SEGA

Printed in Japan

672-1381-50

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



SEGA

EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING YOUR SEGA VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE THE SYSTEM

A very small percentage of people have a condition that causes them to experience an epileptic seizure or altered consciousness when exposed to certain light patterns or flashing lights, including those that appear on a television screen and while playing games. Such people may have no medical history of seizures or epilepsy. Please take the following precautions to minimize any risk:

EPILEPSIE-WARNUNG

BITTE LESEN SIE DIESE HINWEISE, BEVOR SIE IHR SEGA VIDEOSPIEL-SYSTEM BENUTZEN ODER IHRE KINDER DAMIT SPIELEN LASSEN.

Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn diese bestimmten Lichteffekten oder Blitzlichtern ausgesetzt sind, wie sie u.a. bei der Wiedergabe von Videospielen auf einem Fernsehbildschirm erzeugt werden. Es können auch Personen davon betroffen sein, die zuvor keine Anfälle oder Epilepsie gehabt haben. Bitte treffen Sie folgende Vorsichtsmaßnahmen, um jegliches Risiko minimal zu halten:

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

VEUILLEZ LIRE LES RECOMMANDATIONS SUIVANTES AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO SEGA PAR VOUS-MÊME OU VOTRE ENFANT.

Un très faible pourcentage de personnes sont plus particulièrement sensibles au phénomène épileptique (crise et/ou perte de conscience) lorsqu'ils sont exposés à certains effets stroboscopiques notamment ceux pouvant apparaître sur les écrans de télévision lors de l'utilisation de jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Veuillez prendre les précautions suivantes afin de minimiser un quelconque risque:

ADVERTENCIA A EPILÉPTICOS

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR SU SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO SEGA O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Un porcentaje muy pequeño de personas sufre ataques epilépticos o su conocimiento se altera cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes, incluyendo aquellos que aparecen en pantallas de televisión y en juegos de vídeo. Es posible que estas personas no tengan un historial médico de ataques o epilepsia. Tome las precauciones siguientes para reducir al mínimo cualquier riesgo.

AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA

PER FAVORE, LEGGETE QUANTO SEGUE PRIMA DI UTILIZZARE O DI PERMETTERE AI VOSTRI FIGLI DI UTILIZZARE IL SISTEMA PER VIDEO GIOCHI SEGA

Una esigua percentuale di persone soffre di un disturbo che induce in tali soggetti il verificarsi di attacchi epilettici o di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a particolari configurazioni di luci o di luci intermittenti, comprese quelle che appaiono su uno schermo televisivo e durante l'utilizzo di un video gioco. È possibile che tali persone non abbiano avuto in precedenza esperienze di crisi o di epilessia. Per rendere minima ogni possibilità di rischio, prendete per favore le seguenti precauzioni:

EPILEPSI-VARNING

LÄS DETTA INNAN DU BÖRJAR SPELA SEGAS TV-SPEL ELLER INNAN DU LÅTER DINA BARN BÖRJA SPELA

En mycket liten grupp människor lider av en åkomma som gör att de kan drabbas av epilepsi-anfall eller medvetande-förändringar när de utsätts för vissa belysningsmönster eller blinkande ljus, inklusive sådana som förekommer på en TV-skärm eller i TV-spel. Detta kan inträffa även hos personer som aldrig tidigare har drabbats av några anfall eller lidit av epilepsi. Följ nedanstående råd för att minska risken:

WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

DOORLEZEN VOORDAT U UW SEGA VIDEO GAME SYSTEEM IN GEBRUIK NEEMT OF HET DOOR UW KINDEREN LAAT GEBRUIKEN

Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of een verandering in het bewustzijn ondergaan wanneer zij worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten, waaronder die van TV-beelden en videospelletjes. Dit kan gebeuren zonder dat men ooit eerder plotselinge aanvallen of epilepsie heeft gehad. Neem de volgende voorzorgsmaatregelen in acht, teneinde elk risico zoveel mogelijk te beperken:

Prior to use

- **If you or anyone in your family has ever had an epileptic condition or has experienced altered consciousness when exposed to flickering light, consult your doctor prior to playing.**
- **Sit at least 2.5 m (8 ft) away from the television screen.**
- If you are tired or have not had much sleep, rest and commence playing only after you are fully rested.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Use the game on as small a television screen as possible (preferably 14" or smaller).

During use

- Rest for at least 10 minutes per hour while playing a video game.
- **Parents should supervise their children's use of video games. If you or your child experiences any of the following symptoms while playing a video game: dizziness, altered vision, eye or muscle twitches, loss of awareness, disorientation, any involuntary movement or convulsions IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.**

Vor der Benutzung

- **Falls Sie oder eines Ihrer Familienmitglieder an Epilepsie leiden oder durch die Einwirkung von flimmerndem Licht Bewußtseinsstörungen gehabt haben, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.**
- **Sitzen Sie mindestens 2,5 m vom Fernsehbildschirm entfernt.**
- Wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben, ruhen Sie sich aus, und beginnen Sie erst mit dem Spiel, wenn Sie vollkommen ausgeruht sind.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm (vorzugsweise 35 cm oder kleiner).

Während der Benutzung

- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 Minuten pro Stunde aus.
- **Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.**

Avant toute utilisation

- **Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.**
- **Tenez-vous à une distance d'au moins 2,5 mètres de l'écran de télévision.**
- Si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil, ne commencez à jouer qu'après être entièrement reposé.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce suffisamment éclairée.
- Utilisez les jeux vidéo sur un écran de télévision aussi petit que possible (de préférence 35 cm ou plus petit).

Pendant l'utilisation

- Reposez-vous au moins 10 minutes toutes les heures.
- **Parents: nous vous conseillons de surveiller vos enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez le moindre symptôme suivant: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter votre médecin.**

Antes de utilizar el juego

- **Si usted o cualquier miembro de su familia padece de epilepsia o ha sufrido alteraciones en su conocimiento al exponerse a luces parpadeantes, consulte a su médico antes de jugar.**
- **Siéntese a 2,5 metros o más de la pantalla del televisor.**
- Si usted está cansado o no ha dormido lo necesario, descanse y empiece a jugar solamente después de restablecerse completamente.
- Asegúrese de que la sala donde juegue esté bien iluminada.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible (preferentemente de 14" o menos).

Durante la utilización del juego

- Descanse un mínimo de 10 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.
- **Los padres deben supervisar el uso que sus hijos hacen de los juegos de video. Si al jugar un juego de video usted o sus hijos presentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, alteración de la visión, contracciones oculares o musculares, pérdida de conciencia, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a un médico.**

Prima dell'uso

- **Nel caso voi o altri componenti della vostra famiglia abbiate sofferto di epilessia o abbiate provato fenomeni di alterazione dei sensi a seguito dell'esposizione a luce lampeggiante, consultate il vostro medico prima di giocare.**
- **Sedetevi ad almeno 2,5 m di distanza dallo schermo del televisore.**
- Se vi sentite stanchi o non avete dormito abbastanza, riposatevi ed incominciate a giocare solo quando vi sentirete completamente in forma.
- Accertatevi che la stanza in cui state giocando sia ben illuminata.
- Utilizzate il gioco su uno schermo televisivo che sia il più piccolo possibile (preferibilmente 14 pollici o meno).

Durante l'uso

- Durante l'utilizzo dei video giochi riposate almeno 10 minuti ogni ora.
- **I genitori dovrebbero controllare l'uso dei video giochi da parte dei figli. Nel caso durante l'utilizzo di un video gioco, capiti a voi o ai vostri figli di avvertire uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, alterazione della vista, contrazioni involontarie degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, perdita dell'orientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni, interrompetene IMMEDIATAMENTE l'utilizzo e consultate un medico.**

Innan du börjar spela

- **Om du eller någon i din familj någonsin har drabbats av epileptiska anfall eller har känt av medvetandeförändringar på grund av blinkande ljus bör du rådfråga en läkare innan du börjar spela TV-spel.**
- **Sitt minst 2,5 m från TV-skärmen.**
- Om du är trött eller har sovit dåligt, så vila en stund och börja inte spela förrän du är helt utvilad igen.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Spela på en så liten TV-skärm som möjligt (helst på högst 14 tum).

Under spelets gång

- Ta en paus på minst 10 minuter varje timme medan du spelar TV-spel.
- **Föräldrar bör hålla ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn känner av något av följande symptom under spelets gång, så stäng OMEDELBART av apparaten och kontakta läkare: yrsel, synförändringar, ögon- eller muskelryckningar, förlorad sinnesnärvaro, desorientering, ofrivilliga kroppsrörelser eller krampryckningar.**

Vóór gebruik

- **Indien u of iemand in uw familie ooit een aanval van epilepsie heeft gehad of een verandering in het bewustzijn heeft ondergaan tengevolge van blootstelling aan knipperende lichten, raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen.**
- **Ga op een afstand van minstens 2,5 m van het TV-scherm zitten.**
- Indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad, rust dan eerst goed uit alvorens u begint te spelen.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm (bij voorkeur 14 inch of kleiner).

Tijdens gebruik

- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 minuten rusten.
- **Ouders moeten toezicht houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen. Indien u bij u zelf of bij uw kind tijdens het spelen van videospelletjes één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik ONMIDDELLIJK staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, reflexbewegingen of stuiptrekkingen.**

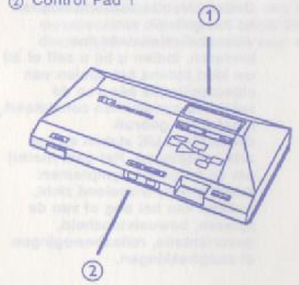
STARTING UP

1. Set up your Sega Master System or Master System II as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
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: *The Flash* is for one player only.

① Master Cartridge
② Control Pad 1



VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega Master System-oder Master System II-Gerät wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 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 das Titelbild 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: *The Flash* ist nur für einen Spieler vorgesehen.

① Spielkassette
② Control Pad 1

MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Master System ou Master System II de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
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 : Le jeu vidéo *The Flash* se joue seul.

① Cartouche principale
② Manette de contrôle 1



INICIO

1. Prepare su sistema Sega Master System o Master System II como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el controlador 1.
2. Asegúrese de que el interruptor de alimentación esté 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 en OFF el interruptor de alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a poner en ON el interruptor de alimentación.

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

Nota: *The Flash* es solamente para un jugador.

① Cartucho Principal
② Controlador 1

PREPARATIVI

1. Montate il vostro sistema Sega Master o Master II come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
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'interruttore di alimentazione sia spento (OFF) prima di inserire la cartuccia Sega o quando la si toglie.

Nota: *The Flash* è per un solo giocatore.

① Cartuccia Master
② Control Pad 1

FÖRBEREDELSER FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Master System eller Master System II på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in kontrollplatta 1.
2. Kontrollera att strömbrytaren är ifrånslagen. Sätt sedan i Sega-kassetten i Mega Drive-konsollen.
3. Slå till strömbrytaren. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömbrytaren igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan till strömbrytaren igen.

Viktigt: Kontrollera alltid att strömbrytaren är ifrånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

Observera: Spelet *The Flash* är avsett för en spelare.
① Master-spelkassett
② Kontrollplatta 1

STARTEN

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

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

Opmerking: *The Flash* is bestemd voor één speler.

① Hoofdcassette
② Control Pad 1

FLASH™, WE NEED YOUR HELP!

With the assistance of electronics wizard the Trachmann™, your old enemy the Trickster™ has taken control of Central City™. True to his warped sense of humor, he's made himself mayor and decided to get rid of you for good. Declaring you a common criminal, Mayor Trickster has put a price on your head so that every hoodlum and punk in the city is hunting for you in order to claim the reward for themselves.

To make things even more interesting, the Trickster has raided the city treasury and stolen five priceless gems. The blue, red, green, yellow and white gems of Central City are now hidden inside Trickster Blocks which have been scattered around the city as bait in a madcap but deadly assortment of traps. And if that isn't enough, the Trachmann has released an unstoppable FED (Flying Electronic Droid) which has been programmed to search Central City and destroy you.

ROTER BLITZ, WIR BRAUCHEN DEINE HILFE!

Mit Hilfe des Elektronik-Zauberers Trachmann™ hat Ihr alter Gegner Trickster™ die Kontrolle über Central City™ übernommen. Wie bei seinem abartigen Humor nicht anders zu erwarten war, hat er sich zum Bürgermeister ernannt und beschlossen, Sie ein für allemal loszuwerden. Bürgermeister Trickster hat Sie zu einem gemeinen Verbrecher deklariert und einen Preis auf Ihren Kopf ausgesetzt, so daß jeder Rowdy und Punk in der Stadt Ihnen nachjagt, um die Belohnung zu kassieren.

Um die Dinge noch interessanter zu machen, hat Trickster das städtische Schatzamt geplündert und fünf unbezahlbare Juwelen geraubt. Die blauen, roten, grünen, gelben und weißen Juwelen von Central City sind nun im Inneren von Trickster Blocks versteckt, die als Köder in einem verrückten, aber tödlichen Sortiment von Fallen über die ganze Stadt verstreut sind. Als ob das nicht schon genug wäre, hat Trachmann außerdem einen unaufhaltsamen FED (Fliegender Elektronik-Droid) losgeschickt, der darauf programmiert ist, Central City zu durchsuchen und Sie zu zerstören.

FLASH™, NOUS AVONS BESOIN DE VOTRE AIDE !

Grâce à l'aide du sorcier électronique Trachmann™, votre vieil ennemi Trickster™ a pris le contrôle de Central City™. Conformément à son sens perverti de l'humour, il s'est déclaré lui-même maire et a décidé de se débarrasser de vous pour toujours. Vous ayant déclaré criminel de droit commun, le Maire Trickster a mis votre tête à prix. Aussi tous les voyous et chenapans de la ville se sont-ils mis en chasse pour vous trouver et revendiquer la récompense promise.

Pour compliquer encore la situation, le Trickster s'est emparé des trésors de la ville et il a volé ses cinq joyaux précieux. Les pierres précieuses — bleue, rouge, verte, jaune et blanche — de Central City sont désormais cachées dans les Blocs de Trickster, qui ont été disséminés dans la ville comme appats vers une série de pièges vicieux et dangereux. Comme si cela ne suffisait pas, Trachmann a libéré l'irrésistible FED (un Druide électronique volant) qui a été programmé pour fouiller Central City et vous détruire.

¡FLASH™, NECESITAMOS TU AYUDA!

Con la ayuda del mago electrónico Trachmann™, el viejo enemigo suyo Trickster™ se ha hecho con el control de Central City™. Fiel a su retorcido sentido del humor, se ha nombrado así mismo alcalde y ha decidido acabar con usted de una vez por todas. Declarándole criminal común, el alcalde Trickster ha ofrecido una recompensa por usted de forma que todos los matones y punks de la ciudad están tratando de darle caza para cobrar la recompensa.

Para que las cosas resulten aún más interesantes, el Trickster ha asaltado el tesoro de la ciudad y robado cinco invalorables gemas. Las gemas azul, roja, verde, amarilla y blanca de Central City se encuentran ahora escondidas en el interior de los bloques de Trickster, los cuales han sido esparcidos por la ciudad para utilizarlos como cebo en una loca pero bien seleccionada disposición de trampas mortales. Y por si eso no fuera suficiente, Trachmann ha soltado un imparable FED (androide electrónico volador) que ha sido programado para que rastree Central City y le destruya.

FLASH™, CI SERVE IL TUO AIUTO!

Con l'ausilio di Trachmann™, il mago dell'elettronica, il tuo vecchio nemico Trickster™ ha preso il controllo di Central City™. Fedele al suo perverso senso dello humour, Trickster si è proclamato sindaco e ha deciso di sbarazzarsi di te una volta per tutte. Dichiarandoti criminale pubblico, il Sindaco Trickster ha posto una taglia sulla tua testa e così tutti i teppisti ed i punk della città ti stanno dando la caccia per accaparrarsi la ricompensa.

Per rendere la situazione più interessante, Trickster ha assaltato la tesoreria cittadina rubando cinque gemme di inestimabile valore. Le gemme blu, rossa, verde, gialla e bianca sono ora nascoste nei blocchi che Trickster ha sparpagliato come esca in giro per la città, in mezzo ad una avventata, ma mortale varietà di trappole. E se questo non dovesse bastare, Trachmann ha sguinzagliato un inarrestabile FED (Droide Elettronico Volante) che è stato programmato per setacciare Central City e distruggerti.

FLASH™, VI BEHÖVER DIN HJÄLP!

Med hjälp av elektronikgeniet Trachmann™ har din gamla fiende Trickster™ tagit kontrollen över Central City™. Med sitt sedvanliga sjuka sinne för humor har han utnämnt sig själv till borgmästare och bestämt sig för att göra sig av med dig för gott. Borgmästare Trickster har förklarat dig för en vanlig brottsling och satt prispengar på ditt huvud, så att nu är varenda småbuse och slyngel på jakt efter dig för att kamma hem belöningen för egen räkning.

För att göra det hela ännu lustigare har Trickster gjort inbrott i stadens skattkammare och stulit fem ovärderliga ädelstenar. Central Citys blå, röda, gröna, gula och vita ädelstenar finns nu gömda inuti Tricksterblock som finns utspridda över hela staden som lockbeten i ett antal knasiga men livsfarliga fällor. Och som om det inte räckte har Trachmann släppt loss en ostoppbar FED (Flygande Elektronisk Droid) som är programmerad för att genomsöka Central City och göra slut på dig.

FLASH™, WE HEBBEN JOUW HULP NODIG!

Met de hulp van het electronica-genie Trachmann™ heeft jouw aartsvijand de Trickster™ de stad Central City™ ingenomen. In overeenstemming met zijn perverse gevoel voor humor heeft hij zichzelf benoemd tot burgemeester en besloten, jou voorgoed uit te schakelen. Daarom heeft hij jou tot ordinaire misdadiger verklaard en een beloning uitgeloofd voor degene die jou te pakken krijgt. Iedere schurk en boef in de stad gaat nu jacht op jou maken om de beloning in de wacht te slepen.

Om alles nog interessanter te maken, heeft de Trickster de schatkist van de stad geplunderd en vijf edelstenen van onschatbare waarde ontvreemd. De blauwe, rode, groene, gele en witte edelsteen van Central City zitten nu verborgen in de Trickster-blokken die als lokaas in een dwaze, maar dodelijke verzameling valstrikken over de gehele stad verspreid zijn. Daar komt nog bij dat de Trachmann een onweerhoudbare FED (Vliegende Electronische Druïde) heeft vrijgelaten die is geprogrammeerd om geheel Central City uit te kammen en jou te vernietigen.

To save Central City, you must capture the Trickster and end his term early. Tina McGee™, your friend at S.T.A.R. Labs™, can help you track him down. You can also use your SuperSpeed abilities to vibrate Trickster Blocks apart and find valuable items as well as the city's gems. But thanks to the Trickster, the entire city has been riddled with traps, and the Trickster himself has disappeared! Your mission won't be easy, even for someone with your super speed!

Um Central City zu retten, müssen Sie den Trickster festnehmen und seine Amtszeit vorzeitig beenden. Tina McGee™, Ihre Freundin bei S.T.A.R. Labs™, kann Ihnen bei Ihrer Suche nach dem Bösewicht helfen. Mit Hilfe Ihrer SuperSpeed-Fähigkeiten können Sie Trickster Blocks auseinandervibrieren, um sowohl wertvolle Gegenstände als auch die Stadtjuwelen zu finden. Um Ihnen die Suppe zu versalzen, hat der Trickster jedoch die ganze Stadt mit Fallen übersät und sich selbst aus dem Staub gemacht! Ihre Aufgabe wird nicht leicht sein, trotz Ihrer Superschnelligkeit!

Pour sauver Central City, vous devez capturer Trickster et mettre fin à son mandat sans tarder. Tina McGee™, votre ami au Labo S.T.A.R™, peut vous aider à le pourchasser. Vous pouvez aussi tirer parti des capacités de votre SuperVitesse pour faire vibrer les Blocs de Trickster, les ébranler et trouver les articles précieux ainsi que les pierres précieuses de la ville. Mais à cause de Trickster, toute la ville est remplie de pièges et Trickster lui-même a disparu ! Votre mission ne sera pas facile, même si vous pouvez compter sur votre SuperVitesse !

Para salvar Central City, usted deberá capturar a Trickster y terminar con su plazo pronto. Tina McGee™, su amiga en los laboratorios S.T.A.R. Labs™, puede ayudarle a localizarlo. También podrá utilizar sus propias habilidades de supervelocidad para descomponer con sus vibraciones los bloques de Trickster y encontrar objetos valiosos así como las gemas de la ciudad. ¡Pero gracias a Trickster, la ciudad entera ha sido sembrada de trampas, y el mismo Trickster ha desaparecido! Su misión no va a ser nada fácil, ¡ni siquiera para alguien con la supervelocidad de usted!

Per salvare Central City dovrai catturare Trickster e porre fine in anticipo al suo mandato di sindaco. Tina McGee™, la tua amica agli S.T.A.R. Labs™, potrà aiutarti ad acciuffarlo. Potrai usare le tue doti di SuperVelocità per scuotere via i blocchi di Trickster e trovare degli oggetti preziosi nonché le gemme della città. Ma grazie a Trickster, ora la città è disseminata di trappole e lo stesso Trickster è scomparso! La missione non sarà semplice, anche per qualcuno dotato di una velocità eccezionale come te!

För att rädda Central City måste du fånga Trickster och avsätta honom illa kvickt. Tina McGee™, din vän på S.T.A.R. Labs™, kan hjälpa dig att hitta honom. Du kan även använda dina Superfart-förmågor till att vibrera sönder Tricksterblocken och hitta olika värdefulla föremål och dessutom stadens ädelstenar, förstås. Men Trickster har fyllt hela staden med lönnfällor, och själv har han behagat gå upp i rök! Det är inget lätt uppdrag du har fått, inte ens för en med din superfart!

Om Central City te kunnen redden, moet jij de Trickster vangen en deze zo snel mogelijk uitschakelen. Om hem te vinden, krijg je hulp van Tina McGee™, jouw kennis die werkzaam is bij S.T.A.R. Labs™. Verder kun je gebruikmaken van jouw supersnelheid-mogelijkheden om de Trickster-blokken zodanig te doen trillen dat zij uit elkaar gaan waardoor jij niet alleen waardevolle voorwerpen, maar ook de ontvreemde edelstenen kunt vinden. Door toedoen van de Trickster zit de hele stad echter vol met valstrikken, terwijl de Trickster zelf is verdwenen! Jouw taak is bepaald niet gemakkelijk, ook al beschik je over jouw supersnelheid!

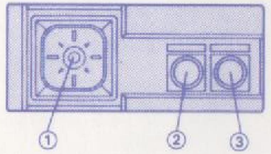
TAKE CONTROL!

① **D-Button**
- Press left or right to move in those directions.
- Press twice left or twice right, then hold to run at SuperSpeed.
- Press up to look up.
- Press down to duck/look down.
- Press down (in conjunction with Button 2) to jump down to a lower level.
- Press (in conjunction with Button 1) to guide your attacks.

② **Button 1**
- Press to start the game.
- Press for a vibrating attack.
- While moving, press to spin.

③ **Button 2**
- Press to jump. Press and hold for higher jumps.

Pause Button (Master System Console)
- Press to pause the game; press again to resume play.



SPIELSTEUERUNG

① **D-Taste**
- Nach links oder rechts drücken, um Ihre Spielfigur in diese Richtungen zu bewegen.
- Zweimal nach links oder rechts drücken und dann gedrückt halten, um sich mit SuperSpeed fortzubewegen.
- Nach oben drücken, um nach oben zu schauen.
- Nach unten drücken, um sich zu ducken/nach unten zu schauen.
- Nach unten drücken (in Verbindung mit Taste 2), um auf eine tiefere Ebene hinabzuspringen.
- Dient (in Verbindung mit Taste 1) dazu, Ihre Angriffe zu lenken.

② **Taste 1**
- Dient zum Starten des Spiels.
- Dient zur Durchführung einer Vibrationsattacke.
- Dient zur Ausführung einer Drehung aus der Bewegung heraus.

③ **Taste 2**
- Dient zur Ausführung von Sprüngen. Für höhere Sprünge gedrückt halten.

Pause-Taste (Master System-Konsole)
- Einmal drücken, um das Spiel zu unterbrechen; erneut drücken, um das Spiel fortzusetzen.

PRENEZ LES COMMANDES !

① **Bouton de direction (Bouton D)**
- Appuyez vers la gauche ou la droite pour se déplacer dans ces directions.
- Appuyez deux fois vers la gauche ou deux fois vers la droite, puis maintenez le bouton enfoncé pour filer à la SuperVitesse.
- Appuyez vers le haut pour regarder vers le haut.
- Appuyez vers le bas pour vous accroupir ou regarder vers le bas.
- Appuyez vers le bas (en même temps que le Bouton 2) pour sauter vers un niveau inférieur.
- Appuyez (en même temps que le Bouton 1) pour guider vos attaques.

② **Bouton 1**
- Appuyez pour commencer le jeu.
- Appuyez pour une attaque vibrante.
- Pendant un déplacement, appuyez pour foncer.

③ **Bouton 2**
- Appuyez pour sauter. Appuyez et maintenez le bouton enfoncé pour des sauts élevés.

Bouton de pause (Console Master System)
- Appuyez pour interrompre le jeu ; appuyez une nouvelle fois pour continuer le jeu interrompu.

¡TOMA DE CONTROL!

① **Botón D**
- Pulse hacia la izquierda o hacia la derecha para mover en esas direcciones.
- Pulse dos veces hacia la izquierda o hacia la derecha, luego mantenga pulsado para correr a supervelocidad.
- Pulse hacia arriba para mirar hacia arriba.
- Pulse hacia abajo para agacharse/mirar hacia abajo.
- Pulse hacia abajo (junto con el Botón 2) para saltar a un nivel inferior.
- Pulse (junto con el botón 1) para guiar sus ataques.

② **Botón 1**
- Pulse para iniciar el juego.
- Pulse para un ataque vibratorio.
- Mientras se mueve, pulse para girar.

③ **Botón 2**
- Pulse para saltar. Pulse y mantenga pulsado para saltos más grandes.

Botón de pausa (Consola de Master System)
- Pulse para hacer una pausa en el juego; pulse de nuevo para reanudar el juego.

AI COMANDI!

① **Pulsante-D**
- Premere a sinistra o a destra per muoverti in quelle direzioni.
- Premere due volte a sinistra o a destra e tenerlo poi premuto per correre in SuperVelocità.
- Premere in su per guardare in alto.
- Premere in giù per inchinarti o per guardare in basso.
- Premere in giù (assieme al Pulsante 2) per saltare ad un livello inferiore.
- Premere (assieme al Pulsante 1) per dirigere i tuoi attacchi.

② **Pulsante 1**
- Premere per incominciare il gioco.
- Premere per un attacco vibrante.
- Quando sei in movimento, premere per ruotare.

③ **Pulsante 2**
- Premere per saltare. Tenerlo premuto per saltare più in alto.

Pulsante di Pausa (Console Master System)
- Premere per interrompere il gioco temporaneamente; premere di nuovo per riprendere a giocare.

TA KONTROLL!

① **D-knappen**
- Tryck knappen åt vänster eller åt höger för att röra dig i den riktningen.
- Tryck knappen två gånger åt vänster eller två gånger åt höger, och håll den sedan där för att springa med superfart.
- Tryck knappen uppåt för att se uppåt.
- Tryck knappen nedåt för att ducka/se nedåt.
- Tryck knappen nedåt (samtidigt som du trycker på knapp 2) för att hoppa ner till en lägre nivå.
- Tryck på knappen (samtidigt som du trycker på knapp 1) för att styra dina angrepp.

② **Knapp 1**
- Tryck på knappen för att starta spelet.
- Tryck på knappen för en vibrerande attack.
- Tryck på knappen medan du rör dig för att börja snurra.

③ **Knapp 2**
- Tryck på knappen för att hoppa. Tryck på knappen och håll den intryckt för högre hopp.

Pausknappen (på Master System-konsolen)
- Tryck på knappen för att göra en paus i spelet; tryck en gång till när du vill fortsätta spela.

NEEM DE LEIDING IN HANDEN!

① **R-toets**
- Naar links of rechts drukken om in de desbetreffende richting te gaan.
- Tweemaal naar links of rechts drukken, daarna ingedrukt houden om met supersnelheid te rennen.
- Omhoog drukken om omhoog te kijken.
- Omlaag drukken om te bukken of omlaag te kijken.
- Omlaag drukken (samen met toets 2) om naar een lager niveau te springen.
- Indrukken (samen met toets 1) om jouw aanvallen te sturen.

② **Toets 1**
- Indrukken om het spel te starten.
- Indrukken voor een trillingsaanval.
- Tijdens verplaatsing indrukken om snel rond te draaien.

③ **Toets 2**
- Indrukken om te springen. Indrukken en ingedrukt houden voor hogere sprongen.

Pauzetoets (hoofdsysteemconsole)
- Indrukken om te pauzeren; opnieuw indrukken om weer verder te spelen.

GETTING STARTED

Following the Probe logo is an introductory screen, followed by the Title screen. If you wait a few moments, a demonstration screen appears. Press Button 1 during any of these screens to bring up the Start screen, then press again to begin the game.

The object of the game is to find the exit to each act, picking up as many items along the way as you can.

SCREEN SIGNALS

1. SuperSpeed Energy: This bar dwindles every time The Flash runs at SuperSpeed or uses a vibrating attack. When his SuperSpeed Energy is gone, The Flash can no longer perform these super feats. You can recharge the SuperSpeed Energy at Star Food Vendors™.



SPIELSTART

Auf das Probe-Logo folgt ein Einleitungsbildschirm, der dann von dem Titelbildschirm abgelöst wird. Wenn Sie ein paar Sekunden warten, erscheint eine Spieldemonstration. Drücken Sie die Taste 1 während einer dieser Bildschirmanzeigen, um auf den Startbildschirm zu schalten. Durch erneutes Drücken der Taste wird das Spiel gestartet.

Das Ziel des Spiels ist, den Ausgang von jedem Akt zu finden und dabei soviele Gegenstände wie möglich aufzusammeln.

BILDSCHIRMANZEIGEN

1. SuperSpeed-Energie: Diese Balkenanzeige nimmt jedesmal ab, wenn sich der Rote Blitz mit SuperSpeed fortbewegt oder eine Vibrationsattacke ausführt. Wenn die SuperSpeed-Energie aufgebraucht ist, kann der Rote Blitz diese Superleistungen nicht mehr vollbringen. Sie können Ihren Vorrat an SuperSpeed-Energie mit Hilfe von Star Food Automaten™ wieder auffrischen.

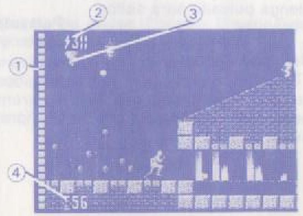
MISE EN MARCHE

Après le logo Probe, apparaît un écran d'introduction, suivi par l'écran Titre. Si vous attendez quelques instants, un écran de démonstration apparaît. Une poussée sur le Bouton 1 pendant l'un de ces écrans fait apparaître l'écran Start. Appuyez une nouvelle fois sur ce bouton pour commencer le jeu.

L'objectif du jeu est de trouver la sortie de chaque phase en ramassant un maximum d'articles en cours de route.

SIGNAUX SUR ECRAN

1. Energie SuperVitesse : Cette barre diminue chaque fois que Flash court à la SuperVitesse ou qu'il utilise une attaque vibrante. Quand son Energie SuperVitesse est épuisée, Flash ne peut plus utiliser ces super-performances. Mais vous pourrez recharger l'Energie SuperVitesse grâce aux Distributeurs Star Food™.



PREPARATIVOS

A continuación del logotipo Probe hay una pantalla de introducción, seguida de la pantalla del título. Si espera unos momentos, aparecerá una pantalla de demostración. Pulse el Botón 1 durante cualquiera de estas pantallas para obtener la pantalla de inicio, luego pulse de nuevo para comenzar el juego.

El objetivo del juego es encontrar la salida de cada acto, recogiendo el máximo de ítemes posibles a medida que avanza.

INDICACIONES DE LA PANTALLA

1. Energía de supervelocidad: Esta barra disminuye cada vez que The Flash corre a supervelocidad o utiliza el ataque vibratorio. Cuando se le haya acabado su energía de supervelocidad, The Flash no podrá volver a realizar estos super actos. Usted podrá recargar energía de supervelocidad en los quioscos de comida Star Food Vendors™.

PER INCOMINCIARE

Dopo il logotipo Probe vi sarà uno schermo di presentazione, seguito dallo schermo del Titolo. Aspettando pochi istanti apparirà uno schermo di dimostrazione. Durante uno qualsiasi di questi schermi premere il Pulsante 1 per richiamare lo schermo di Inizio; premere nuovamente per incominciare il gioco.

L'obiettivo del gioco è di cercare l'uscita di ciascuna azione, raccogliendo durante il percorso quanti più oggetti ti è possibile.

INDICAZIONI SULLO SCHERMO

1. Energia per la SuperVelocità: Questa barra diminuisce ogni volta che Flash corre alla SuperVelocità o fa uso di un attacco vibrante. Quando si esaurisce la sua Energia per la SuperVelocità, Flash non può più effettuare queste azioni eccezionali. Potrai ricaricare la riserva di Energia per la SuperVelocità ai distributori automatici Star Food Vendors™.

SPELSTART

Efter Probe-märket visas en inledningsskärm, och sedan följer titelskärmen. Om du väntar en liten stund visas sedan en demonstrationsskärm. Tryck på knapp 1 när som helst medan någon av de här skärmarna visas så tänds startskärmen, och tryck sedan en gång till så startar spelet.

Spelet går ut på att hitta utgången i varje akt och att plocka upp så många föremål du kan på vägen.

SYMBOLER PÅ SKÄRMEN

1. Superfartsenergi: Energimätaren krymper varje gång Flash springer med superfart eller använder en vibrerande attack. När all superfartsenergin är förbrukad kan Flash inte längre utföra några sådana superbedrifter. Det går att ladda upp ny superfartsenergi i Star Food Vendors™ varuautomater.

BEGINNEN

Na het Probe-logo verschijnen achtereenvolgens een inleidingsscherm en het titelscherm. Als je enkele seconden wacht, verschijnt er een demonstratiescherm. Om het startscherm te doen verschijnen, druk je tijdens weergave van één van de bovengenoemde schermen op toets 1. Om met het spel te beginnen, druk je nogmaals op deze toets.

De bedoeling van het spel is, van elke scène de uitgang te vinden en onderweg zoveel mogelijk voorwerpen te verzamelen.

AANDUIDINGEN OP HET SCHERM

1. Supersnelheid-energie: Elke keer wanneer The Flash met supersnelheid rent of gebruikmaakt van een trillingsaanval, zal deze balk korter worden. Wanneer hij geen supersnelheid-energie meer overheeft, is The Flash niet langer in staat om deze superfuncties te verrichten. Bij Star Food Vendors™ kun je hem weer van nieuwe supersnelheid-energie voorzien.

2. Vitality/Lives Remaining: The number indicates how many Lives you have left in the game. The lightning bolts to the right of the number show how many times The Flash can take damage; one bolt disappears each time The Flash is hurt by an enemy or obstacle. You can restore lightning bolts by picking up certain items.

3. Whirlwind: Whenever this icon appears, The Flash has the ability to become a powerful whirlwind and knock out any enemies he comes into contact with. Press the D-Button quickly left and right until The Flash changes into a whirlwind. You start each episode with one chance to use this attack, and additional whirlwinds can be picked up by taking certain items.

4. Timer: This shows how much time you have to get through each act. When the Timer runs out, the Trachmann's FED appears and attacks!

2. Lebenskraft/Verbleibende Leben: Die Zahl zeigt an, wieviele Leben Sie in dem Spiel noch übrig haben. Die Blitze rechts von der Zahl zeigen an, wie oft der Rote Blitz noch Schaden hinnehmen kann; jedesmal, wenn der Rote Blitz durch einen Gegner oder ein Hindernis verletzt wird, verschwindet ein Blitzsymbol. Sie können Ihren Vorrat an Blitzen wieder auffüllen, indem Sie bestimmte Gegenstände aufsammeln.

3. Wirbelwind: Wenn dieses Symbol erscheint, hat der Rote Blitz die Möglichkeit, sich in einen starken Wirbelwind zu verwandeln und alle Gegner, mit denen er in Berührung kommt, umzuhauen. Drücken Sie die D-Taste schnell nach links und rechts, bis sich der Rote Blitz in einen Wirbelwind verwandelt. Mit jeder neuen Episode, die Sie beginnen, steht Ihnen diese Angriffsart einmal zur Verfügung. Sie können jedoch zusätzliche Wirbelwindattacken gewinnen, indem Sie bestimmte Gegenstände aufsammeln.

4. Timer: Hier wird die Zeit angezeigt, die Ihnen für die Bewältigung jedes Aktes zur Verfügung steht. Wenn die Zeit abgelaufen ist, erscheint Trachmanns FED und greift an!

2. Vitalité / Vies restantes : Le chiffre indique le nombre de vies qu'il vous reste pour le jeu. Les éclairs étincellants à la droite du chiffre indiquent le nombre de fois que Flash peut se faire endommager. Un éclair disparaît chaque fois que Flash est blessé par un ennemi ou un obstacle. Mais vous pouvez rétablir les éclairs étincellants en ramassant certains articles.

3. Tourbillon : Chaque fois que cette icône apparaît, Flash a la faculté de se transformer en un puissant tourbillon, capable de volatiliser tous les ennemis avec lesquels il entre en contact. Appuyez rapidement le Bouton D vers la droite et la gauche jusqu'à ce que Flash se transforme en tourbillon. Vous commencez chaque épisode avec une chance d'utiliser ce genre d'attaque, mais vous pouvez disposer de tourbillons supplémentaires en ramassant certains articles.

4. Minuterie : Elle indique le temps qu'il vous reste pour achever chaque phase. Quand la minuterie achève son compte à rebours, le FED de Trachmann apparaît et vous attaque !

2. Vitalidad/vidas restantes: El número indica las vidas que le quedan en el juego. Los rayos relampagueantes a la derecha del número indican las veces que The Flash puede recibir daños; cada vez que The Flash sea herido por un enemigo u obtáculo, desaparecerá un rayo. Usted podrá reponer los rayos relampagueantes recogiendo ciertos ítemes.

3. Torbellino: Cuandoquiera que aparezca este icono, The Flash dispondrá de la habilidad de convertirse en un potente torbellino y poner fuera de combate a cualquier enemigo que entre en contacto con él. Pulse el Botón D rápidamente hacia la izquierda y hacia la derecha hasta que The Flash se transforme en un torbellino. Usted comenzará cada episodio con una oportunidad de utilizar este ataque, y otros torbellinos adicionales los podrá obtener recogiendo ciertos ítemes.

4. Cronometrador: Este le muestra el tiempo que tendrá para pasar por cada acto. ¡Cuando el cronometrador llegue al final, el FED de Trachmann aparecerá y atacará!

2. Vigore/Vite Rimaste: Il numero indica quante Vite ti sono rimaste nella partita. I fulmini sulla destra del numero indicano per quante volte Flash può ancora essere danneggiato; ogni volta che Flash viene ferito da un nemico o da un ostacolo, scompare uno di questi fulmini. Potrai ristabilire il livello di fulmini raccogliendo alcuni oggetti.

3. Tromba d'aria: Tutte le volte che appare questa icona, Flash ha la possibilità di trasformarsi in una potente tromba d'aria e di mettere fuori combattimento qualsiasi nemico con cui viene a contatto. Premi rapidamente a sinistra e a destra il Pulsante-D finché Flash non si trasforma nella tromba d'aria. Incomincerai ogni episodio con la possibilità di utilizzare questo tipo di attacco per una volta; potrai acquistare delle trombe d'aria supplementari prendendo alcuni oggetti.

4. Timer: Ti mostra quanto tempo hai per completare ciascuna azione. Quando il Timer arriva a zero appare il FED di Trachmann per attaccarti!

2. Livskraft/återstående antal liv: Siffran anger hur många liv du har kvar i spelet. Blixtarna till höger om siffran visar hur många gånger till Flash tål att bli skadad. En blixt försvinner varje gång han blir skadad av någon fiende eller av något föremål. Du kan fylla på blixtförrådet genom att plocka upp vissa föremål.

3. Virvelvind: När den här symbolen är tänd har Flash förmågan att bli till en våldsam virvelvind som blåser omkull alla fiender han kommer i kontakt med. Tryck D-knappen kvickt åt vänster och till höger tills Flash förvandlas till en virvelvind. I början av varje avsnitt har du en enda chans att använda detta angreppssätt, men det går att samla ihop ytterligare virvelvindschanser genom att plocka upp vissa föremål.

4. Timer: Timern visar hur lång tid du har på dig att klara dig igenom varje akt. När tiden rinner ut kommer Trachmanns FED och går till anfall!

2. Vitaliteit/Resterende levens: Het cijfer geeft aan, hoeveel levens je nog overhebt. Door het aantal bliksemstralen rechts naast het cijfer wordt aangegeven, hoeveel keer The Flash nog schade mag oplopen; steeds wanneer The Flash schade wordt toegebracht door een vijand of door een obstakel, verdwijnt er één bliksemstraal. Door het oppakken van bepaalde voorwerpen kun je de bliksemstralen herstellen.

3. Wervelwind: Elke keer wanneer dit symbool verschijnt, is The Flash in staat om zich te veranderen in een krachtige wervelwind en alle vijanden met wie hij in aanraking komt, uit te schakelen. Druk de R-toets snel naar links en naar rechts totdat The Flash in een wervelwind verandert. Tijdens elke episode kun je eenmaal gebruikmaken van deze aanvalsmogelijkheid. Door het oppakken van bepaalde voorwerpen kun je het beschikbare aantal wervelwind-aanvallen echter verhogen.

4. Timer: Hierdoor wordt aangegeven, hoeveel tijd je nog tot je beschikking hebt om de desbetreffende scène te voltooien. Wanneer de tijd is verstreken, verschijnt de FED van Trachmann die een aanval zal uitvoeren!

ITEMS

You'll find items concealed in Trickster Blocks throughout each act. Vibrate a block apart and pick up the item by walking over it. Be aware that not all blocks are safe to open!

① **Pizza:** Each piece of pizza on this item restores one lightning bolt on The Flash's Vitality Gauge.

② **Gem:** Pick this up for a special point bonus.

③ **Clock:** Gives you extra time to complete the act.

④ **Restart:** If you lose a Life after picking up this item, you will restart at the spot where the item was.

⑤ **Whirlwind:** Pick up this item for an extra whirlwind attack.

GEGENSTÄNDE

Trickster Blocks, in denen Gegenstände versteckt sind, können Sie überall in jedem Akt finden. Vibrieren Sie den Block auseinander und nehmen Sie den darin befindlichen Gegenstand an sich, indem Sie einfach darübergehen. Denken Sie jedoch daran, daß nicht alle Blocks gefahrlos geöffnet werden können!

① **Pizza:** Jedes Pizzastück dieses Gegenstands fügt einen Blitz zu Ihrer Lebenskraftanzeige hinzu.

② **Juwel:** Nehmen Sie diesen Gegenstand an sich, um einen speziellen Punktebonus zu erhalten.

③ **Uhr:** Dieser Gegenstand verschafft Ihnen zusätzliche Zeit zur Vollendung eines Aktes.

④ **Neustart:** Falls Sie nach dem Einsammeln dieses Gegenstands ein Leben verlieren, fangen Sie wieder dort an, wo Sie den Gegenstand gefunden haben.

⑤ **Wirbelwind:** Nehmen Sie diesen Gegenstand an sich, um eine zusätzliche Wirbelwindattacke zu gewinnen.

LES ARTICLES

A chaque phase, vous trouverez des articles dissimulés dans les Blocs de Trickster. Faites vibrer un bloc pour l'ébranler et ramassez l'article en passant dessus. Mais faites attention car certains blocs présentent des dangers quand on les ouvre.

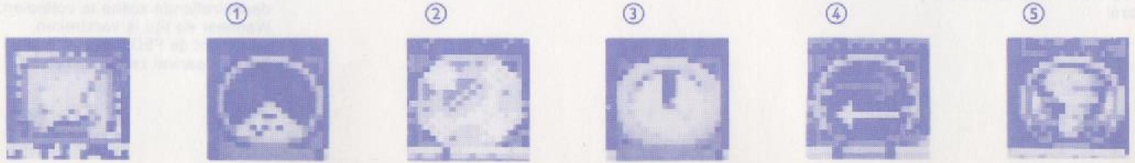
① **Pizza :** Chaque morceau de pizza sur cet article rétablit un éclair étincellant sur la Jauge Vitalité de Flash.

② **Gemme :** Ramassez ceci pour obtenir des points spéciaux de bonus.

③ **Horloge :** Elle vous donne du temps supplémentaire pour achever la phase en cours.

④ **Reprise du jeu :** Si vous perdez une Vie après avoir ramassé cet article, vous recommencerez au point où l'article se trouvait.

⑤ **Tourbillon :** En ramassant cet article, vous pourrez lancer une attaque tourbillon supplémentaire.



ÍTEMES

En los bloques de Trickster encontrará ítemes escondidos a través de cada acto. Vibre un bloque hasta que lo descomponga y recoja el ítem caminando sobre él. ¡Tenga en cuenta que no todos los bloques serán seguros cuando los abra!

① **Pizza:** Cada trozo de pizza de este ítem recuperará un rayo relampagueante de la escala de vitalidad de The Flash.

② **Gema:** Recoja este ítem para una puntuación especial.

③ **Reloj:** Le ofrece un tiempo extra para completar el acto.

④ **Reinicio:** Si pierde una vida después de recoger este ítem, comenzará de nuevo en el lugar donde estaba el ítem.

⑤ **Torbellino:** Recoja este ítem para un ataque de torbellino extra.

OGGETTI

Nel corso di ciascuna azione, nascosti nei blocchi di Trickster troverai degli oggetti. Abbatti il blocco scuotendolo e raccogli l'oggetto camminandoci sopra. Sappi però che non tutti i blocchi sono innocui!

① **Pizza:** Ogni pezzo di Pizza che si trova su questo oggetto fa ricuperare un fulmine nell'indicatore del Vigore di Flash.

② **Gemma:** Raccoglila perché ti fa guadagnare uno speciale bonus di punti.

③ **Orologio:** Ti concede del tempo supplementare per completare l'azione.

④ **Ripresa:** Se perdi una Vita dopo aver raccolto questo oggetto, ricomincerai a giocare nello stesso punto in cui si trovava l'oggetto.

⑤ **Tromba d'aria:** Raccogli questo oggetto per guadagnare una ulteriore possibilità di attaccare usando la tromba d'aria.

OLIKA FÖREMÅL

Det finns föremål gömda i Tricksterblocken runt omkring i de olika akterna. Vibrera sönder ett block och plocka upp föremålet genom att gå över det. Men kom ihåg att somliga block kan vara farliga att öppna!

① **Pizza:** Varje pizzabit i den här symbolen ger en blixt på Flashs livskraftsmätare.

② **Ädelsten:** Plocka upp ädelstenen så får du extra bonuspoäng.

③ **Klocka:** Ger dig lite extra tid att klara av den akten på.

④ **Omstart:** Om du blir av med ett liv efter att du plockat upp det här föremålet får du börja om från det ställe där du hittade föremålet.

⑤ **Virvelvind:** Plocka upp det här föremålet för en extra virvelvindsattack.

VOORWERPEN

In elke scène zul je voorwerpen vinden, die in de Trickster-blokken verborgen zitten. Door trilling kun je de blokken uit elkaar halen. Om het voorwerp te kunnen oppakken, moet je er overheen lopen. Je moet er echter rekening mee houden dat niet alle blokken zonder gevaar geopend kunnen worden!

① **Pizza:** Door elk stuk pizza wordt er bij de vitaliteitsmeter van The Flash steeds één bliksemstraal hersteld.

② **Edelsteen:** Voor elke edelsteen die je oppakt, krijg je extra punten.

③ **Klok:** Hierdoor krijg je extra tijd om de desbetreffende scène te voltooien.

④ **Opnieuw beginnen:** Als je na het oppakken van dit voorwerp een leven verliest, begin je weer op de plaats waar het voorwerp zich bevond.

⑤ **Wervelwind:** Als je dit voorwerp oppakt, kun je een extra wervelwind-aanval uitvoeren.

⑥ **Magnetic Field Protection Unit:** This gives The Flash invincibility for a short period of time.

⑦ **Continue:** This gives you a credit toward continuing your game (see Game Over/Continue on page 30).

⑧ **1 UP:** This item gives you an extra Life.

You'll find the following items in the open:

⑨ **Flash Symbol:** Grab as many of these as you can for extra points!

⑩ **Star Food Vendor:** If not out of order, these machines supply you with enough fast food to replenish your SuperSpeed Energy Bar. Simply stand in front of the machine until your SuperSpeed Energy Bar is completely full.

⑪ **Switch:** This opens the exit in each act. Activate the Switch by touching it. Once the Switch is activated, there is no need to activate it again, even if you lose a Try.

⑥ **Magnetfeld-Schutzschild:** Mit diesem Gegenstand wird der Rote Blitz für kurze Zeit unbesiegbar.

⑦ **Fortsetzung:** Dieser Gegenstand verschafft Ihnen die Möglichkeit, das Spiel fortzusetzen (siehe Spielende/ Spielfortsetzung auf Seite 30).

⑧ **1 UP:** Dieser Gegenstand verschafft Ihnen ein zusätzliches Leben.

Die folgenden Gegenstände liegen frei herum:

⑨ **Blitzsymbol:** Schnappen Sie sich so viele von diesen Dingern wie möglich, um Zusatzpunkte zu erhalten!

⑩ **Star Food-Automat:** Wenn sie nicht außer Betrieb sind, liefern diese Automaten genügend Fast food, um Ihren Vorrat an SuperSpeed-Energie aufzufüllen. Stellen Sie sich einfach vor den Automaten, bis Ihr SuperSpeed-Energiebalken die volle Länge erreicht.

⑪ **Schalter:** Durch Berühren dieses Schalters wird der Ausgang in jedem Akt geöffnet. Nachdem der Schalter einmal aktiviert worden ist, braucht er nicht wieder aktiviert zu werden, selbst wenn Sie einen Versuch verlieren.

⑥ **Unité de protection contre champ magnétique :** Ceci procure l'invincibilité à Flash pendant une brève durée.

⑦ **Continue :** Ceci vous donne un droit de continuer votre jeu (Cf. Fin du jeu / Continue en page 30).

⑧ **1 UP :** Cet article vous donne une Vie supplémentaire.

Vous trouverez les articles suivants à découvert.

⑨ **Symbole Eclair :** Ramassez le plus possible de ces articles car ils vous donnent des points en plus.

⑩ **Distributeur Star Food :** S'ils ne sont pas détraqués, ces distributeurs vous donneront suffissamment de rations alimentaires pour remplir votre Barre d'énergie SuperVitesse. Placez-vous tout simplement en face de la machine jusqu'à ce que votre Barre d'énergie SuperVitesse soit complètement chargée.

⑪ **Interrupteur :** Il ouvre la sortie de chaque phase. Actionnez l'interrupteur en le touchant. Une fois que l'interrupteur a fonctionné, il n'est plus nécessaire de le remettre en service, même si vous perdez un Essai.

⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪



⑥ **Unidad de protección de campo magnético:** Esto le da invencibilidad a The Flash durante un corto periodo de tiempo.

⑦ **Continuación:** Esto le da un crédito hacia la continuación de su juego (consulte Fin de juego/Continuación en la página 31).

⑧ **1UP (1 extra):** Este item le da una vida extra.

Por el lugar encontrará los siguientes itemes:

⑨ **Símbolo Flash:** ¡Recoja tantos de estos como pueda para puntuación extra!

⑩ **Quiosco de comida:** Si no están fuera de servicio, estas máquinas le suministrarán comida rápida suficiente para reponer su barra de energía de supervelocidad. Póngase simplemente delante de la máquina hasta que la barra de energía de supervelocidad esté completamente llena.

⑪ **Interruptor:** Este abre la salida de cada acto. Active el interruptor tocándolo. Una vez que el interruptor esté activado, no habrá necesidad de volver a activarlo, incluso si pierde un intento.

⑥ **Unità di protezione a campo magnetico:** Questo oggetto rende Flash invulnerabile per un breve periodo di tempo.

⑦ **Continuazione:** Ti dà il diritto di continuare la partita (vedi Fine del Gioco e Continuazione a pagina 31).

⑧ **1 UP:** Questo oggetto ti conferisce una Vita supplementare.

Potrai trovare gli oggetti seguenti all'aperto:

⑨ **Simbolo di Flash:** Raccogline quanti più puoi per guadagnare più punti!

⑩ **Star Food Vendor:** Se non sono fuori servizio, questi distributori automatici ti riforniscono di Hamburger e Patatine sufficienti per riempire la barra di Energia per la SuperVelocità. Basta fermarsi di fronte al distributore automatico ed aspettare finché la barra di Energia per la SuperVelocità non è completamente piena.

⑪ **Interruttore:** Apre l'uscita in ciascuna azione. Attiva l'interruttore toccandolo. Una volta attivato non sarà più necessario riattivarlo, anche se perdi un Tentativo.

⑥ **Skyddande magnetfältsgenerator:** Generatorn gör Flash osårbar i en kort stund.

⑦ **Fortsättningschans:** Ger dig en möjlighet att fortsätta spelet (se Spelet slut/Fortsättning på sidan 31).

⑧ **1 UP:** Detta föremål ger dig ett extraliv.

Följande föremål finns fullt synliga:

⑨ **Flash-symbol:** Plocka upp så många blixtsymboler du kan för att få extrapoäng!

⑩ **Star Food Vendors varuautomat:** Om maskinerna inte är ur funktion ger de tillräckligt med snabbmat för att fylla på mätaren för superfartsenergin. Ställ dig helt enkelt framför maskinen tills energimätaren är helt fulltankad.

⑪ **Strömbrytare:** Strömbrytaren öppnar utgången i varje akt. Slå på strömbrytaren genom att röra vid den. När väl strömbrytaren är påslagen behöver du inte slå på den fler gånger, även om du skulle gå miste om ett försök.

⑥ **Beschermingseenheid met magnetisch veld:** Hierdoor is The Flash voor korte tijd onoverwinnelijk.

⑦ **Verder spelen (Continue):** Hierdoor krijg je een extra kans om verder te spelen (zie "SPEL VOORBIJ/VERDER SPELEN (CONTINUE)" op blz. 31).

⑧ **1 UP:** Hierdoor krijg je een extra leven.

In het open veld vind je de volgende voorwerpen:

⑨ **Flitssymbool:** Probeer zoveel mogelijk flitssymbolen te verzamelen om extra punten in de wacht te slepen!

⑩ **Star Food Vendor:** Wanneer deze automaten niet defect zijn, zullen ze jou van voldoende eten voorzien om jouw supersnelheid-energiebalk weer op peil te brengen. Blijf net zolang vóór de automaat staan totdat jouw supersnelheid-energiebalk weer helemaal op peil is.

⑪ **Schakelaar:** Hiermee wordt in de afzonderlijke scènes de uitgang geopend. Activeer de schakelaar door deze aan te raken. Wanneer de schakelaar eenmaal is geactiveerd, hoef je hem niet opnieuw te activeren, ook al heb je een mislukte poging gedaan.

TRACKING THE TRICKSTER

At the beginning of each new episode, Tina updates you on the Trickster's whereabouts. Press Button 1 to skip past the update.

Each episode consists of two acts, followed by a car chase as the Trickster tries to escape. Hurl Flash symbols at the Trickstermobile™ to put it out of action!

EPISODE ONE: TRICKSTER FOR MAYOR!

Central City is deserted, dark and dangerous. Gangsters roam the streets hunting for The Flash. Find the gems and head for the exit!

VERFOLGUNG DES TRICKSTERS

Am Anfang jeder neuen Episode erhalten Sie von Tina aktuelle Informationen über den Aufenthaltsort des Tricksters. Drücken Sie die Taste 1, um die Aktualisierung zu überspringen.

Jede Episode besteht aus zwei Akten, an die sich eine Auto-Verfolgungsjagd anschließt, wenn der Trickster versucht, zu entkommen. Schleudern Sie Blitz-Symbole auf das Trickstermobil™, um es außer Betrieb zu setzen!

EPISODE EINS: TRICKSTER ALS BÜRGERMEISTER!

Central City liegt verlassen, dunkel und gefährlich da. Gangster durchstreifen die Straßen auf der Jagd nach dem Roten Blitz. Suchen Sie die Juwelen und steuern Sie dem Ausgang zu!

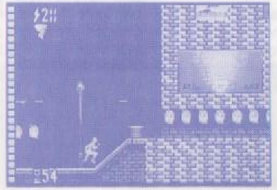
LA CHASSE AU TRICKSTER

Au début de chaque nouvelle phase, Tina vous met au courant sur les allées et venues de Trickster. Appuyez sur le Bouton 1 pour sauter ces explications mises à jour.

Chaque phase comprend deux actes, suivis par une poursuite en voiture, car Trickster essaie de vous échapper. Décochez vos symboles Eclair vers la Trickermobile™ pour la mettre hors service.

1er EPISODE : TRICKSTER A LA MAIRIE !

Central City est déserte, sinistre et dangereuse. Des gangsters parcourent ses rues à la recherche de Flash. Trouvez les pierres précieuses et orientez-vous vers la sortie.



LOCALIZACIÓN DE TRICKSTER

Al principio de cada nuevo episodio, Tina le pondrá al tanto sobre el paradero de Trickster. Pulse el Botón 1 para saltarlo si no necesita que le ponga al tanto.

Cada episodio consiste en dos actos, seguidos de una persecución en coche con Trickster tratando de escapar. ¡Lance símbolos Flash al Trickstermobile™ para ponerlo fuera de acción!

EPISODIO PRIMERO: ¡TRICKSTER DE ALCALDE!

Central City está desierta, oscura y peligrosa. Los gángsters pululan por las calles tratando de dar caza a The Flash. ¡Encuentre las gemas y diríjase hacia la salida!

SULLE TRACCE DI TRICKSTER

All'inizio di ciascun episodio, Tina ti aggiorna sulla posizione di Trickster. Premi il Pulsante 1 per saltare l'aggiornamento.

Ogni episodio è composto da due azioni seguite da un inseguimento in auto in cui Trickster cerca di scappare. Scaglia i simboli di Flash contro la Trickstermobile™ per metterla fuori uso!

PRIMO EPISODIO: TRICKSTER SINDACO!

Central City è deserta, oscura e pericolosa. Per le strade vagano i gangster alla caccia di Flash. Trova le gemme e dirigiti verso l'uscita!

PÅ JAKT EFTER TRICKSTER

I början av varje nytt avsnitt ger Tina dig de senaste nyheterna om var Trickster befinner sig. Tryck på knapp 1 om du vill hoppa över informationen.

Varje avsnitt består av två akter som följs av en biljakt när Trickster försöker fly. Kasta Flash-symboler efter Trickstermobilen™ för att sätta den ur funktion!

AVSNITT ETT: MED TRICKSTER SOM BORGMÄSTARE!

Central City är övergivet, mörkt och farligt. Gangstrar drar omkring på gatorna på jakt efter Flash. Leta reda på ädelstenarna och bege dig mot utgången!

HET OPSPOREN VAN DE TRICKSTER

Aan het begin van elke nieuwe episode zal Tina jou mededelen waar de Trickster zich op dat ogenblik bevindt. Als je deze mededeling wilt overslaan, druk je op toets 1.

Elke episode bestaat uit twee scènes, gevolgd door een achtervolging per auto wanneer de Trickster probeert te ontsnappen. Slinger flitssymbolen naar de Trickstermobile™ om deze uit te schakelen!

EPISODE 1: TRICKSTER ALS BURGEMEESTER!

Central City is verlaten, donker en onveilig. Bendeleden zwerven door de stad, op jacht naar The Flash. Zoek de edelstenen en begeef je naar de uitgang!

EPISODE TWO: ROLLER COASTER RUNNER!

You'll find a lot more on this episode than thrill rides! Duck down and slide on the ice to get through the tight spots, and dodge flying toys and dangerous bombs. Watch out — some of those springs are booby-trapped!

EPISODE THREE: WAREHOUSE ANTICS!

Nothing the Trickster owns is ordinary, and this warehouse is no exception. Bomb-juggling clowns wander through this nightmare of sharp revolving teeth and unpredictable water obstacles.

EPISODE ZWEI: ACHTERBAHNFAHRER!

Diese Episode bietet außer spannenden Achterbahnfahrten noch viel mehr Nervenkitzel! Ducken Sie sich und gleiten Sie über das Eis, um Engstellen zu passieren, und weichen Sie fliegenden Spielzeugen und gefährlichen Bomben aus. Vorsicht — einige dieser Federn sind mit versteckten Sprengladungen präpariert!

EPISODE DREI: LAGERHAUS-MÄTZCHEN!

Nichts, was der Trickster besitzt, ist gewöhnlich; auch dieses Lagerhaus ist da keine Ausnahme. Mit Bomben jonglierende Clowns irren in diesem Alptraum von scharfen, sich drehenden Zähnen und unberechenbaren Wasserhindernissen umher.

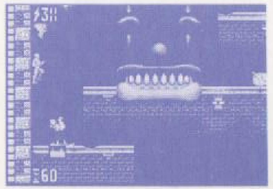
2ème EPISODE : COURSE SUR MONTAGNES RUSSES !

Cette phase vous fera découvrir bien autre chose que des montagnes russes passionnantes ! Abaissez-vous et glissez sur la glace pour vous faufiler par les passages étroits et esquivez les jouets volants et les bombes dangereuses. Restez prudent car certains ressorts sont piégés !

3ème EPISODE : LA CAVERNE AUX ANTIQUITES !

Tout ce que possède Trickster est spécial et cet entrepôt n'y fait pas exception. Des clowns jonglant avec des grenades errent dans ce dédale de mâchoires acérées et d'obstacles aquatiques imprévisibles.





EPISODIO SEGUNDO: ¡CORREDOR DE MONTAÑA RUSA!

¡En este episodio va a encontrar mucho más que viajes de fuertes emociones! Agáchese y deslícese por el hielo para pasar a través de los estrechos recovecos, y esquive muñecos volantes y peligrosas bombas. ¡Esté atento, algunos de esos resortes son trampas para bobos!

EPISODIO TERCERO: ¡ALMACÉN DE ANTIGÜEDADES!

Nada de lo que Trickster posee es ordinario, y este almacén no es una excepción. Bombas camufladas de payasos malabaristas pululan por entre esta pesadilla de dientes giratorios afiladísimos y obtáculos de agua impredecibles.

SECONDO EPISODIO: IN CORSA SULLE MONTAGNE RUSSE

In questo episodio troverai molto di più che non un semplice giro da brivido! Inchinati e scivola sul ghiaccio per attraversare le strettoie, schiva i giocattoli volanti e le bombe pericolose. Fai attenzione — alcuni di quei salti sono dei tranelli!

TERZO EPISODIO: I PAGLIACCI DEL MAGAZZINO!

Niente di tutto ciò che possiede Trickster rientra nella norma e questo deposito non fa eccezione. Alcuni Clown vagano, giocherellando con delle bombe in questo incubo fatto di affilati denti rotanti e di imprevedibili ostacoli acquatici.

AVSNITT TVÅ: UPP OCH NER PÅ BERG- OCH DALBANAN!

I det här avsnittet finns det mycket mer än bara en massa saker att åka omkring på! Huka dig och glid fram på isen förbi de svårframkomliga ställena, och håll undan för flygande leksaker och farliga bomber. Se upp — en del av fjädrarna är försedda med lönnfällor!

AVSNITT TRE: LURIGT PÅ LAGRET!

Allt som Trickster äger är det något konstigt med, och den här lagerlokalen är förstås inget undantag. I denna mardröm av vassa, roterande tänder och oberäkneliga vattenhinder vandrar det omkring clowner som jonglerar med bomber.

EPISODE 2: OVER DE ACHTBAAN!

Niet alle ritjes in deze episode zijn even aangenaam! Om door nauwe ruimtes te kunnen komen, moet je bukken en over het ijs glijden. Je moet ontkomen aan vliegende voorwerpen en gevaarlijke bommen. Pas op, want onder sommige veren zit een bom!

EPISODE 3: CAPRIOLEN IN HET PAKHUIS!

Geen enkel eigendom van de Trickster is gewoon. Dat geldt ook voor dit pakhuis. Door dit gebouw vol scherpe draaitanden en onvoorspelbare waterobstakels lopen clowns die met bommen goochelen.

EPISODE FOUR: TROUBLE AT MEGACORP!

The Trickster and the Trachmann have been spotted in the Megacorp lab complex — you follow them in, but getting out won't be easy! This episode is filled with the Trachmann's most devious devices.

EPISODE FIVE: AT PEACE IN THE PARK!

This park may look serene, but it's full of hidden perils. Don't stand still for a moment!

EPISODE SIX: THE TRICKSTER'S FUNHOUSE

Central City has been twisted into the trickiest battleground ever, and the new mayor has done his best to make you feel welcome. Will you make it through the devious traps and take care of the Trickster once and for all? From here it's up to you!

EPISODE VIER: ÄRGER BEI MEGACORP!

Der Trickster und Trachmann sind im Megacorp-Laborkomplex entdeckt worden — Sie folgen ihnen hinein, doch es ist nicht so einfach, wieder herauszukommen! Diese Episode ist mit Trachmanns teuflischsten Vorrichtungen gespickt.

EPISODE FÜNF: FRIEDEN IM PARK!

Dieser Park mag zwar friedlich aussehen, doch überall lauern versteckte Gefahren. Bleiben Sie keinen Moment stehen!

EPISODE SECHS: DIE SPIELHÖLLE DES TRICKSTERS

Central City hat sich in das raffinierteste Schlachtfeld aller Zeiten verwandelt, und der neue Bürgermeister hat keine Mühen gescheut, Ihnen einen warmen Empfang zu bereiten. Werden Sie es schaffen, die teuflischen Fallen zu überwinden und dem Trickster ein für allemal das Handwerk zu legen? Jetzt liegt es an Ihnen!

4ème EPISODE : LES DANGERS DE LA MEGACORP !

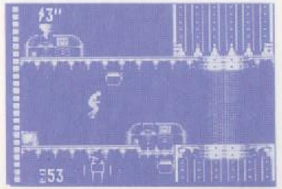
Trickster et Trachmann ont été repérés dans le complexe des labos de la Mecacorp. Vous les y poursuivez, mais il ne sera pas facile d'en sortir ! Cet épisode est rempli des dispositifs les plus sataniques de Trachmann.

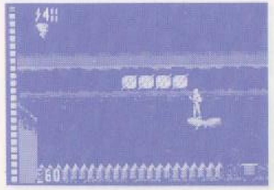
5ème EPISODE : EN PAIX DANS LE PARC !

Ce parc semble paisible, mais il recèle une foule de périls cachés. Ne restez pas un instant sur place !

6ème EPISODE : LA MAISON ENCHANTEE DE TRICKSTER !

Central City a été transformée en un redoutable champ de bataille et le nouveau maire a fait le maximum pour vous souhaiter la bienvenue. Mais parviendrez-vous à échapper aux pièges démoniaques et à mettre fin une fois pour toutes à cet affreux Trickster ? A partir d'ici, tout dépend de vous !





EPISODIO CUARTO: ¡CAMORRA EN MEGACORP!

Trickster y Trachmann han sido vistos en el edificio del laboratorio Megacorp ¡Usted los sigue hacia el interior, pero salir no va a ser fácil! Este episodio está repleto de los más enrevesados dispositivos de Trachmann.

EPISODIO QUINTO: ¡EN PAZ EN EL PARQUE!

Este parque quizá parezca sereno, pero está lleno de peligros escondidos. ¡No se le ocurra quedarse parado ni un momento!

EPISODIO SEXTO: CASA DE LAS DIVERSIONES DE TRICKSTER

Central City ha sido convertida en el mayor campo de batalla conocido, y el nuevo alcalde ha hecho todo lo posible para que usted se sienta bien recibido. ¿Conseguirá usted pasar a través de las tortuosas trampas y hacerse cargo de Trickster de una vez por todas? ¡A partir de ahora todo dependerá de usted!

QUARTO EPISODIO: GROSSO GUAIO ALLA MEGACORP!

Trickster e Trachmann sono stati localizzati all'interno dei laboratori della Megacorp — li segui all'interno, ma vedrai che non sarà facile uscire! Questo episodio è pieno dei più infidi marchingegni di Trachmann.

QUINTO EPISODIO: NELLA QUIETE DEL PARCO

Questo parco potrebbe sembrare tranquillo, ma è pieno di pericoli nascosti. Non fermarti un istante!

SESTO EPISODIO: LA CASA DEI DIVERTIMENTI DI TRICKSTER

Central City è stata trasformata nel più infido campo di battaglia che si sia mai visto ed il nuovo sindaco ha fatto del suo meglio per poterti dare il benvenuto. Riuscirai ad attraversare le subdole trappole e a prenderti cura di Trickster una volta per tutte? Da qui in avanti dipende tutto da te!

AVSNITT FYRA: TRUBBEL HOS MEGACORP!

Trickster och Trachmann har siktats i Megacorps laboratoriekomplex. Följ efter dem in, men det blir betydligt besvärligare att komma ut igen! Det här avsnittet är fullproppat av Trachmanns allra lömskaste mojänger.

AVSNITT FEM: LUGN OCH RO I PARKEN!

Parken ser visserligen alldeles fridfull ut, men den är full av dolda faror. Stå inte stilla en endaste sekund!

AVSNITT SEX: TRICKSTERS LUSTIGA HUS

Central City har förvridits till det trixigaste slagfältet någonsin, och den nye borgmästaren har gjort sitt bästa för att du ska känna dig välkommen. Kan du klara dig förbi alla de förrädiska fällorna och ta hand om Trickster en gång för alla? Nu hänger det på dig!

EPISODE 4: PROBLEMEN BIJ MEGACORP!

De Trickster en Trachmann zijn gesignaleerd in het laboratoriumcomplex van Megacorp. Jij volgt ze naar binnen, maar het valt niet mee om hier weer uit te komen! Deze episode zit vol met de meeste sluwe uitvindingen van Trachmann.

EPISODE 5: RUSTIG IN HET PARK!

Dit park mag er dan wel heel vredig uitzien, in werkelijkheid loert er overal gevaar. Blijf dus geen ogenblik stilstaan!

EPISODE 6: HET LACHPALEIS VAN DE TRICKSTER

Central City is veranderd in één van de gevaarlijkste slagvelden uit de geschiedenis. De nieuwe burgemeester heeft zijn best gedaan om jou welkom te heten. Ben jij in staat, langs de sluwe valstrikken te komen en voorgoed af te rekenen met de Trickster? Vanaf nu is het aan jou!

SCORING

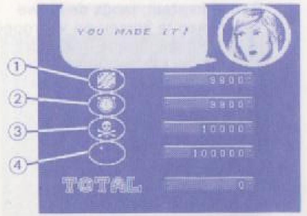
Your score appears upon completion of each act. You receive points bonuses for the following:

1. Flash Symbols:
100 points for each Flash Symbol collected during the act.

2. Time Remaining:
100 points for each second remaining on the timer.

3. Lives:
10,000 points if you lost no Lives before completion of the act.

4. Gems:
100,000 points for each Gem collected during the act.



PUNKTVERGABE

Nach der Beendigung jedes Aktes wird Ihr Punktestand angezeigt. Sie erhalten Bonuspunkte für die folgenden Leistungen:

1. Blitzsymbole:
100 Punkte für jedes Blitzsymbol, das Sie während des Aktes aufsammeln.

2. Restzeit:
100 Punkte für jede auf dem Timer verbleibende Sekunde.

3. Leben:
10000 Punkte, wenn Sie bis zum Ende des Aktes kein Leben verloren haben.

4. Juwelen:
100000 Punkte für jedes Juwel, das Sie während des Aktes aufsammeln.

LE SCORE

Votre score apparaît à la fin de chaque phase. Vous recevez des points supplémentaires pour ce qui suit ;

1. Symboles Eclair :
100 points pour chaque Symbole Eclair recueilli pendant la phase.

2. Durée restante :
100 points pour chaque seconde restant sur la minuterie.

3. Vies :
10000 points si vous n'avez perdu aucune Vie à la fin de chaque phase.

4. Gemmes :
100000 points pour chaque pierre précieuse ramassée pendant la phase.

PUNTUACIÓN

Su puntuación aparecerá después de completar cada acto. Usted recibirá puntos extras por lo siguiente:

1. Símbolos Flash:
100 puntos por cada símbolo Flash que recoja durante el acto.

2. Tiempo restante:
100 puntos por cada segundo restante del cronometrador.

3. Vidas:
10.000 puntos si no pierde ninguna vida antes de completar el acto.

4. Gemas:
100.000 puntos por cada gema recogida durante el acto.

PUNTEGGIO

Il punteggio totalizzato appare al completamento di ciascuna azione. Ricevi bonus in punti in base a:

1. Simboli di Flash:
100 punti per ciascun Simbolo di Flash raccolto durante l'azione.

2. Tempo rimasto:
100 punti per ciascuno dei secondi rimanenti segnati dal timer.

3. Vite:
10.000 punti se non hai perduto Vite prima del completamento dell'azione.

4. Gemme:
100.000 punti per ciascuna Gemma raccolta durante l'azione.

POÄNGRÄKNING

Efter varje akt visas din poängställning. Du får bonuspoäng för följande:

1. Flash-symboler:
100 poäng för varje Flash-symbol du samlat på dig i den akten.

2. Återstående tid:
100 poäng för varje sekund som återstår på timern.

3. Liv:
10000 poäng om du inte har blivit av med något liv i den akten.

4. Ädelstenar:
100000 poäng för varje ädelsten du plockat upp i den akten.

PUNTEN

Steeds wanneer je een scène hebt voltooid, wordt het aantal punten weergegeven dat je hebt behaald. In de volgende gevallen krijg je extra punten:

1. Flitssymbolen:
100 punten voor elk flitssymbool dat je in de desbetreffende scène hebt verzameld.

2. Resterende tijd:
100 punten voor elke seconde die er nog op de timer over is.

3. Levens:
10000 punten als je vóór het voltooien van de scène geen levens hebt verloren.

4. Edelstenen:
100000 punten voor elke edelsteen die je in de desbetreffende scène hebt verzameld.

GAME OVER/CONTINUE

Your game ends when you run out of Lives. If you picked up a Continue item in the course of the game, you can choose to continue at the beginning of the act where you left off. To continue a game, use the D-Button to highlight Continue, and press Button 1.

NAME ENTRY

If your score was among the five best, a Name Entry screen follows the Game Over screen and you can enter up to thirteen characters. Use the D-Button to highlight one of the letters on the alphabet at the bottom of the screen, and press Button 2 to enter them on the spaces shown. If you made a mistake, select DEL with the D-Button and press Button 2. The last character you entered will disappear. When you're finished entering your name, select END and press Button 2.



SPIELENDE/SPIELFORTSETZUNG

Das Spiel ist zu Ende, wenn Ihr Lebensvorrat zur Neige geht. Falls Sie im Verlauf des Spiels einen Fortsetzungs-Gegenstand aufgesammelt haben, haben Sie die Möglichkeit, das Spiel ab dem Anfang des Aktes, in dem das Spiel zu Ende ging, fortzusetzen. Um das Spiel fortzusetzen, heben Sie Continue (Fortsetzung) mit Hilfe der D-Taste hervor und drücken die Taste 1.

NAMENEINGABE

Falls Ihr Punktestand unter den fünf höchsten war, erscheint nach dem Spielende-Bildschirm (Game Over) der Nameneingabe-Bildschirm (Name Entry), auf dem Sie einen Namen von bis zu dreizehn Zeichen eingeben können. Heben Sie die gewünschten Buchstaben des Zeichensatzes in der unteren Bildschirmhälfte mit Hilfe der D-Taste hervor, und drücken Sie die Taste 2, um sie in die angezeigten Stellen einzugeben. Falls Ihnen ein Fehler unterläuft, wählen Sie DEL mit Hilfe der D-Taste und drücken anschließend die Taste 2. Der zuletzt eingegebene Buchstabe wird dann gelöscht. Wenn Sie mit der Eingabe Ihres Namens fertig sind, wählen Sie END und drücken die Taste 2.

FIN DU JEU / CONTINUE

Le jeu s'achève quand vous n'avez plus de Vies. Si vous avez ramassé un article "Continue" au cours du jeu, vous pourrez choisir de continuer au début de la phase où vous avez arrêté. Pour continuer un jeu, utilisez le Bouton D pour mettre "Continue" en évidence et appuyez sur le Bouton 1.

ENTRÉE DE NOM

Si votre score était parmi les cinq meilleurs, un écran "Entrée de nom" fait suite à l'écran "Game Over" (Fin de jeu) et vous pourrez entrer jusqu'à treize caractères. Servez-vous du Bouton D pour mettre en évidence une des lettres de l'alphabet dans le bas de l'écran et appuyez sur le Bouton 2 pour les entrer dans les espaces prévus. En cas d'erreur, sélectionnez DEL (Effacement) par le Bouton D et appuyez sur le Bouton 2 ; le dernier caractère entré sera effacé. Quand vous avez terminé la composition de votre nom, sélectionnez END (Fin) et appuyez sur le Bouton 2.

FINAL DE JUEGO/ CONTINUACIÓN

Su juego finalizará cuando se quede sin vidas. Si usted recoge un ítem de continuación durante el juego, podrá elegir la continuación al principio del acto donde lo dejó. Para continuar un juego, utilice el Botón D para resaltar la continuación, y pulse el Botón 1.

INTRODUCCIÓN DE NOMBRE

Si su puntuación fue de las cinco mejores, a la pantalla de fin de juego le seguirá una pantalla de introducción de nombre y podrá introducir hasta un total de trece letras. Utilice el Botón D para resaltar una de las letras del alfabeto en la parte inferior de la pantalla, luego pulse el Botón 2 para introducirlas en los espacios mostrados. Si comete un error, seleccione DEL con el Botón D y pulse el Botón 2. La última letra que hubiera introducido desaparecerá. Cuando haya terminado de introducir su nombre, seleccione END y pulse el Botón 2.

FINE DEL GIOCO/ CONTINUAZIONE

La partita termina quando esaurisci le Vite a disposizione. Se nel corso del gioco hai raccolto un oggetto per la Continuazione, puoi scegliere se ricominciare al principio dell'azione nella quale il gioco si è interrotto. Per continuare una partita, usa il Pulsante-D per illuminare Continue e premi il Pulsante 1.

REGISTRAZIONE DEL NOME

Se il tuo punteggio è fra i cinque punteggi migliori, allo schermo di Game Over seguirà uno schermo per la Registrazione del Nome, nel quale potrai inserire fino a tredici caratteri. Usa il Pulsante-D per illuminare una delle lettere sull'alfabeto nella parte inferiore dello schermo e premi il Pulsante 2 per inserirla negli spazi. Se fai un errore, seleziona DEL con il Pulsante-D e premi il Pulsante 2. L'ultimo carattere inserito scomparirà. Quando avrai finito l'inserimento del nome seleziona END e premi il Pulsante 2.

SPELET SLUT/ FORTSÄTTNING

Spelet tar slut när du förbrukat alla dina liv. Om du har plockat upp en fortsättningschans någonstans i spelet kan du välja om du vill börja om från början av den akt du hade kommit till. Om du vill fortsätta spela så markera Continue med D-knappen och tryck på knapp 1.

INMATNING AV NAMN

Om din poäng var bland de fem bästa tänds en namninmatnings-skärm efter Game Over-skärmen, och där kan du mata in upp till tretton bokstäver. Markera en bokstav i alfabetet nedtill på skärmen med D-knappen, och tryck på knapp 2 för att mata in den i rutan. Om du råkar göra fel så ställ in DEL med D-knappen och tryck på knapp 2. Då försvinner den sista bokstaven du matade in. När du har matat in hela ditt namn så ställ in END och tryck på knapp 2.

SPEL VOORBIJ/VERDER SPELEN (CONTINUE)

Wanneer je geen levens meer overhebt, is het spel voorbij. Als je in de desbetreffende scène een Continue-voorwerp hebt opgepakt, mag je verder spelen vanaf het begin van de scène waar je voor het laatst was opgehouden. Om verder te spelen, zet je de markering op "Continue" door gebruikmaking van de R-toets. Druk daarna op toets 1.

HET INVOEREN VAN NAMEN

Als jouw score één van de vijf beste is, wordt het scherm "Spel voorbij" gevolgd door een scherm voor het invoeren van namen. Op dit scherm kun je maximaal dertien lettertekens invoeren. Gebruik de R-toets om de markering op één van de letters van het alfabet onder op het scherm te zetten, en druk op toets 2 om deze in de daarvoor bestemde ruimte te zetten. Als je een letter wilt vervangen, kies je DEL door gebruikmaking van de R-toets en druk je op toets 2. Het laatst ingevoerde letterteken zal nu verdwijnen. Wanneer je klaar bent met het invoeren van jouw naam, kies je END en druk je op toets 2.

HIGH-SPEED HINTS

- In the Trickster's domain, nothing is as it seems. Danger pops up when you least expect it! On the other hand, you can also find secret passages that lead to treasure troves of items or convenient short cuts. Explore!
- Running at SuperSpeed can sometimes help you pass the unpassable.
- Before breaking open a Trickster Block, be sure you don't need that block to help you jump to a higher level.

HOCHGESCHWINDIGKEITS-TIPS

- Der Schein trügt im Revier des Tricksters. Gefahren tauchen auf, wo Sie sie am wenigsten erwarten! Andererseits können Sie aber auch Geheimgänge finden, die zu wahren Fundgruben von Gegenständen führen oder günstige Abkürzungen darstellen. Gehen Sie auf Entdeckungsreise!
- Manchmal können Sie mit SuperSpeed Hindernisse überwinden, die ansonsten unpassierbar zu sein scheinen.
- Brechen Sie einen Trickster Block erst auseinander, nachdem Sie sich vergewissert haben, daß Sie den Block nicht benötigen, um auf eine höhere Ebene zu springen.

CONSEILS A TOUTE VITESSE

- Dans le domaine de Trickster, ne vous fiez pas aux apparences. Des dangers surgissent là où vous les attendez le moins ! En revanche, vous pourrez trouver des passages secrets qui vous amèneront à de précieuse cachettes d'articles ou à des racourcis pratiques. Explorez bien partout !
- Courir à la SuperVitesse vous permettra parfois de traverser des passages apparemment insurmontables.
- Avant de détruire un Bloc de Trickster, assurez-vous que vous n'en aurez pas besoin pour vous aider à sauter vers un niveau supérieur.

SUGERENCIAS PARA GRAN VELOCIDAD

- En los dominios de Trickster, nada es lo que parece. ¡Los peligros aparecen cuando usted menos se lo espera! Por otro lado, usted podrá encontrar pasadizos secretos que le conducirán hasta tesoros inesperados de ítemes o atajos convenientes. ¡Explore!
- Corriendo a supervelocidad podrá ayudarle algunas veces a pasar lo impasable.
- Antes de romper un bloque Trickster para abrirlo, asegúrese de que no lo necesita como ayuda para saltar a un nivel más alto.

CONSIGLI SUPERVELOCI

- Nel dominio di Trickster niente è cosi come sembra. Il pericolo salta fuori quando meno te lo aspetti! D'altra parte, puoi anche trovare passaggi segreti che conducono al ritrovamento di tesori o di oggetti, oppure a comode scorciatoie. Esplora!
- Correndo alla SuperVelocità puoi talvolta superare l'insuperabile.
- Prima di aprire un blocco di Trickster, assicurati di non averne bisogno per aiutarti a saltare ad un livello superiore.

TOPPFARTSTIPS

- I Tricksters land är inget som det först verkar. Farorna dyker upp när du minst anar! Å andra sidan kan du också hitta lönngångar till skattkammare fulla med föremål eller bekväma genvägar. Utforska!
- Ibland kan du ta dig förbi sånt som inte går att ta sig förbi genom att springa med superfart.
- Kontrollera att du inte behöver ett visst Tricksterblock för att kunna hoppa upp till en högre nivå innan du öppnar det blocket.

WENKEN VOOR HOGE SNELHEID

- Het domein van de Trickster zit vol met verrassingen. Gevaar doemt op wanneer je dit helemaal niet zou verwachten! Daarentegen kun je ook geheime doorgangen vinden die naar schatten vol voorwerpen leiden of waardoor je de weg kunt verkorten. Ga uit op verkenning!
- Door het rennen met supersnelheid kun je in bepaalde gevallen langs onoverkomelijke obstakels heen komen.
- Alvorens je een Trickster-blok gaat openbreken, moet je zeker weten of je dat blok niet nodig hebt om naar een hoger niveau te kunnen springen.

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 ist 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 Fernsehprojektoren werden darauf hingewiesen, daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zur Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahlröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb wiederholte oder übermäßig lange 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 à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.

ATTENTION! Cet avertissement ne concerne en aucun cas les téléviseurs classiques.





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

USO DI QUESTA CARTUCCIA

Questa cartuccia è destinata esclusivamente al sistema Sega.

PER UN USO APPROPRIATO

① Non bagnarla!
② Non piegarla!
③ Evitare i colpi violenti!
④ Non esporla alla luce diretta del sole!
⑤ Non danneggiarla o 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 i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce sul fosforo del 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-bildskämmar.

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 direct zonlicht!
⑤ Beschadig of verbuig hem niet!
⑥ Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
⑦ Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.

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

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

WAARSCHUWING: Voor eigenaars van 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.

