukkosen koettelemus (punainen)	16 voimakasta tulipalloa voidaan käyttää tällä kierroksella.
⑫ Libro di morte	Un terremoto distrugge tutti i nemici in una volta.	⑫ Dödsbok	En jordbävning förstör alla fiender samtidigt.	⑫ Boek van de Dood	Een aardbeving vernietigt alle vijanden in één keer.	⑫ Kuolemankirja	Maanjäristys tuhoaa kaikki viholliset hetkessä.
⑬ Diadema di stelle	Le stelle cadono dal cielo per distruggere tutti i nemici in una volta.	⑬ Stjärntiara	Stjärnor faller ner från himlen och förstör alla fiender direkt.	⑬ Ster Tiara	Er vallen sterren uit de hemel om alle vijanden in één keer te vernietigen.	⑬ Tähti tiara	Tähtiä putoaa taivaalta ja tuhoaa kaikki viholliset hetkessä.
⑭ Collana magica	Le sfere di energia distrugono tutti i nemici in una volta.	⑭ Magiskt halsband	Energibollar förstör alla fiender direkt.	⑭ Magische Ketting	Energieballen vernietigen alle vijanden in één keer.	⑭ Taikakaulaketju	Energiapallot tuhoavat kaikki viholliset hetkessä.

⑫



⑬



⑭



⑮ Bell	Starting the next round, you will be told whether or not an item which will destroy all enemies at once is available.
⑯ Crystal ball	Starting the next round and going to the 10th round, you will be told where special items are located.
⑰ Drug of thunder	You will be able to shoot thunder bubbles. These will only appear in round 100.

⑮ Glocke	Am Beginn der nächsten Runde erfahren Sie gleich am Anfang, ob ein besonderer Gegenstand vorhanden ist oder nicht, der alle Gegner gleichzeitig vernichten kann.
⑯ Kristallkugel	Am Anfang der nächsten Runde und wenn Sie zur 10. Runde kommen, erfahren Sie, wo die besonderen Gegenstände sich befinden.
⑰ Droge des Donners	Sie sind in der Lage, Donnerblasen zu verschießen. Dieser Gegenstand erscheint nur in Runde 100.

⑮ Cloche	A partir du prochain round, on vous dira si oui ou non un article qui détruira d'un coup tous les ennemis est disponible.
⑯ Boule de cristal	A partir du prochain round et jusqu'au 10ème round, on vous dira où se trouvent les articles spéciaux.
⑰ Coup de tonnerre	Vous pourrez tirer des bulles de tonnerre. Celles-ci n'apparaîtront qu'au round 100.

⑮ Campanilla	Al comenzar el próximo round, ustèd será informado de si dispone o no de algún ítem para destruir a todos sus enemigos a la vez.
⑯ Bola de cristal	Al comenzar el round siguiente, y hasta el round 10, usted será informado del lugar en que los ítemes especiales se encuentran localizados.
⑰ Cañón de trueno	Usted será capaz de disparar burbujas de trueno, estas aparecerán sólo en el round 100.

⑮



⑯



⑰



⑮ Campana	Partendo dalla Partita seguente, saprete si oppure no un articolo che distruggerà tutti i nemici in una volta è disponibile.
⑯ Sfere di cristallo	Partendo dalla Partita seguente e andando alla decima Partita, saprete dove gli articoli speciali sono stati posizionati.
⑰ Droga di fulmine	Sarete capaci di tirare il colpo di fulmine. Queste bolle appaiono soltanto nella Partita 100.

⑮ Klocka	När nästa omgång startas, kommer du att få veta om en sak som kan förstöra alla fiender samtidigt är tillgänglig.
⑯ Kristallboll	Startandes med nästa omgång och upp till 10:e omgången kommer du att få veta var speciella saker finns.
⑰ Åskdrogen	Du kan skjuta åskbubblor. Dessa kommer bara fram i omgång 100.

⑮ Bal	Als je aan de volgende Ronde begint, zal je verteld worden of er wel of niet een voorwerp beschikbaar is om alle vijanden inn één keer te vernietigen.
⑯ Kristallen Bal	Als je aan de volgende Ronde begint en je gaat naar de "Tiende Ronde", dan zal je verteld worden waar je de Speciale Voorwerpen kunt vinden.
⑰ Donder Medicijn	Je zult in staat zijn om Donder Bubbels te schieten. Deze verschijnen alleen in ronde 100.

⑮ Kello	Aloittaessasi seuraavan kierroksen, sinulle kerrotaan onko tavara, joka tuhoaa kaikki vihalliset hetkessä, saatavilla vai ei.
⑯ Kristallipallo	Aloittamalla seuraavan kierroksen ja menemällä 10:nnelle kierrokselle, sinulle kerrotaan, missä erikoistavarat ovat.
⑰ Ukkoslääke	Sinä pystyt ampumaan ukkoskuplia. Näitä esiintyy ainoastaan kierroksella 100.

⑱ Magic staff	Changes bubbles to food at the end of a round.
⑲ Treasure chest	Can cause big food to fall from the sky.
⑳ Dark crystal	A black hole appears, sucking in all enemies.
㉑ Book of blizzard	A killer storm destroys all enemies.
㉒ Peacock feather	A guardian fairy appears.
㉓ Pentagram	You receive one extra life.
㉔ Triangle	The game become a bit easier.

There are many other items not shown on these pages.

⑱ Magischer Stoff	Verändert Blasen am Ende einer Runde in Nahrungsmittel.
⑲ Schatzkiste	Verursacht, daß große Nahrungsmittel vom Himmel herabfallen.
⑳ Dunkler Kristall	Ein schwarzes Loch erscheint und verschlingt alle Gegner.
㉑ Buch der Stürme	Ein Killer-Sturm vernichtet alle Gegner.
㉒ Pfauenfeder	Eine gute Fee erscheint.
㉓ Pentagramm	Sie erhalten ein zusätzliches Leben.
㉔ Dreieck	Das Spiel wird etwas leichter.

Es gibt noch viele andere Gegenstände, die nicht auf diesen Seiten gezeigt werden.

⑱ Truc magique	Change les bulles en aliments à la fin. D'un round.
⑲ Coffre de trésor	Peut provoquer la chute du ciel d'un gros aliment.
⑳ Cristal noir	Un trou noir apparaît, aspirant tous les ennemis.
㉑ Livre de blizzard	Une tempête meurtrière détruit tous les ennemis.
㉒ Plume de paon	Une fée protectrice apparaît.
㉓ Pentagramme	Vous recevez une vie supplémentaire.
㉔ Triangle	Le jeu devient un peu plus facile.

Il y a bien d'autres articles indiqués sur ces pages.

⑱ Herramienta mágica	Cambia las burbujas en alimentos al final de un round.
⑲ Arca del tesoro	Puede causar que grandes cantidades de alimentos caigan del cielo.
⑳ Cristal obscuro	Aparece un hoyo negro absorviendo a todos sus enemigos.
㉑ Libro de la tormenta	Una tormenta mortífera destruye a todos sus enemigos.
㉒ Pluma de pavo real	Un hada guardián aparece.
㉓ Pentagrama	Usted recibe una vida extra.
㉔ Triángulo	El juego se facilita un poco.

Hay muchos otros ítemes que no se indican en estas páginas.

⑱



⑲



⑳



⑱ Staff magico	Cambia le bolle in alimenti alla fine di una Partita.
⑲ Cassa del tesoro	Può causare la caduta di un largo alimento dal cielo.
⑳ Cristallo scuro	Un bucco nero appare, succhiando tutti i nemici.
㉑ Libro di blizzard	Una tempesta killer distrugge tutti i nemici.
㉒ Piuma di pavone	Una fata guardiana appare.
㉓ Stella a cinque punte	Ricevete una vita supplementare.
㉔ Triangolo	Il gioco diventa un pò più facile.

Ci sono molti altri articoli non mostrati in queste pagine.

⑱ Magisk stav	Förvandlar bubblor till mat i slutet av en omgång.
⑲ Skattkista	Kan göra så att stora matvaror faller från himlen.
⑳ Mörk kristall	Ett svart hål kommer fram och suger in alla fiender.
㉑ Halkboken	En dödlig storm förstör alla fiender.
㉒ Påfågelfjäder	En vaktande älva kommer fram.
㉓ Pentagram	Du får ett extra liv.
㉔ Triangel	Spelet blir lite lättare.

Det finns många andra saker som inte beskrivs på dessa sidor.

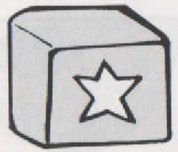
⑱ Magische Staf	Verandert Bubbels in voedsel aan het eind van een Ronde.
⑲ Schatkist	Kan ervoor zorgen dat er groot voedsel uit de lucht valt.
⑳ Donker Kristal	Er verschijnt een donker gat waar alle vijanden ingezogen worden.
㉑ Boek van de Sneeuwstorm	Een dodelijke storm vernietigt alle vijanden.
㉒ Pauweveer	Er verschijnt een beschermengel.
㉓ Pentagram	Je krijgt een extra leven.
㉔ Driehoek	Het spel wordt iets makkelijker.

Er zijn nog vele andere voorwerpen die niet op deze pagina's vermeld staan.

⑱ Taikatavara	Muuttaa kuplat ruoaksi kierroksen lopulla.
⑲ Aarrearkku	Voi aiheuttaa suuren ruoan putoamisen taivaalta.
⑳ Tumma kristalli	Musta aukko tulee näkyviin imien sisäänsä kaikki viholliset.
㉑ Lumimyrsky-kirjanen	Tappomyrsky tuhoaa kaikki viholliset.
㉒ Riikinkukon höyhen	Suojelukeijukainen ilmestyy.
㉓ Viisikanta	Saat yhden lisäelämän.
㉔ Kolmio	Pelistä tulee hiukan helpompi.

On monia muita tavaroita, joita ei ole esitelty näillä sivuilla.

㉑



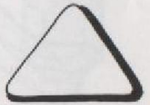
㉒



㉓



㉔



Food

You can increase your score by eating the food that appears during the game. There are four types of food; Timer Food which always appears at the same place and time, Enemy Food which appears when you destroy an enemy, Finished Round Food which appears from bubbles at the end of a Round, and Bonus Food which appears in the bonus Rounds.

① banana
② green pepper
③ peach
④ watermelon
⑤ pudding
⑥ shortcake
⑦ french fries
⑧ soft cream
⑨ ruby

Nahrungsmittel

Sie können Ihre Punktzahl erhöhen, indem Sie die Nahrungsmittel essen, die während des Spiels erscheinen. Es gibt vier verschiedene Arten von Nahrungsmitteln: zeitlich begrenzte Nahrungsmittel, die jeweils an derselben Stelle und zur selben Zeit erscheinen, Gegner-Nahrungsmittel, die erscheinen, wenn Sie einen Gegner vernichtet haben, Nahrungsmittel am Ende einer Runde, die bei Beendigung einer Runde aus den Blasen hervortreten und Bonus-Nahrungsmittel, die in den Bonusrunden erscheinen.

① Banane
② Grüne Paprika
③ Pfirsich
④ Wassermelone
⑤ Pudding
⑥ Kuchen
⑦ Pommes Frites
⑧ Softeis
⑨ Rubin

Aliment

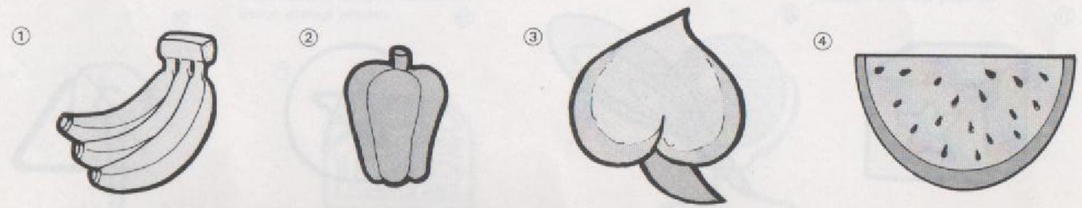
Vous pouvez accroître votre score en mangeant l'aliment qui apparaît pendant le jeu. Il y a quatre types d'aliments; l'aliment programmé qui apparaît toujours aux mêmes endroit et moment, l'aliment ennemi qui apparaît lorsque vous détruisez un ennemi, l'aliment de round terminé qui apparaît des bulles à la fin d'un round et l'aliment de bonus qui apparaît dans les rounds de bonus.

① banane
② poivre vert
③ pêche
④ pastèque
⑤ pudding
⑥ petit gâteau
⑦ pommes frites
⑧ crème
⑨ rubis

Alimentos

Usted puede aumentar su puntaje comiendo todos los alimentos que aparecen durante el juego. Hay cuatro tipos de alimentos; Alimentos por tiempo, los que aparecen en el mismo lugar y tiempo; Alimento de enemigo, el que aparece cuando usted destruye a un enemigo; Alimento de término del round, el que aparece de las burbujas al término de un round, y Alimento de bono que aparece en los rounds de bono.

① banana
② pimentón
③ durazno
④ sandía
⑤ budín
⑥ pastel
⑦ patatas fritas
⑧ crema
⑨ uva roja



Alimenti

Potete aumentare il vostro punteggio mangiando l'alimento che appare durante il gioco. Ci sono quattro tipi di alimenti. Alimento del Timer che appare sempre allo stesso posto ed allo stesso momento, Alimento del Nemico che appare quando si distrugge un nemico, Alimento della Partita completata che appare dalle bolle alla fine di una Partita, e Alimento del Premio che appare nelle Partite di Premio.

① Banana
② Peperoncino
③ Pesca
④ Cocomero
⑤ Pudding
⑥ Pasticcino
⑦ Patate fritte
⑧ Crema dolce
⑨ Rubino

Mat

Du kan öka din poäng genom att äta maten som kommer fram under spelets gång. Det finns fyra sorters mat; Tidsmat som alltid kommer fram på samma plats och tid, Fiendemat som kommer fram när du förstör en fiende, Omgången Avklarad-mat som kommer fram ur bubblor vid en Omgångs slut, och bonusmat som kommer fram i bonusomgångar.

① banan
② grönpeppar
③ persika
④ vattenmelon
⑤ pudding
⑥ liten kaka
⑦ pommes frites
⑧ mjukglass
⑨ rubin

Voedsel

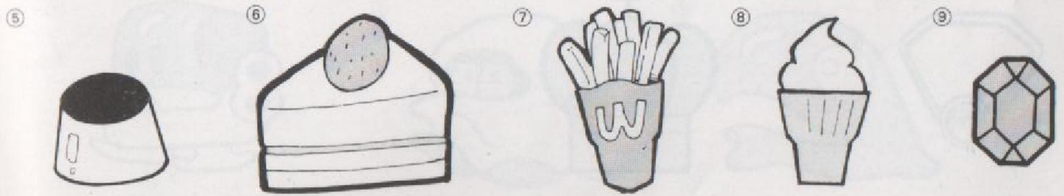
Je kunt je score toe laten nemen door het voedsel op te eten dat tijdens het spel verschijnt. Er zijn vier soorten voedsel: Tijd Voedsel dat altijd op dezelfde plaats en op dezelfde tijd verschijnt, Vijandelijk Voedsel dat verschijnt als je een vijand vernietigt, Einde Ronde Voedsel dat verschijnt uit Bubbels aan het einde van een Ronde en Bonus Voedsel dat in de Bonus Rondes verschijnt.

① Banaan
② Groene Peper
③ Perzik
④ Watermeloen
⑤ Pudding
⑥ Gebakje
⑦ Patat
⑧ Zachte Room
⑨ Robijn

Ruoka

Voit lisätä pisteitäsi syömällä ruokaa, joka ilmestyy näkyviin pelin aikana. Ruokaa on neljää eri tyyppiä; Aikaruokaa, joka esiintyy aina samaan aikaan samassa paikassa, Vihollisuokaa, joka tulee esille tuhotessasi vihollisen, Päätetyn Kierroksen Ruokaa, joka tule esille kuplista kierroksen lopussa ja Bonus ruokaa, joka tulee esiin bonuskierroksilla.

① Banaani
② Vihreä paprika
③ Persikka
④ Vesimelooni
⑤ Hyytelö
⑥ Leivonnainen
⑦ Ranskalaisia perunoita
⑧ Pehmytjäätelö
⑨ Rubiini



⑩ necklace

⑪ crown

Many other kinds of food not shown here will appear.

Enemy Characters

① Windup
This windup robot runs and jumps. He is a pest if he starts following you.

② Rock thrower
He produces big rocks from out of nowhere and throws them at you.

③ Monster
This creature comes to life every time he runs into a wall.

⑩ Halskette

⑪ Krone

Viele andere Nahrungsmittel, die nicht hier gezeigt sind, können ebenfalls erscheinen.

Und das sind Ihre Gegner

① Windup
Dieser Aufzieh-Roboter läuft und springt. Wenn er Ihnen folgt, kann er sehr lästig werden.

② Rock thrower
Er erzeugt riesige Felsbrocken aus dem Nichts und wirft sie hinter Ihnen her.

③ Monster
Dieses Geschöpf erwacht jedesmal dann zum Leben, wenn Sie in eine Wand laufen.

⑩ collier

⑪ couronne

De nombreux autres sortes d'aliments non indiqués ici apparaîtront.

Caractères ennemis

① Liquideur
Ce robot liquideur court et saute. C'est une peste s'il commence à vous suivre.

② Lanceur de pierres
Il produit de grosses pierres de nulle part et les lance dans votre direction.

③ Monstre
Cette créature renaît à chaque fois qu'elle heurte un mur.

⑩ collar

⑪ corona

Muchos otros tipos de comida que no se muestran aquí también aparecerán.

Caracteres enemigos

① El envolvedor
Este robot envolvedor corre y salta. Es muy molesto si comienza a seguirlo.

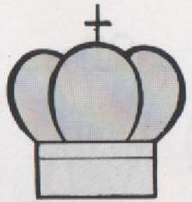
② Lanzarocas
Este produce grandes rocas de la nada y se las lanza a usted.

③ Monstruo
Esta criatura cobra vida cada vez que choca contra una pared.

⑩



⑪



⑩ Collane

⑪ Corona

Molti altri tipi di alimenti che non vengono mostrati qui non appaiono.

Caratteri dei nemici

① Windup
Questo robot di windup corre e salta. Esso è una peste se inizia a seguirvi.

② Lanciatore di roccie
Esso produce delle roccie larghe, da dove non si sa, e le lancia nella vostra direzione.

③ Mostro
Questa creatura appare in vita ogni volta che corre verso un muro.

⑩ halsband

⑪ krona

Många andra sorters mat som inte beskrivs här kommer att komma fram.

Fiender

① Uppskruv
Denna uppskruvbara robot springer och hoppar. Han är en verklig plåga om han börjar följa efter dig.

② Stenkastaren
Han får fram stora stenar från ingenstans och kastar dem på dig.

③ Monstret
Denna varelse lever upp varje gång han springer in i en vägg.

⑩ Ketting

⑪ Kroon

Er zullen nog vele andere soorten voedsel verschijnen die hier niet vermeld zijn.

Vijandelijke Figuren

① Windup
Deze Windup Robot rent en springt. Als hij je begint te achtervolgen kom je echt niet zo gemakkelijk van hem af.

② Steenwerper
Hij maakt grote stenen uit niets en gooit ze naar je toe.

③ Monster
Dit schepsel komt tot leven iedere keer als hij tegen een muur aanloopt.

⑩ Kaulakoru

⑪ Kruunu

Monen muunlaisia ruokia, joita ei ole esitelty tässä, tulee esille.

Viholliset

① Windup
Tämä robootti juoksee ja hyppää. Se on maanvaiva, jos se rupeaa seuraamaan sinua.

② Kivien heittelijä
Se saa tyhjästä esiin suuria kiviä ja heittää niillä sinua.

③ Hirviö
Tämä olio herää henkiin joka kerta, kun se juoksee päin seinää.

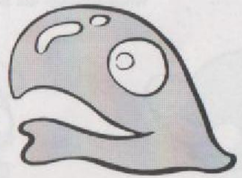
①



②



③



④ **Springer**
This character jumps around with a spring attached to his body.

⑤ **Twirly**
He hovers in the air with a propeller and will come bashing into you when he gets a chance.

⑥ **Invader**
A familiar character from the past, this alien descends from the sky in a zigzag pattern. He shoots destructive beams so be careful!

⑦ **Fire breather**
This mountain dwelling monster spews fire balls from his mouth. He is a formidable enemy.

⑧ **Drunkard**
This is actually a wizard with a taste for booze. He throws empty whisky bottles like boomerangs.

④ **Springer**
Dieser Gegner springt auf einer Feder herum, die an seinem Körper befestigt ist.

⑤ **Twirly**
Er schwebt mit Hilfe eines Propellers in der Luft und stürzt sich auf Sie, wenn er eine Chance wittert.

⑥ **Invader**
Ein aus der Vergangenheit bekannter Gegner. Dieser Außerirdische kommt in Zickzack-Mustern aus dem Himmel herab. Er verschießt zerstörerische Strahlen, vor denen Sie sich vorsehen müssen!

⑦ **Fire breather**
Dieses in den Bergen lebende Monster speit Feuer aus seinem Maul. Es ist ein sehr schwieriger Gegner.

⑧ **Drunkard**
Dies ist in Wirklichkeit ein Zauberer, der gern Alkohol trinkt. Er wirft leere Whiskyflaschen wie Boomerangs.

④ **Sauteur**
Ce caractère saute avec un ressort fixé à son corps.

⑤ **Twirly**
Il plane dans l'air avec une hélice et viendra vous cogner à la première occasion.

⑥ **Envahisseur**
Un caractère familier du passé, cet "extra-terrestre" descend du ciel en zigzag. Il tire des rayons destructeurs, donc faites attention!

⑦ **Souffleur de feu**
Ce monstre imposant comme une montagne crache des boules de feu. C'est un ennemi très dangereux.

⑧ **Ivrogne**
C'est en réalité un sorcier avec un penchant pour l'alcool. Il jette des bouteilles de whisky vides comme des boomerangs.

④ **Saltador**
Este carácter salta por todas partes mediante un resorte que sale de su cuerpo.

⑤ **Twirly**
Se desplaza por el aire mediante una hélice y le atacará desde allí cada vez que tenga la oportunidad.

⑥ **Invasor**
Un carácter familiar del pasado, este extraterrestre desciende desde el cielo en movimiento zigzagueante. Dispara rayos destructivos, ¡Tenga cuidado!

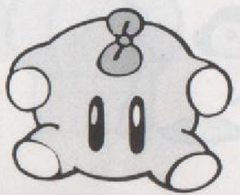
⑦ **Lanzallamas**
Este monstruo que vive en la montaña escupe bolas de fuego de su boca. Es un enemigo formidable.

⑧ **El borracho**
Este es en realidad un sabio que gusta de la bebida. Lanza botellas de whisky vacías como bumerangs.

④



⑤



⑥



④ **Saltatore**
Questo personaggio salta intorno con una molla attaccata al suo corpo.

⑤ **Piroettatore**
Esso vola nell'aria con una elica e vi acchiappa quando ne ha la possibilità.

⑥ **Invasore**
Un personaggio ben conosciuto dal passato, questa creatura dello spazio scende dal cielo in un movimento a zigzag. Tira dei raggi distruttivi e perciò state sull'attenti!

⑦ **Respiratore di fuoco**
Questo mostro che abita la montagna sputa delle sfere di fuoco dalla sua bocca. Esso è un nemico formidabile.

⑧ **Ubriacone**
Questo è in effetto uno stregone con un gusto per l'alcool. Lancia delle bottiglie di whisky vuoti come dei boomerang.

④ **Fjädern**
Denna figur hoppar omkring med en fjäder fäst vid kroppen.

⑤ **Koptern**
Han svävar i luften med en propeller och kommer dykandes mot dig när han får chansen.

⑥ **Invaderaren**
En välbekant figur från det förflutna. Denna främmande varelse kommer ner från himlen i ett zickzackmönster. Han skjuter livsfarliga strålar, så var försiktig!

⑦ **Eldlungan**
Denna bergsvarelse spottar eldbollar ur sin mun. En verklig fiende!

⑧ **Fyllot**
Det här är egentligen en trollkarl med smak för sprit. Han kastar tomma whiskeyflaskor som boomeranger.

④ **Springer**
Dit figuur springt rond op een veer die aan zijn lichaam bevestigd is.

⑤ **Twirly**
Deze hangt met een propeller in de lucht en zal je heftig aanvallen als hij daar de kans voor krijgt.

⑥ **Aanvaller**
Dit is een bekend figuur uit het verleden. Hij daalt vanuit de lucht neer in een zigzag patroon. Hij schiet vernietigende stralen, dus wees voorzichtig!

⑦ **Vuurspuwer**
Deze monsterlijke bergbewoner spuwt vuurballen uit zijn mond. Hij is een formidabele vijand.

⑧ **Dronkaard**
Dit is eigenlijk en tovenaar die graag gemene grappen uithaalt. Hij gooit met lege whiskyflessen alsof het boemerangs zijn.

④ **Pomppija**
Tämä olento hyppii ympäriinsä jousi ruumiiseensa kiinnitettynä.

⑤ **Pyörijä**
Se liitelee ilmassa propellilla ja lyö sinua aina, kun se saa mahdollisuuden siihen.

⑥ **Hyökkääjä**
Tämä menneisyydestä tuttu henkilö laskeutuu taivaalta siksakkia. Se ampuu tuhoavia säteitä, joten ole varovainen.

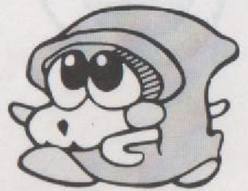
⑦ **Tulen hengittäjä**
Tämä vuorilla asustava hirviö sylkee suustaan tulipalloja. Sä on pelottava vastustaja.

⑧ **Juoppo**
Tämä on todellisuudessa viinaan menevä velho. Hän heittää tyhjiä viskipulloja kuin bumerangeja.

⑦



⑧



⑨ **Deadly monster**
This character appears when you take too much time. He is afraid of no one and will chase you with increasing speed.

⑩ **The rascal**
Hiding his face behind a mask, this character chases after you when time runs out.

⑪ **Super drunkard**
This is the villain who kidnapped Betty and Patty. He is waiting in ambush somewhere in the cave. It is rumored that he is helpless against a certain medicine.

⑨ **Deadly Monster**
Dieser Gegner erscheint, wenn Sie sich zuviel Zeit lassen. Er hat vor niemandem Angst und jagt Sie mit wachsender Geschwindigkeit.

⑩ **The Rascal**
Dieser Gegner verbirgt sein Gesicht hinter einer Maske und beginnt Sie zu jagen, wenn Ihre Zeit knapp wird.

⑪ **Super Drunkard**
Dies ist der Verbrecher, der Betty und Patty entführt hat. Er wartet im Hinterhalt irgendwo in der Höhle. Es gibt ein Gerücht, daß er gegen eine bestimmte Medizin hilflos sein soll.

⑨ **Monstre meurtrier**
Ce caractère apparaît lorsque vous prenez trop de temps. Il n'a peur de personne et vous courra après avec une vitesse croissante.

⑩ **Coquin**
Cachant son visage derrière un masque, ce caractère court après vous lorsque le temps s'épuise.

⑪ **Super Ivrogne**
C'est le vilain qui a kidnappé Betty et Patty. Il vous attend en embuscade quelque part dans la cave. On dit qu'il ne peut pas résister à une certaine médecine.

⑨ **Monstruo mortífero**
Este carácter aparece cuando usted demora mucho tiempo. Este monstruo no teme a nada y lo perseguirá con creciente velocidad.

⑩ **El bribón**
Escondiendo su cara trás una máscara, este carácter le persigue después que a usted se le acaba el tiempo.

⑪ **El super borracho**
Este es el villano que raptó a Betty y Patty. El le espera para darle una emboscada en algún lugar de la cueva. Se rumorea que él queda incapacitado con cierta medicina.

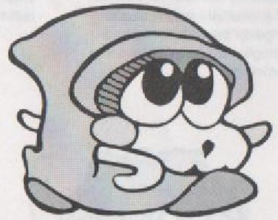
⑨



⑩



⑪



⑨ **Mostro mortale**
Questo personaggio appare quando ci mettete troppo tempo. Non ha paura di nessuno e vi perseguirà con una velocità che aumenta.

⑩ **Il Farabutto**
Mentre nasconde la sua faccia dietro una maschera, questo personaggio vi perseguirà quando si arriva alla fine del tempo.

⑪ **Super-ubriacone**
Questo è una canaglia che ha rapito Betty e Patty. Sta aspettando in imboscata in un certo posto nella caverna. Si dice che non possiede protezione contro una certa medicina.

⑨ **Dödliga monstret**
Denna varelse visar sig när du tar för god tid på dig. Han är inte rädd för någon och kommer att jaga dig med ökande hastighet.

⑩ **Skojaren**
Medans han gömmer sitt ansikte bakom en mask, jagar han dig när tiden börjar ta slut.

⑪ **Superfyllot**
Detta är skurken som kidnappade Betty och Patty. Han väntar i ett bakhåll någonstans i grottan. Det ryktas att han är hjälplös mot en viss medicin.

⑨ **Dodelijk Monster**
Dit figuur verschijnt als je er te lang over doet. Hij is voor niemand bang en zal met een enorme snelheid achter je aan jagen.

⑩ **De Gladjanus**
Terwijl hij zijn gezicht achter een masker verbergt, zal hij achter je aanjagen als de tijd bijna verstreken is.

⑪ **Super Dronkaard**
Dit is de schurk die Betty en Patty ontvoerd heeft. Hij zit in een hinderlaag ergens in de grot te wachten. Er gaan geruchten dat hij hulpeloos is tegenover een bepaald tovermiddel.

⑨ **Kuollettava hirviö**
Tämä olento tulee näkyviin silloin, kun sinulta menee liikaa aikaa. Se ei pelkää ketään ja jahtaa sinua kiihtyvällä nopeudella.

⑩ **Vintiö**
Kätkemällä kasvonsa naamarin taakse, tämä olio jahtaa sinua sen jälkeen, kun aika on loppunut.

⑪ **Super juoppo**
Tämä on heittiö, joka kaappasi Bettyn ja Pattyn. Hän odottaa väijyksissä jossain luolassa. Huhu kiertää, että han on voimaton tiettyä lääkettä vastaan.

⑫ **Son of Super drunkard**
Wearing a blue garment, this character has fallen in love with Betty and Patty and wants to marry them.

⑬ **Super rock thrower**
This enemy is Super drunkard's best student. He attacks by making rocks fall from the cave ceiling like hail. He is most vulnerable to fire.

⑭ **Super fire breather**
This enemy is Super drunkard's second best student. He attacks by spewing fire balls in many directions. He is most vulnerable to lightning.

⑫ **Sohn des Super Drunkard**
Dieser Gegner trägt ein blaues Gewand und hat sich in Betty und Patty verliebt. Er möchte sie heiraten.

⑬ **Super Rock Thrower**
Dieser Gegner ist der beste Schüler von Super Drunkard. Er greift an, indem er Felsen wie Hagel von der Höhlendecke regnen läßt. Er ist gegen Feuer besonders empfindlich.

⑭ **Super Fire Breather**
Dieser Gegner ist Super Drunkards zweitbester Schüler. Er greift an, indem er Feuerkugeln in viele Richtungen speit. Er ist am leichtesten durch Blitze zu erledigen.

⑫ **Fils du Super Ivrogne**
Portant un habit bleu, ce caractère est tombé amoureux de Betty et Patty et veut les épouser.

⑬ **Super Lanceur de Pierres**
Cet ennemi est le meilleur disciple du Super Ivrogne. Il attaque en faisant tomber des pierres du plafond de la cave comme de la grêle. Il est le plus vulnérable au feu.

⑭ **Super Souffleur de feu**
Cet ennemi est le deuxième meilleur disciple du Super Ivrogne. Il attaque en vomissant des boules de feu dans plusieurs directions. Il est le plus vulnérable aux éclairs.

⑫ **El hijo del super borracho**
Vestido en azul, este carácter se ha enamorado de Betty y Patty y quiere casarse con ellas.

⑬ **Super lanzarocas**
Este enemigo es el mejor alumno del super borracho. Este ataca haciendo que las rocas caigan del techo de la cueva como lluvia. Es vulnerable al fuego.

⑭ **Super lanzallamas**
Este enemigo es el segundo mejor alumno del super borracho. Este ataca escupiendo bolas de fuego en todas direcciones. Es vulnerable a los rayos.



⑫ **Figlio del Super-ubriacone**
Questo personaggio che porta un vestito blu si è innamorato di Betty e Patty e vuole sposarle.

⑬ **Super-lanciatore di roccie**
Questo nemico è il migliore studente del Super-ubriacone. Esso attacca facendo cadere le roccie dal soffitto della caverna come delle grandini. Esso è molto vunerabile al fuoco.

⑭ **Super-respiratore di fuoco**
Questo nemico è il secondo migliore studente del Super-ubriacone. Attacca sputando delle sfere di fuoco in molte direzioni. Esso è molto vulnerabile al fulmine.

⑫ **Superfyllots son**
Han bär en blå dräkt, och han har blivit kär i Betty och Patty och vill gifta sig med dem.

⑬ **Superstenkastarten**
Denna fiende är Superfyllots bästa student. Han attackerar genom att få klippor att falla från grottaket som om det vore hagel. Han är som mest känslig för eld.

⑭ **Supereldlungan**
Denna fiende är Superfyllots näst bäste student. Han attackerar genom att spotta eldbollar åt många håll. Han är som mest känslig för åska.

⑫ **Zoon van de Super Dronkaard**
Dit figuur draagt een blauwe uitrusting. Hij is verliefd geworden op Betty en Patty en wil met ze trouwen.

⑬ **Super Steenwerper**
Deze vijand is de beste leerling van de Super Dronkaard. Hij valt aan door stenen van het plafond van grotten te laten vallen. Hij is het meest kwetsbaar voor vuur.

⑭ **Super Vuureter**
Super Vuureter is de één na beste leerling van de Super Dronkaard. Hij spuugt vuurballen in alle richtingen. Hij kan echter niet tegen lichtflitsen.

⑫ **Super juopon poika**
Tämä sinisessä asussa oleva henkilö, on rakastunut Bettyyn ja Pattyyn ja haluaa mennä heidän kanssaan naimisiin.

⑬ **Super kivien heittelijä**
Tämä vihollinen on Super juopon paras oppilas. Hän hyökkää tiputellen kiviä luolan katosta kuin rakeita. Hän on kaikista haavoittuvin tulelle.

⑭ **Super tulen hengittäjä**
Tämä vihollinen on Super juopon toiseksi paras oppilas. Se hyökkää sylkien tulipalloja moneen suuntaan. Se on kaikista haavoittuvin salamoille.

Helpful Hints

Advance by figuring out the direction of the wind. Each round has a distinct wind. Where bubbles will head depends on the direction of this wind. Understanding the direction of the wind in each round is a secret to getting a high score.

Discover how to make special items and food appear under specific circumstances. If you discover these circumstances, you can make the items and food appear.

Hidden rooms are important keys to finishing the game. In various places inside the cave are hidden rooms. When you fulfill certain conditions during the game, the doors to these rooms will appear. These rooms may contain important items for finishing the game.

Nützliche Hinweise

Stellen Sie die Windrichtung fest und bewegen Sie sich entsprechend vorwärts. Jede Runde hat eine bestimmte Windrichtung. Von dieser Windrichtung hängt es ab, in welche Richtung sich die Blasen bewegen. Ein gutes Verständnis für die Windrichtung jeder Runde ist das Geheimnis, eine hohe Punktzahl zu erzielen.

Entdecken Sie, wie man die besonderen Gegenstände und die Nahrungsmittel erscheinen läßt. Gegenstände und Nahrungsmittel erscheinen unter bestimmten Umständen. Wenn Sie diese Umstände festgestellt haben, erleichtert Ihnen dieses Wissen, Gegenstände und Nahrungsmittel erscheinen zu lassen.

Verborgene Räume sind wichtige Hilfsmittel, um das Spiel erfolgreich zu beenden. In der Höhle sind an verschiedenen Stellen verborgene Räume vorhanden. Wenn Sie während des Spiels bestimmte Bedingungen erfüllen, erscheinen die Türen zu diesen Räumen. Diese Räume enthalten möglicherweise wichtige Gegenstände, um das Spiel erfolgreich beenden zu können.

Conseils utiles

Avancez après avoir étudié la direction du vent. Chaque round a un vent différent. Où vont se diriger les bulles dépend de la direction de ce vent. Apprécier la direction du vent de chaque round est un des secrets pour obtenir un score élevé.

Découvrez comment faire apparaître des articles spéciaux et des aliments. Les articles et les aliments apparaissent dans certains circonstances. Si vous découvrez ces circonstances, vous pouvez faire apparaître les articles spéciaux et les aliments.

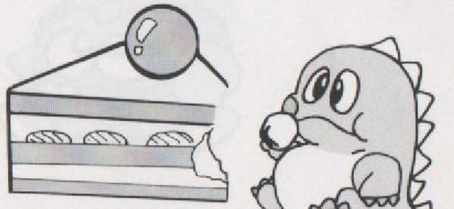
Les pièces secrètes sont un facteur important pour terminer le jeu. Dans divers endroits à l'intérieur de la cave se trouvent des pièces cachées. Lorsque vous remplissez certaines conditions pendant le jeu, les portes de ces pièces apparaissent. Ces pièces peuvent renfermer d'importants articles pour terminer le jeu.

Pista útiles

Avance descubriendo la dirección del viento. Cada ronda tiene viento en distintas direcciones. Las burbujas se desplazarán en la dirección del viento. El darse cuenta de la dirección del viento en cada round es uno de los secretos para lograr un alto puntaje.

Descubra como hacer aparecer ítemes especiales y alimentos. Los ítemes y alimentos aparecen bajo circunstancias específicas. Si usted descubre estas circunstancias, usted puede hacer aparecer los ítemes y alimentos.

Las salas escondidas son claves importantes para completar el juego. En varios lugares de la caverna se pueden encontrar salas escondidas. Cuando usted cumpla ciertas condiciones durante el juego, las puertas a estas salas aparecerán. Estas salas pueden contener ítemes importantes para completar el juego.



Consigli utili

Avanzate cercando di intuire la direzione del vento. Ogni Partita presenta un vento distinto. Il posto dove le bolle si spostano dipende dalla direzione di questo vento. Intuire la direzione del vento in ogni Partita rappresenta il segreto per ottenere un punteggio alto.

Scoprite come potete eseguire degli articoli speciali e come potete far apparire gli alimenti. Gli articoli e gli alimenti appaiono in certe condizioni. Se scoprite queste condizioni, potrete eseguire gli articoli speciali e far apparire gli alimenti.

Le sale nascoste sono delle chiavi importanti per finire il gioco. In diversi posti nella caverna si trovano delle sale nascoste. Quando soddisfate certe condizioni durante il gioco, le porte a queste sale appaiono. Queste sale possono contenere degli articoli importanti per finire il gioco.

Nyttiga tips

Gå framåt genom att lista ut vindriktningen. Varje omgång har en distinkt vind. Vindriktningen bestämmer åt vilket håll bubblorna rör sig. Att veta vindriktningen i varje omgång är en hemlighet som hjälper dig att få hög poäng.

Upptäck hur du får speciella saker och mat att komma fram. Saker och mat kommer fram under särskilda förhållanden. Om du upptäcker vilka dessa förhållanden är, kan du få sakerna och mat att komma fram.

Gömda rum är en viktig nyckel till att klara av spelet. På olika ställen i grottan finns gömda rum. När du uppfyller vissa villkor i spelet, kommer dörrarna till dessa rum att visa sig. Dessa rum kan innehålla viktiga saker som behövs för att kunna klara av spelet.

Handige Tips

Zorg dat je verder komt door de windrichting te ontdekken. Iedere Ronde heeft een bepaalde wind. Waar de Bubbels heen gaan hangt af van de windrichting. Het achterhalen van de windrichting in elke Ronde is een geheim om een hoge score te verkrijgen.

Ontdek hoe je Speciale Voorwerpen en Voedsel kunt laten verschijnen. Voorwerpen en Voedsel verschijnen onder bepaalde omstandigheden. Als je deze ontdekt, kun je de Voorwerpen en het Voedsel laten verschijnen.

Verborgen kamers zijn een belangrijk middel om het spel af te kunnen maken. Op verschillende plaaten binnenin de grot bevinden zich verborgen kamers. Als je tijdens het spel aan bopaalde eisen voldoet zullen de deuren die naar deze kamers leiden vorschijnen. Deze kamers kunnen belangrijke Voorwerpen bevatten die je nodig hebt om het spel af te maken.

Neuvoja avuksi

Ota selville tuulen suunta ja etene tähän suuntaan. Jokaisella kierroksella on oma erilainen tuulensa. Suunta, jonne kuplat leijuvat, riippuu tästä tuulesta. Jokaisen kierroksen tuulen suunnan oivaltaminen on paremman salaisuus pistemäärän saavuttameiseen.

Keksi kuinka erikoistavarat ja ruoka tulevat näkyviin. Tavarat ja ruoka ilmestyvät tietyissä olosuhteissa. Jos oivallat nämä olosuhteet, pystyt saamaan tavaroita ja ruokaa esille.

Salaiset huoneet ovat tärkeitä avaimia pelin loppuun viemisessä. Luolan monessa eri paikassa on salaisia huoneita. Kun täytät tietyn ehdon pelin aikana, näihin huoneisiin johtavat ovet tulevat näkyviin. Näissä huoneissa voi olla pelin loppuun viemisen kannalta tärkeitä tavaroita.

Don't give up even if you choose the wrong ending. There are several possible endings to this game. If you choose a wrong path and go too far, don't loose hope. You should be able to find the right path again by paying attention to the hints.

Geben Sie niemals auf, selbst wenn Sie den falschen Schluß des Spiels gewählt haben. Es gibt verschiedene Möglichkeiten zur Beendigung dieses Spiels. Wenn Sie den falschen Weg gewählt haben oder zu weit gegangen sind, verlieren Sie nicht die Hoffnung. Wenn Sie sorgfältig auf die Hinweise achten, sollte es Ihnen gelingen, den rechten Weg wiederzufinden.

N'abandonnez pas, même si vous choisissez la mauvaise fin.
Il y a plusieurs fins possibles à ce jeu. Si vous choisissez un mauvais chemin et allez trop loin, ne perdez pas espoir. Vous pourrez retrouver le bon chemin en faisant attention aux conseils.

No se dé por vencido, incluso si escoge el final incorrecto. Hay varios finales posibles para este juego. Si usted escogió el camino incorrecto y fue demasiado lejos, no pierda la esperanza. Usted debería ser capaz de encontrar el camino correcto nuevamente poniendo atención a las pistas.



Non mollate anche se scegliete una fine sbagliata. Se scegliete un camino sbagliato ed andate troppo lontano, non perdete speranza. Potrete trovare di nuovo il camino corretto facendo attenzione a questi consigli.

Ge inte upp även om du väljer fel slut. Det finns flera möjliga slut på detta spel. Om du väljer fel spår och går för långt, tappa inte hoppet. Du bör kunna hitta rätt spår igen genom att lägga märke till ledtrådarna.

Geef de moed niet op als je de verkeerde manier hebt gekozen om het spel te stoppen. Er zijn verschillende mogelijkheden om het spel af te maken. Als je een verkeerde weg bent ingeslagen en je gaat te ver, verlies dan niet alle hoop. Je kunt het juiste pad weer vinden door op de tips te letten.

Älä luovuta, vaikka valitsisit väärän lopun. Tässä pelissä on monta mahdollista loppua. Jos valitset väärän polun tai kuljet liian pitkälle, älä menetä toivoasi. Sinun pitäisi pystyä löytämään oikea polku uudelleen huomioimalla vihjeet.



- Deep in the cave you will come across the Great Gates of Mystery. To open the gates, you must have three magic jewels with the colors red, blue and green.

- In the cave, you will find rooms containing treasures and ancient manuscripts. Unexpected things will happen if you decepher the ancient manuscripts and enter that message after pressing the pause button when you are choosing the game mode.

- Somewhere in the cave is the Room of Darkness. A magic candle is needed to see inside of the room. You might be able to find the candle by using the smoldering coals in scene 145.

- A powerful spell that causes eternal wandering has been cast on the entrance to the witch's chamber. Three sacred mirrors with the colors red, blue and green are necessary to break the spell.

- In the cave you will find doors with locks. You can find sacred mirrors in these rooms but, first you must find the keys.

- The sacred green mirror will only be given to a true hero in scene 195. Good luck!

- Tief unten in der Höhle stoßen Sie auf die großen geheimnisvollen Tore. Zum Öffnen der Tore benötigen Sie drei magische Edelsteine in den Farben rot, blau und grün.

- In der Höhle werden Sie auch Räume finden, die Schätze und uralte Manuskripte enthalten. Unerwartete Dinge werden geschehen, wenn Sie die alten Manuskripte entziffern und deren Nachricht eingeben, nachdem Sie die Pausen-Taste gedrückt haben, wenn Sie die Spielbetriebsart wählen.

- Irgendwo in der Höhle befindet sich der "Raum der Dunkelheit" Sie benötigen eine magische Kerze, um im Innern des Raums sehen zu können. Sie können die Kerze finden, wenn Sie die glühenden Kohlen in Szene 145 benutzen.

- Ein mächtiger Fluch, der den, der von ihm getroffen wird, ewig umherirren läßt, lastet auf dem Eingang zur Hexenkammer. Es sind drei heilige Spiegel in den Farben rot, blau und grün erforderlich, um diesen Fluch zu brechen.

- In der Höhle werden Sie auch Türen mit Schlössern finden. In diesen Räumen befinden sich dann die heiligen Spiegel,aber zunächst müssen Sie erst einmal die Schlüssel finden.

- Der heilige grüne Spiegel wird nur einem wirklichen Helden in Szene 195 gegeben. Viel Glück!

- Au bout de la cave, vous verrez les Grandes Portes du Mystère. Pour ouvrir les portes, vous devez être en possession des trois bijoux magiques aux couleurs rouge, bleu et vert.

- Dans la cave, vous trouverez des pièces contenant des trésors et d'anciens manuscrits. Des choses inattendues arriveront si vous déchiffrez les anciens manuscrits et entrez ce message après une pression sur la touche de pause lorsque vous avez choisi le mode de jeu.

- Quelque part dans la cave se trouve la Chambre des Ténèbres. Une bougie magique est nécessaire pour voir l'intérieur de la pièce. Vous pourrez trouver la bougie en utilisant les charbons ardents du round 145.

- Un puissant sort entraînant une errance éternelle a été jeté sur l'entrée de la chambre de la sorcière. Trois miroirs sacrés aux couleurs rouge, bleu et vert sont nécessaires pour briser le sort.

- Dans la cave, vous trouverez des portes verrouillées. Vous pourrez trouver les miroirs sacrés dans ces pièces, mais vous devez d'abord trouver les clés.

- Le miroir sacré vert ne sera donné qu'à un authentique héros au round 195. Bonne chance!

- Muy profundo en la cueva, usted encontrará los Grandes Portones del Misterio. Para abrir estos portones, usted debe poseer las joyas mágicas con los colores rojo, azul y verde.

- En la caverna usted encontrará cuartos que contienen tesoros y manuscritos antiguos. Cosas inesperadas sucederán si usted descifra los manuscritos antiguos e ingresa ese mensaje después de presionar el botón de pausa cuando escoge el modo del juego.

- En algún lugar de la caverna se encuentra la Sala de la Obscuridad. Para ver dentro de este cuarto se necesita una candela mágica. Usted puede ser capaz de encontrar esta candela usando los carbones derritiéndose en la escena 145.

- Hay una maldición poderosa que causa la perdición eterna en la entrada de la cámara de la bruja. Se necesitan tres espejos sagrados de colores rojo, azul y verde para romper esta maldición.

- En la caverna usted encontrará puertas con candados. Usted puede encontrar los espejos sagrados en estas salas, pero primero debe encontrar las llaves.

- El espejo verde sagrado solo se le entrega a los héroes verdaderos en la escena 195. ¡Buena suerte!

- Nel fondo della caverna incontrerete le Grandi Porte del Mistero. Per aprire le porte, dovete avere tre gioielli magici con i colori rosso, blu e verde.

- Nella caverna troverete delle sale che contengono dei tesori e degli antichi manoscritti. Delle cose inattese succedono se decifrate queste antichi manoscritti ed introducete questo messaggio dopo aver premuto il pulsante di pausa quando avete scelto il modo di gioco.

- In qualche parte nella caverna si trova la Sala delle Tenebre. Una candela magica è necessaria per vedere l'interno della Sala. Potete trovare la candela utilizzando le brace che covano sotto le cenere nella scena 146.

- Una formula magica potente che causa una peregrinazione eterna è stata disposta all'entrata della camera della strega. Gli specchi sacri con i colori rosso, blu e verde sono necessari per rompere la formula magica.

- Nella caverna troverete delle porte con delle serrature. Potete trovare degli specchi sacri in queste salle ma prima dovete trovare le chiavi.

- Lo specchio verde sacro verrà dato soltanto ad un eroe vero nella scena 195. Buona fortuna!

- Djupt inne i grottan kommer du att träffa på de Stora Mystiska Grindarna. För att kunna öppna dessa grindar, måste du ha tre magiska juveler med färgerna röd, blå och grön.

- I grottan kommer du hitta rum som innehåller skatter och gamla skrifter. Oväntade saker kommer att hända om du dechiffrerar skrifterna och matar in dessa meddelanden efter att ha tryckt in pauseknappen när du väljer speltyp.

- Någonstans i grottan finns Mörkrets Rum. Ett magiskt ljus behövs för att du skall kunna se inne i rummet. Du kanske kan hitta ljuset genom att använda de glödande kolen i omgång 145.

- En kraftfull trolliformel som orsakar evigt vandrande har blivit uttalad på ingången till häxans kammare. Tre heliga speglar med färgerna röd, blå och grön är nödvändiga för att bryta förbannelen.

- I grottan kommer du att hitta dörrar med lås. I dessa rum kan du hitta heliga speglar, men först måste du hitta nycklarna.

- Den heliga gröna spegeln kommer bara att ges till en sann hjälte i omgång 195. Lycka till!

- Diep in de grot kom je de Grote Poorten van het Mysterie tegen. Om deze poorten open te maken, heb je drie magische juwelen nodig met de kleuren rood, blauw en groen.

- In de grot vind je kamers die schatten en oude manuscripten bevatten. Er gebeuren onverwachte dingen als je de oude manuscripten ontcijfert en die boodschap invoert, nadat je op de pauze-toets gedrukt hebt als je het spelniveau uitgekozen hebt.

- Ergens in de grot kun je de Kamer van de Duisternis vinden. Je hebt een magische kaars nodig om deze grot van binnen te kunnen bekijken. Misschien zal je in staat zijn om die kaars te vinden door de smeulende kolen in scene 145 te gebruiken.

- De ingang van de kamer van de heks is betoverd. Als je hier naar binnen gaat zal je gedoemd zijn om voor eeuwig te dwalen. Er zijn drie heilige spiegels voor nodig met de kleuren rood, blauw en geel om de betovering te doorbreken.

- In de grot vind je deuren waar sloten op zitten. In deze kamers kun je heilige spiegels vinden, maar eerst moet je de sleutels zoeken.

- De heilige groene spiegel zal alleen aan een echte held gegeven worden in scene 195. Veel succes!

- Syvällä luolassa vastaasi tulee Mysterian Suuret Portit. Avataksesi portit täytyy sinulla olla kolme taikakorua, punainen, sininen ja vihreä.

- Luolasta löydät huoneita, joissa on aarteita ja vanhoja käsikirjoituksia. Odottamattomia asioita tapahtuu, jos tulkitset käsikirjoitukset ja syötät sanoman sen jälkeen, kun olet painanut taukonappulaa valitessasi pelimoodia.

- Jossain luolan osassa on Pimeyden Huone. Huoneen sisällä näkemiseen tarvitaan taikakynttilää. Voit ehkä löytää kynttilän käyttämällä hehkuvia hiiliä tapahtumassa 145.

- Voimakas loitsu, joka aiheuttaa ikuisen vaeltamisen, on loitsuttu noidan kammarin edessä. Kolme pyhää peiliä, punainen, sininen ja vihreä, tarvitaan loitsun rikkomiseen.

- Luolasta löydät huoneita, joissa on lukot. Löydät pyhät peilit näistä huoneista, mutta sinun täytyy ensin löytää avaimet.

- Pyhä vihreä peili annetaan ainoastaan todelliselle sankarille tapahtumassa 195. Onnea matkaan!

Handling This Cartridge

This Cartridge is intended exclusively for the Sega System.

For Proper Usage

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

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

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

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

Handhabung der Kassette

Diese Kassette ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega-System bestimmt.

Vorsichtsmaßnahmen

① Vor Nässe schützen!
② Nicht knicken!
③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
④ Nicht direkt der Sonne 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.

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

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehern oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb die wiederholte Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Manipulation de la Cartouche

La cartouche est conçue exclusivement pour le Sega System.

Pour une utilisation appropriée

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

- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec 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 a projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'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.

Manejo del Cartucho

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega System.

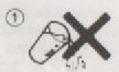
Para un mejor uso

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 periodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de grandes pantallas.



Uso di questa cartuccia

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega System.

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 colpirla!
⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
⑦ Non bagnarla con benzina o altro!

- 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.

* Quando giocate a lungo, fate una pausa di tanto in tanto.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Kassettskötsel

Denna spelkassett är avsedd att bara användas i Segas videospeldator Sega System.

Korrekt kassettskötsel

① Aktas för fukt och vatten!
② Får ej vikas!
③ Får ej utsättas för stötar!
④ Utsätt dem ej för starkt solljus!
⑤ Öppna dem ej eller skada dem!
⑥ Förvaras ej nära värmekälla!
⑦ Använd inga lösningsmedel vid rengöring!

- Om fukt eller liknande hamnar på kassetten, så torka bort det innan användning.
- Om kassetten blir smutsig—torka försiktigt bort smutsen med en mjuk trasa fuktad med lite tvålvatten.
- Efter användandet: sätt i kassetten i kassettasken.

* Gör då och då ett uppehåll under en långvarig spelsession.

VARNING! Gäller projektionsmottagare och storbilds-tv: stillbilder, som visas i en längre stund åt gången, kan bli orsak till skador i bildröret eller fosformärken på katodstrålebildskärmen. Spela inte videospel ofta, inte heller i flera timmar åt gången, när bilden visas på detta slags tv-bildskärmar.

Behandeling van de cassette

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega System.

Voor juist gebruik

① Maak hem niet nat!
② Buig hem niet!
③ Stoot er niet hard tegenaan!
④ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen!
⑦ Maak hem niet schoon met thinner, benzine, en.

- 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 projectie televisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de CRT halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld projectie televisies.

Tämän kasetin käsittely

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega System-järjestelmää varten.

Asianmukainen käyttö

① Älä kostuta veteen!
② Älä taivuta!
③ Älä iske kasettia kovalla voimalla!
④ Älä aseta alttiiksi suoralle auringon paisteelle!
⑤ Älä aiheuta vaurioita tai epämuodostumia!
⑥ Älä aseta kasettia minkään kuuman lämpölähteen läheisyyteen.
⑦ Älä aseta alttiiksi tinnerille, bensiinille, ym..

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennenkuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.

* Pidä huolta siitä, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

VAROITUS: Projektiotelevisioiden käytön yhteydessä tulee muistaa se, että pysäytetyt kuvat tai kuviot saattavat aiheuttaa pysyvän kuvaputkivaurion tai tahrata katodisädeputken fosforilla. Vältä toistuvaa tai pitkäaikaista videopelien pelaamista suurikuvaruutuisissa projektiotelevisioissa.

