





























































A continuación verá a sus enemigos. El robot contra el que peleará estará resaltado y su nombre aparecerá en la parte inferior de la pantalla.

Cuando aparezca la pantalla del juego, presione el botón 1 o 2 para iniciar la batalla. Preste atención a la pantalla de su oponente para ver las reacciones en cadena que pueda estar preparando, y lance alubias refugiadas a su mazmorra para bloquearlos. Usted podrá comprobar su progreso observando la cara de su adversario del centro de la pantalla: ¡los robots no tienen cara para jugar al póquer!

- 1 Parejas de alubias que caerán en cada mazmorra
- 2 Nivel actual del juego
- 3 Puntuación de su adversario
- 4 Mazmorra de su adversario
- 5 Su adversario
- 6 Su mazmorra
- 7 Su puntuación

Vedrete quindi i vostri avversari. Il robotirapiedi contro cui combatterete viene illuminato e il suo nome viene indicato sul fondo dello schermo.

Quando appare lo schermo di gioco, premere il pulsante 1 o 2 per iniziare a giocare. Tenete d'occhio lo schermo del vostro avversario per vedere quale reazione a catena può creare quindi gettate i fagioli rifugiati nella prigione dell'avversario per bloccarli. Potete valutare i vostri progressi dall'espressione del vostro nemico al centro dello schermo. Per essere un robot, non è molto bravo a nascondere il suo stato d'animo.

- 1 Il paio di fagioli che cadono successivamente in ciascuna prigione
- 2 Livello attuale del gioco
- 3 Il punteggio del vostro nemico
- 4 La prigione del vostro nemico
- 5 Il vostro nemico
- 6 La vostra prigione
- 7 Il vostro punteggio

Nu kan du se dina motståndare. Den plåtniklas som du kommer att spela mot tänds och hans namn visas längst ned på bildskärmen.

När spelskärmen visas skall du trycka på Knapp 1 eller 2 för att sätta igång matchen. Håll ett öga på din motståndares skärm och kolla upp vilka slags kedjereaktioner motståndaren försöker att sätta igång, och dumpa flyktingbönor i hans fängelsehåla och blockera kedjereaktionerna. Du kan kolla in läget genom att iakttä din motståndares ansikte som visas mitt på skärmen — de är inte speciellt bra på det här med pokerfejs, åtminstone inte för att vara robotar!

- 1 Nästa bönpar som faller in i var och en fängelsehålorna
- 2 Den nuvarande spelnivån
- 3 Din motståndares poängantal
- 4 Din motståndares fängelsehåla
- 5 Din motståndare
- 6 Din fängelsehåla
- 7 Ditt poängantal

Daarna verschijnt er een scherm met daarop je tegenspelers. De robothelper waarmee jij speelt, is helder opgelicht en zijn naam staat onderaan het scherm.

Als het spel scherm verschijnt, druk je op de Toets 1 of 2 om de match te beginnen. Houd het scherm van je tegenstander in de gaten om te zien welke kettingreacties hij gepland heeft en stuur vreemde bonen om deze te voorkomen. Je kunt aflezen hoever je vordert aan het gezicht van je tegenstander in het midden van het scherm — al is hij een robot, zijn gezichts-uitdrukking kan hij niet verbergen!

- 1 Het volgende paar bonen dat in de kerker gaat vallen
- 2 Huidige level van het spel
- 3 Score van jouw tegenstander
- 4 Kerker van jouw tegenstander
- 5 Jouw tegenstander
- 6 Jouw kerker
- 7 Jouw score

If you win the match, you'll receive a password to the next level. (For more on entering passwords, see page 42.) Press Button 1 or 2 to meet your next challenger and begin the next match.

If you lose the match, you'll see the Game Over screen. Press Button 1 or 2 and the Continue screen appears. If you want a rematch against the challenger you lost to, select YES and press Button 1 or 2.

Wenn Sie diesen Zweikampf gewinnen, erhalten Sie ein Kennwort, mit dem Sie zum nächsten Level gelangen können (für weitere Informationen zur Eingabe der Kennwörter siehe Seite 42). Drücken Sie die Taste A, B oder C oder die Starttaste, damit sich Ihnen der zweite Herausforderer vorstellt; der nächste Zweikampf kann nun beginnen.

Im Falle einer Niederlage erscheint der Game Over/Continue-Bildschirm. Wenn es Sie nach einer Revanche gegen den letzten Herausforderer gelüstet, wählen Sie YES (Ja) und drücken die Taste 1 oder 2.

Si vous gagnez le match, vous recevez un mot de passe pour le niveau suivant (pour plus de détails sur la saisie des mots de passe, voir page 42.) Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour rencontrer votre prochain adversaire et commencer un nouveau match.

Si vous perdez le match, vous voyez apparaître l'écran Game Over. Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour faire apparaître l'écran Continue. Si vous voulez vous battre à nouveau contre le dernier adversaire qui vous a fait perdre, sélectionnez YES et appuyez sur le bouton 1 ou 2.

Si usted gana la batalla, recibirá una contraseña para el siguiente nivel. (Para mayor información sobre las contraseñas consulte la página 43.) Presione el botón 1 o el 2 para enfrentarse a su adversario y comenzar la siguiente pelea.

Si pierde la batalla, verá la pantalla Game Over (final del juego). Presione el botón 1 o 2 y aparecerá la pantalla Continue (continuación). Si desea volver a enfrentarse al último adversario que le derrotó, seleccione YES y el botón 1 o el 2.

Se vincete riceverete la parola d'ordine per entrare nel livello successivo (per maggiori dettagli sulla parola d'ordine vedi pagina 43). Premete il pulsante 1 o 2 per affrontare il nemico successivo ed iniziere un nuovo gioco.

Se perdete, vedrete apparire lo schermo GAME OVER. Premete il pulsante 1 o 2 per fare apparire lo schermo CONTINUE. Se volete combattere di nuovo contro lo stesso nemico, selezionate YES e premete il pulsante 1 o 2.

Om du vinner matchen får du ett lösenord som ger dig tillgång till nästa match. (Se sid. 43 för detaljer angående lösenord.) Tryck på Knapp 1 eller 2 för att hålsa på din näste motståndare och sätta igång matchen.

Om du förlorar matchen går du till Game Over-skärmen. Tryck på Knapp 1 eller 2 så att Continue-skärmen visas. Om du vill ha revansch mot den utmanare du nyss fick spö av, skall du välja YES och trycka på Knapp 1 eller 2.

Als je de match wint, krijg je een paswoord om naar het volgende level te gaan (voor meer informatie over het invoeren van paswoorden, zie pagina 43). Druk op Toets 1 of 2 om je volgende tegenstander te ontmoeten en de volgende match te beginnen.

Als je de match verliest, krijg je het Game Over scherm te zien. Druk op Toets 1 of 2 zodat het Continue scherm verschijnt. Wanneer je een rematch wilt tegen je laatste tegenstander, kies je voor YES en druk je op Toets 1 of 2.

## 1P VS 2P Mode

You and a friend can challenge each other to a bean-steaming match of one or more games. You can even set up a handicap!

Player 1 selects "1P VS 2P Mode" from the Game Menu. When the game screen appears, each player can choose from five levels of difficulty (choosing a Hard or Hardest level adds refugee beans to the bottom of your dungeon). The game begins when both players have used the D-Button to select a difficulty level and pressed Button 1 or 2.

## Zweikampf-Modus

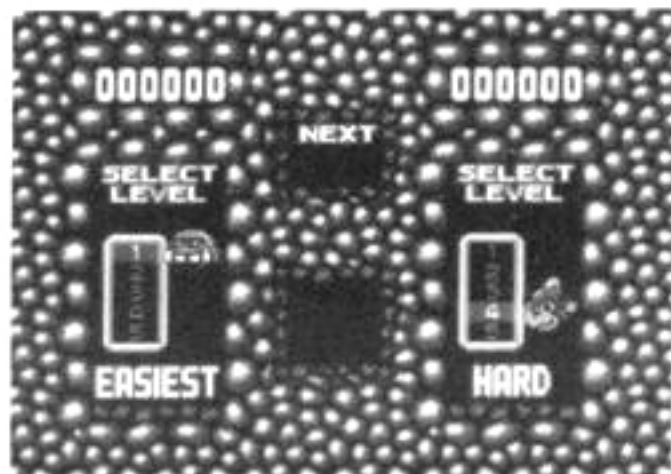
In diesem Modus können Sie einen Freund zu einem Bohnenkampf einladen, der sich über mehrere Spiele hinstrecken kann. Sie können sogar ein Handicap geben!

Spieler 1 wählt "1P VS 2P" im Spielmenü. Wenn der Spielbildschirm erscheint, stehen für beide Spieler je fünf Schwierigkeitsgrade zur Auswahl (wenn ein hoher oder sehr hoher Schwierigkeitsgrad gewählt wird, werden zusätzliche Flüchtlingsbohnen unten im Verlies hinzugefügt). Das Spiel beginnt, nachdem beide Spieler ihren Schwierigkeitsgrad mit der Richtungstaste bestimmt haben und die Taste 1 oder 2 gedrückt wurde.

## 1P VS 2P MODE

Vous pouvez vous mesurer à un ami lors d'un match comprenant une ou plusieurs parties. Vous pouvez même décider d'un handicap!

Le joueur 1 choisit "1P VS 2P Mode" sur l'écran de menu. Quand l'écran de jeu apparaît, chaque joueur peut choisir parmi cinq niveaux de difficultés (plus vous choisissez un niveau difficile et plus le nombre de Beans réfugiés augmente dans le bas de votre donjon). La partie commence quand les deux joueurs ont sélectionné un niveau de difficulté avec le bouton D et appuyé sur le bouton 1 ou 2.



## Modo de un jugador contra otro

Usted podrá jugar contra un amigo en una confrontación de lanzamiento de alubias de uno o más juegos. Incluso podrá poner obstáculos.

El jugador 1 seleccionará "1P VS 2P Mode" del menú de juegos. Cuando aparezca la pantalla de juegos, cada jugador podrá elegir entre cinco niveles de dificultad (si elige un nivel Difícil o Superdifícil, acumulará alubias refugiadas en el fondo de la mazmorra.) El juego comenzará cuando ambos jugadores hayan seleccionado el botón D para seleccionar un nivel de dificultad y hayan presionado el botón 1 o 2.

## Modo di combattimento

Se volete potete anche sfidare un amico ad una partita di uno o più giochi. Potete anche assegnare un handicap.

Il giocatore 1 seleziona "1P VS 2P Mode" dal menù di gioco. Quando appare lo schermo di gioco, ciascun giocatore può scegliere tra cinque livelli di difficoltà (se si scelgono i livelli Hard (difficile) o Hardest (molto difficile) vengono aggiunti dei fagioli rifugiati sul fondo della vostra prigione). Il gioco inizia quando entrambi i giocatori hanno usato il pulsante D per selezionare un livello di difficoltà e premuto il pulsante 1 o 2.

## 1P VS 2P Mode

Du kan utmana en kompis i en bönkokningsmatch, antingen i en eller flera matcher. Och du kan till och med sätta upp handicap!

Spelare 1 väljer "1P VS 2P Mode" på spelmenyn. När spelmenyn visas, kan du och din kompis välja bland fem svårighetsgrader (väl av nivån HARD (svår) eller HARDEST (svårast) gör att antalet flyktingbönor ökar på botten av din fängelsehåla). Matchen sätts igång när ni har använt D-knappen för att välja svårighetsgrad och tryckt på Knapp 1 eller 2.

## 1P VS 2P Mode

Je kunt een vriend uitdagen om een bonenduel te spelen in één of meer matches. Je kunt zelf het spellevel instellen!

Speler 1 kiest "1P VS 2P" op het spel menu. Als het spel scherm verschijnt, kunnen jullie allebei uit vijf spellevels kiezen (als je voor "Hard" of "Hardest" kiest, komen er al in het begin vreemde bonen onder op je scherm). Het spel begint wanneer beide spelers met de R-toets een level gekozen hebben en op Toets 1 of 2 hebben gedrukt.



Player 1's dungeon is on the left side of the screen, and Player 2's on the right side. The rules are the same as in Scenario Mode — use chain reactions to dump refugee beans into your opponent's dungeon and block his or her moves. When the bottom drops out of either player's dungeon, the game ends.

Next a tally screen of wins and losses appears. The player who lost the match then presses Button 1 or 2 to bring up the Continue screen and choose whether or not to play another game.

When you return to the Difficulty Selection screen, each player's high score from the session to date is displayed.

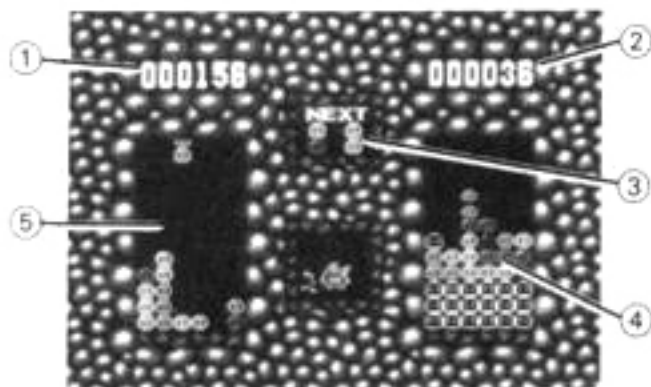
- ① Player 1's score
- ② Player 2's score
- ③ The next pair of beans to drop into each dungeon
- ④ Player 2's dungeon
- ⑤ Player 1's dungeon

Das Verlies von Spieler 1 befindet sich auf der linken, das von Spieler 2 auf der rechten Seite. Die Spielregeln sind die gleichen wie im Scenario Mode — befreien Sie möglichst viele Bohnen, und versuchen Sie, die Aktionen Ihres Gegners mit Hilfe von Kettenreaktionen und Flüchtlingsbohnen zu blockieren. Wenn Ihr Verlies oder das des Gegners mit Bohnen gefüllt ist, fällt der Boden heraus und das Spiel ist zu Ende.

Als nächstes erscheint ein Punktwertung-Bildschirm mit Siegen und Niederlagen. Der Spieler, der das Spiel verloren hat, drückt die Taste 1 oder 2, um zum Fortsetzung-Bildschirm weiterzuschalten und wählt, ob ein weiteres Spiel gespielt werden soll oder nicht.

Wenn Sie zum Schwierigkeitsgrad-Bildschirm zurückschalten, wird dort der momentane höchste Punktstand jedes Spielers angezeigt.

- ① Punktzahl von Spieler 1
- ② Punktzahl von Spieler 2
- ③ Das nächste auftauchende Bohnenpaar
- ④ Verlies von Spieler 2
- ⑤ Verlies von Spieler 1

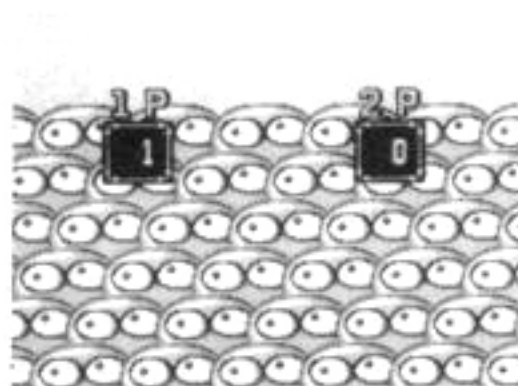


Le donjon du joueur 1 est sur la gauche de l'écran et celui du joueur 2 sur la droite. Les règles sont les mêmes que pour le Scenario Mode — provoquer des réactions en chaîne pour bloquer votre adversaire en faisant tomber des Beans réfugiés dans son donjon. Lorsque votre donjon ou celui de votre adversaire est rempli de Beans et que le fond s'ouvre, la partie est terminée.

Un écran qui comptabilise vos victoires et vos pertes apparaît. Le joueur qui a perdu doit appuyer sur le bouton 1 ou 2 pour faire apparaître l'écran Continue et choisir ou non de jouer une autre partie.

Quand vous revenez sur l'écran de niveau de difficulté, le score le plus élevé que chaque joueur a réalisé jusqu'à maintenant est affiché.

- ① Score du joueur 1
- ② Score du joueur 2
- ③ La paire de Beans qui va tomber dans chaque donjon.
- ④ Donjon du joueur 2
- ⑤ Donjon du joueur 1



La mazmorra del jugador 1 será la de la parte izquierda, y la del jugador 2 la de la parte derecha de la pantalla. Las reglas son las mismas que en el modo Scenario Mode: utilice reacciones en cadena para lanzar alubias refugiadas a la mazmorra de su adversario y bloquear así sus movimientos. Cuando el piso de cualquiera de los jugadores se hunda, el juego finalizará.

Después aparecerá una pantalla con la indicación de sus victorias y pérdidas. El jugador que haya perdido la confrontación presionará entonces el botón 1 o el 2 para invocar la pantalla Continue y elegir si iniciar o no un nuevo juego.

Cuando vuelva a la pantalla de selección de nivel de dificultad, se visualizará la máxima puntuación de cada jugador en la sesión en cuestión.

- ① Puntuación del jugador 1
- ② Puntuación del jugador 2
- ③ Parejas de alubias que caerán en cada mazmorra
- ④ Mazmorra del jugador 2
- ⑤ Mazmorra del jugador 1

La prigione del giocatore 1 si trova sul lato sinistro dello schermo e quella del giocatore 2 sul lato destro. Le regole sono le stesse di quelle del Modo SCENARIO: eliminate il numero maggiore di fagioli possibile ed usate la reazione a catena per bloccare le mosse del vostro avversario con i fagioli rifugiati. Il gioco finisce quando il fondo della prigione di uno dei due giocatori si sfonda.

Appare quindi uno schermo con il sommario di quanto è stato vinto o perso. Il giocatore che ha perso la partita preme quindi il pulsante 1 o 2 per fare illuminare lo schermo CONTINUE e scegliere se giocare o no un'altra partita.

Quando si ritorna allo schermo di selezione difficoltà, viene visualizzato il punteggio più alto per ciascun giocatore.

- ① Il punteggio del giocatore 1
- ② Il punteggio del giocatore 2
- ③ Il paio di fagioli che cadono successivamente in ciascuna prigione
- ④ La prigione del giocatore 2
- ⑤ La prigione del giocatore 1

Fångelsehålan för spelare 1 är på skärmens vänstra sida och den för spelare 2 på den högra sidan. Reglerna är desamma som för Scenario Mode — använd kedjereaktioner för att dumpa flyktingbönor i din motståndares fångelsehåla och blockera hans eller hennes drag. När botten rasar ut ur den ene spelarens fångelsehåla är spelet slut.

Därefter kommer en poängskärm som visar vinster och förluster att visas. Den spelare som förlorade matchen kan då trycka på Knapp 1 eller 2 för att ta fram Continue-skärmen och välja att spela en match till eller att ge upp.

När du går tillbaka till Difficulty Selection-skärmen, kommer poängen för den match som just har spelats att visas för båda spelarna.

- ① Poängtal för spelare 1
- ② Poängtal för spelare 2
- ③ Nästa bönpar som faller in i var och en fångelsehålorna
- ④ Fångelsehåla för spelare 2
- ⑤ Fångelsehåla för spelare 1

Speler 1's kerker staat altijd op de linker helft van het scherm en die van speler 2 op de rechter helft. De regels zijn hetzelfde als in de Scenario Mode — gebruik kettingreacties om de kerker van je tegenstander te vullen en hem te dwarsbomen. Wanneer de bodem uit één van de twee kerkers valt, is het spel afgelopen.

Dan verschijnt er een scherm met daarop je winsten en verliezen. De verliezer kan dan op Toets 1 of 2 drukken om het Continue scherm te zien en daar kiezen of hij nog een keer wil spelen.

Wanneer je terugkeert naar het Difficulty Selection scherm, wordt de hoogste score van elke speler tot dan toe, getoond.

- ① Score Speler 1
- ② Score Speler 2
- ③ Het volgende paar bonen dat in beide kerkers gaat vallen.
- ④ Kerker Speler 2
- ⑤ Kerker Speler 1

## Exercise Mode

Need some practice? Select your skill level and press Button 1 or 2 to begin play. You have the choice of starting at Level 1 (Easy), Level 3 (Normal) or Level 5 (Hard).

As your score climbs, so does your level and the speed at which the beans drop. You won't have any refugee beans to worry about, as in the Scenario and 1P VS 2P modes, but the action will be fast enough to keep you hopping. And two guest characters appear just when your future starts looking bleak:

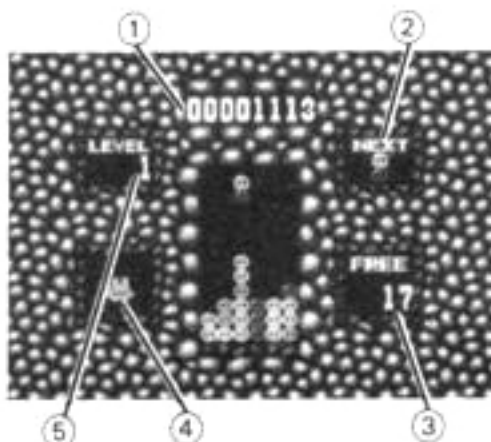
- 1 Score
- 2 Next pair of beans to drop into the dungeon
- 3 Number of beans freed so far
- 4 Has Bean cheers you on
- 5 Current level of play

## Exercise Mode

Fehlt Ihnen die Übung? Wählen Sie Ihren Schwierigkeitsgrad und drücken Sie die Taste 1 oder 2, um mit dem Spiel zu beginnen. Sie können entweder mit Level 1 (einfach), Level 3 (normal) oder Level 5 (schwierig) starten.

Mit steigender Punktzahl erhöhen sich auch der Schwierigkeitsgrad und die Fallgeschwindigkeit der Bohnen. Im Gegensatz zu Scenario Mode und 1P VS 2P Mode haben Sie es hier nicht mit auftauchenden Flüchtlingsbohnen zu tun, doch Langeweile kommt trotzdem nicht auf. Und wenn Sie trotz gewaltiger Anstrengungen ins Hintertreffen geraten, erscheinen zur rechten Zeit zwei hilfreiche Geister:

- 1 Punktzahl
- 2 Das nächste auftauchende Bohnenpaar
- 3 Bisher befreite Bohnen
- 4 Has Bean feuert Sie an
- 5 Momentaner Level



## Exercise Mode

Vous souhaitez vous entraîner? Sélectionnez votre niveau d'aptitude et appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour commencer à jouer. Vous avez le choix entre le niveau 1 (facile), le niveau 3 (normal) ou le niveau 5 (difficile).

A mesure que votre score augmente, le niveau de difficulté augmente également ainsi que la vitesse à laquelle les Beans tombent. Vous n'avez pas à vous préoccuper des Beans réfugiés comme dans les modes Scenario et 1P VS 2P, mais l'action est suffisamment mouvementée pour vous passionner. En outre, deux personnages apparaissent quand votre avenir semble compromis:

- 1 Score
- 2 La paire de Beans qui va tomber dans chaque donjon.
- 3 Nombre de Beans que vous avez déjà libéré
- 4 Has Bean vous encourage
- 5 Niveau actuel de la partie

## Modo de práctica

¿Necesita practicar? Seleccione el nivel de técnica y presione el botón 1 o el 2 para iniciar el juego. Tendrá la oportunidad de comenzar en el nivel 1 (Easy/fácil) en el nivel 3 (Normal) o en el nivel 5 (Hard/difícil).

A medida que aumente su puntuación, aumentará también su nivel de dificultad y la velocidad de caída de las alubias. Usted no tendrá que preocuparse por las alubias refugiadas, como en los modos Scenario y 1P VS 2P MODE, pero la acción será lo bastante rápida como para mantenerle saltando. Y aparecerán dos personajes invitados justamente antes de que su futuro comience a parecer poco prometedor.

- 1 Puntuación
- 2 Parejas de alubias que caerán en la mazmorra
- 3 Número de alubias liberadas hasta el momento
- 4 Has Bean le anima
- 5 Nivel actual de juego

## Modo di esercizio

Avete bisogno di esercizio? Selezionate il vostro livello di abilità e premete il pulsante 1 o 2 per iniziare a giocare. Potete scegliere di iniziare dal livello 1 (facile), dal livello 3 (normale) o dal livello 5 (difficile).

Mano a mano che il vostro punteggio aumenta, il livello di difficoltà e la velocità di caduta dei fagioli aumentano a loro volta. Non dovete preoccuparvi dei fagioli rifugiati come nei modi SCENARIO MODE e 1P VS 2P MODE ma il gioco è tanto veloce da darvi ugualmente pane per i vostri denti. E proprio quando meno ve lo aspettate, arriveranno i nostri due nuovi personaggi che ancora non conoscete:

- 1 Punteggio
- 2 Il paio di fagioli che cadono successivamente in ciascuna prigione
- 3 Numero di fagioli liberati fino ad ora
- 4 Has Bean vi saluta
- 5 Livello attuale del gioco

## Exercise Mode

Övning ger färdighet. Välj din skicklighetsnivå och tryck på Knapp 1 eller 2 för att sätta igång spelet. Du kan välja mellan att starta på nivå 1 EASY (lätt), nivå 3 NORMAL (normal) eller nivå 5 HARD (svår).

Allt eftersom ditt poängantal stiger, så stiger du också i graderna och hastigheten hos de fallande börnorna. Du behöver inte bekymra dig över flyktingböror, såsom i Scenario Mode och 1P VS 2P Mode, men allt kommer att gå så fort att du förmodligen drabbas av panik. Och precis när allt ter sig som nattsvalt, dyker två gäststartister upp:

- 1 Poängantal
- 2 Nästa bönpar som faller in i fångelsehålan
- 3 Antal flyktingböror som befriats hitintills
- 4 Has Bean hejar på dig
- 5 Nuvarande spelnivå

## Exercise Mode

Wil je nog wat oefenen? Kies eerst het moeilijkheidslevel en druk dan op Toets 1 of 2 om te beginnen met het spel. Je hebt de keuze uit Level 1 (Makkelijk), Level 3 (Normaal) of Level 5 (Moeilijk).

Als je punten scoort gaat je level en de valsnelheid van de bonen ook omhoog. In de Scenario en de 1P VS 2P mode hoef je je geen zorgen te maken om vluchtelingen, maar de snelle actie zal je wel bezig houden. Als het dan toch niet echt goed gaat, komen er twee gasten in beeld:

- 1 Score
- 2 Het volgende paar bonen dat gaat verschijnen
- 3 De bonen die je tot nu toe hebt bevrijd
- 4 De "was boon" vrolijkt je op
- 5 Je huidige level

1 **Has Bean** was one of the jolliest beans in Beanville until Dr. Robotnik converted him into a robot. However, Has Bean hasn't forgotten his friends. Although he prefers to clown around on the sidelines, once in a while he'll drop into the dungeon for a little walk. Any beans he walks over change to the same color and disappear.

1 **Has Bean** war eine der lustigsten Bohnen im Dorf bis er von Dr. Robotnik in einen Roboter verwandelt wurde. Normalerweise hält sich dieser Spaßmacher im Hintergrund, aber in gewissen Abständen erscheint er im Verlies, um Ihnen auszuweichen. Er hat seine alten Freunde noch nicht vergessen! Wenn Has Bean bei seiner Wanderung mit anderen Bohnen in Kontakt kommt, nehmen diese die gleiche Farbe an und verschwinden danach.

1) **Has Bean** était l'un des Beans les plus joyeux de Beanville jusqu'à ce que le Dr. Robotnik ne le transforme en robot. Cependant, Has Bean n'a pas oublié ses amis. Normalement, il préfère faire le clown hors du terrain mais parfois il tombe dans votre donjon pour faire une petite promenade. Tous les Beans sur lesquels il marche deviennent de la même couleur et disparaissent.

2 **Big Bean** is so big and heavy that any beans he lands on immediately vanish just to get out of his way. You'll usually find Big Bean lurking around the higher levels to give you and his buddies some help.

2) Der Zweite im Bunde ist **Big Bean**, der seinem Namen alle Ehre macht. Diese Jumbo-Bohne ist so groß und kräftig, daß sie alle Bohnen, die sich in ihrem Weg befinden, sofort verschwinden lassen kann. Normalerweise wartet Big Bean in den höheren Levels auf Sie, um Ihnen seine Hilfe anzubieten.

2) **Big Bean** est tellement gros et lourd que tous les Beans sur lesquels il tombe, disparaissent. Généralement, il se cache dans les niveaux supérieurs pour vous aider, vous et ses amis.

The game ends when the bottom drops out of your dungeon

Das Spiel endet, wenn der Boden aus Ihrem Verlies fällt.

La partie est terminée quand le bas de votre donjon s'ouvre.

**\*Hint\*** Each time you go to a higher level of play, the descent rate of the beans suddenly becomes very fast. Don't panic! This is only temporary.

**\*Tip\*** Jedes Mal, wenn Sie zu einem höheren Level aufsteigen, wird die Fallgeschwindigkeit der Bohnen plötzlich sehr groß. Nicht die Nerven verlieren! Die Geschwindigkeit normalisiert sich bald wieder.

**\*Conseil\*** Chaque fois que vous avancez au niveau supérieur, le taux de descente des Beans accélère brusquement. Ne vous énervez pas! Ce n'est que temporaire.



1) **Has Bean** era una de las alubias más joviales de Beanville hasta que el Dr. Robotnik la convirtió en un robot. No obstante, Has Bean no se ha olvidado de sus amigos. Aunque prefiere hacer el payaso por ahí, de vez en cuando entrará en la mazmorra para darse un pequeño paseo. Todas las alubias sobre las que pase cambiarán al mismo color y desaparecerán.

2) **Big Bean** es tan grande y pesada que cualquier alubia sobre la que caiga se desvanecerá inmediatamente para dejarle paso. Usted normalmente encontrará a Big Bean escondida en niveles superiores para echarle una mano a usted y a sus compañeros.

El juego finalizará cuando se hunda el piso de su mazmorra.

**\*Pista\*** Cada vez que pase a un nivel superior de juego, la velocidad de descenso de las alubias de repente se hará más rápida. ¡No se asuste! Esto es sólo pasajero.

1) **Has Bean** era uno dei più simpatici fagioli del villaggio sino a che il Dr. Robotnik non lo ha trasformato in un robot. Tuttavia, Has Bean non ha dimenticato i suoi amici. Normalmente preferisce mantenersi ai margini del campo, ma ogni tanto entra in prigione e fa una passeggiata. Tutti i fagioli che attraversa divengono dello stesso colore e scompaiono.

2) **Big Bean** è un fagiolo così grosso e pesante che tutti i fagioli su cui cade scompaiono. Troverete Big Bean appostato ai livelli superiori, in attesa di potere dare una mano ai suoi amici e a voi.

Il gioco finisce quando il fondo della vostra prigione si sfonda.

**\*Suggerimento\*** Quando passate a dei livelli di gioco più alti, la velocità di caduta aumenta improvvisamente. Non spaventatevi, è un effetto solo temporaneo.

1) **Has Bean** var en av de allra gladaste bönorma i Beanvill, tills Dr Robotnik förvandlade honom till en robot. Han har dock inte glömt sina vänner. Även om han föredrar att snegla längs sidlinjerna, kastar han sig då och då in i fångelsehålan och tar sig en promenad. Alla bönor han trampar på får samma färg och kan på det sättet smita sig ut.

2) **Big Bean** är så stor och tung att alla bönor han landar på rymmer omedelbart så att de inte kommer i hans väg. Vanligtvis kommer du att se Big Bean smyga omkring på de högre nivåerna, där han ger dig och kompisarna en hjälpende hand.

Spellet tar slut när fångelsehålans botten rasar ut.

**\*Tips\*** Varje gång du går till en högre spelnivå, kommer bönorma att falla allt snabbare. Drabbas inte av panik! Detta är bara tillfälligt.

1) **Was Boon** was altijd één van de joligste bonen in het dorp totdat Dr Robotnik hem in een robot veranderde. Gelukkig heeft Was Boon zijn vrienden niet vergeten. Meestal vermaakt hij zich aan de zijkanten, maar af en toe valt hij in de kerker en loopt een beetje rond. Alle bonen waar hij overheen loopt, krijgen dezelfde kleur en verdwijnen.

2) **Grote Boon** is zelfs zo groot, dat de bonen waar hij op valt, onmiddellijk verdwijnen om uit zijn buurt te kunnen blijven. Meestal hangt de Grote Boon ergens rond op de hogere levels om jou en zijn bonenvriendjes een beetje te helpen.

Het spel eindigt als de bodem uit jouw kerker valt.

**\*Hint\*** Elke keer als je een level hoger komt, gaan de bonen ineens een stuk sneller vallen. Geen paniek! Dit duurt maar even.

## Puzzle Mode

(or A Peek at Dr. Robotnik's Bean Machine Manual)

Looking for a new challenge? Interested in improving your bean-steaming skills? Sneak a peek at Dr. Robotnik's secret book of bean-steaming techniques — it's full of puzzles for you to solve.

- Press Button 1 or 2 to open the manual to the first page, or select CONTINUE to skip to the lesson at which you left off. Press again to proceed.
- The *Bean Machine Manual* opens to your lesson. Read the instructions carefully (there's a test later) and press Button 1 or 2 to turn the page. Press again to begin play.
- Once you've solved the puzzle, the lesson ends and the page turns to reveal your password. Make sure you write it down before pressing Button 1 or 2 and going on to the next lesson.

## Denksport-Modus

(oder ein Blick in Dr. Robotniks geheimes Robogreifer-Trainingsprogramm)

Wollen Sie sich mal auf die Probe stellen? Ihre Bohnenkünste verbessern? Werfen Sie einen Blick in das geheime Ausbildungsprogramm von Dr. Robotnik — es steckt voller spannender Rätsel, die gelöst werden müssen.

- Drücken Sie die Taste 1 oder 2, um die erste Seite des Ausbildungshandbuchs aufzuschlagen, oder wählen Sie CONTINUE (Fortsetzen), um gleich zu der Lektion weiterzugehen, die Sie beim letzten Mal absolviert hatten. Drücken Sie die Taste erneut, um weiterzuspielen.
- Das Robogreifer-Handbuch öffnet sich, und Sie sehen gleich die heutige Lektion. Lesen Sie die Anweisungen sorgfältig durch (später gibt es eine Prüfung), und drücken Sie die Taste 1 oder 2 zum Umblättern. Drücken Sie die Taste erneut, um mit dem Spielen anzufangen.
- Wenn Sie das Rätsel gelöst haben, endet die Lektion und die Seite wird gewendet, um Ihr Kennwort zu zeigen. Vergessen Sie nicht, es zu notieren, bevor Sie die Taste 1 oder 2 drücken, um zur nächsten Lektion weiterzugehen.

## Puzzle Mode

(ou bien mode d'emploi du Vapotransformateur du Dr. Robotnik)

Cherchez-vous un nouveau défi? Voulez-vous améliorer vos compétences dans le domaine de la vapotransformation? Jetez un oeil dans le livre secret des techniques de vapotransformation du Dr. Robotnik — vous aurez de nombreux casse-têtes à résoudre.

- Appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour ouvrir le livre à la première page, ou sélectionnez CONTINUE pour passer directement à la dernière leçon que vous aviez abandonnée. Appuyez de nouveau pour continuer.
- Le mode d'emploi du Vapotransformateur s'ouvre à la leçon sélectionnée. Lisez les instructions avec soin (vous aurez un test par la suite) et appuyez sur le bouton 1 ou 2 pour tourner la page. Appuyez de nouveau pour commencer à jouer.
- Une fois que vous avez trouvé la solution du casse-tête, la leçon est terminée et la page tourne pour vous indiquer un mot de passe. N'oubliez pas de l'inscrire avant d'appuyer sur le bouton 1 ou 2 et de passer à la leçon suivante.



## Mode de rompecabezas

(o una ojeada al Manual de la Máquina de Alubias del Dr. Robotnik)

¿Está buscando nuevos retos? ¿Está interesado en mejorar sus técnicas para cocer alubias? Eche una ojeada al libro secreto de las técnicas para cocer alubias del Dr. Robotnik: está lleno de rompecabezas que usted deberá resolver.

- Presione el botón 1 o el 2 para abrir el manual por la primera página, o seleccione CONTINUE para pasar a la lección en la que se quedó. Vuelva a presionarlo para continuar.
- El Manual de la *Máquina de Alubias* se abrirá por la lección que le interesa. Lea detenidamente las instrucciones (después le tomarán la lección) y presione el botón 1 o el 2 para pasar la página. Vuelva a presionar para iniciar el juego.
- Una vez que haya resuelto el rompecabezas, terminará la lección y pasará la página para revelar la contraseña. Asegúrese de que la escribe antes de presionar el botón 1 o 2 y pasar a la siguiente lección.

## Modo rompicapo

(o una sbirciatina al manuale della Macchina Cucina-Fagioli del Dr. Robotnik)

Siete in cerca di nuove emozioni? Siete interessati a migliorare le vostre abilità in questo gioco? Date un'occhiata di nascosto al libro segreto del Dr. Robotnik delle tecniche cucina-fagioli: è pieno di rompicapi da risolvere.

- Premete il pulsante 1 o 2 per aprire il manuale sulla prima pagina, o selezionate CONTINUE per saltare alla lezione a cui eravate arrivati la volta precedente. Premete di nuovo per girare pagina.
- Il manuale della Macchina Cucina-Fagioli si apre sulla lezione. Leggete attentamente le istruzioni (c'è un test alla fine) e premete il pulsante 1 o 2 per voltare pagina. Premere di nuovo per iniziare a giocare.
- Una volta risolto il rompicapo, la lezione finisce e la pagina si gira mostrandovi la parola d'ordine. Riportate questa parola prima di premere il pulsante 1 o 2 e passare alla lezione successiva.

## Puzzle Mode

(eller en titt på Dr. Robotniks handbok för bönkokarmanicken)

Är du ute efter nya utmaningar? Vill du förbättra din bönkokningsskicklighet? Ta då en titt i Dr. Robotniks hemliga handbok om bönkokningsteknik — den är full av pussel som du kan ge dig på.

- Tryck på Knapp 1 eller 2 för att öppna första sidan av handboken, eller välj CONTINUE för att hoppa över den lektion som du tidigare studerade. Tryck igen för att gå vidare.
- Handboken för bönkokning öppnas och visar din lektion. Läs instruktionerna noggrant (du måste gå igenom ett prov senare) och tryck på Knapp 1 eller 2 för att vända på sidan. Tryck igen för att sätta igång spelet.
- Lektionen tar slut när du en gång har löst pusslet, och sidan vänds och ditt lösenord avslöjas. Se till att anteckna lösenordet innan du trycker på Knapp 1 eller 2 och går vidare till nästa lektion.
- Tryck på Knapp 1 eller 2 om de handledning open te slaan op de eerste pagina, of kies voor CONTINUE om verder te gaan met de laatste opgave waar je gebleven was. Druk daarna weer op Toets 1 of 2.
- De Bean Machine Handleiding opent bij een opgave. Lees de instructies zorgvuldig (later volgt er een test) en druk op Toets 1 of 2 om de bladzijde om te slaan. Druk nog een keer om met het spel te beginnen.
- Zodra je de puzzel opgelost hebt, is de opgave afgelopen en slaat de bladzijde om, om je paswoord bekend te maken. Zorg dat je dit opschrijft voordat je op Toets 1 of 2 drukt om door te gaan met de volgende opgave.

## Puzzle Mode

(of Even Gluren In de Handleiding Van Dr. Robotnik's Bean Machine)

Zoek je en nieuwe uitdaging? Wil je je boon-techniek verbeteren? Gluur even in Dr. Robotnik's geheime handleiding van de Bean Machine. Een heleboel puzzels die jij op moet lossen.



**\*Hint\*** Before you start each lesson, look carefully at the way the beans are set up — you might be able to achieve your goal by dropping just one or two sets of beans!

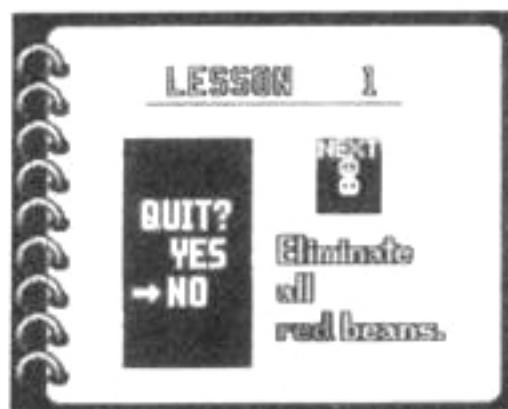
If things don't seem to be going well, press the Pause Button. You'll be asked if you want to quit. If you want to stop the lesson, select YES. If you want to continue the lesson, select NO. Then press Button 1 or 2. Next, your password appears and you have the option of quitting Puzzle Mode or starting the lesson again. Make your choice with the D-Button, and press Button 1 or 2.

**\*Tip\*** Bevor Sie mit einer Lektion anfangen, schauen Sie sich gut die Anordnung der Bohnen an — es könnte durchaus sein, daß Sie Ihr Ziel erreichen können, indem Sie nur eine oder zwei Reihen von Bohnen fallenlassen!

Wenn nicht alles ganz perfekt laufen will, drücken Sie die Pausetaste. Sie werden gefragt, ob Sie aufhören wollen. Wenn Sie die Lektion beenden wollen, wählen Sie YES (Ja). Wenn Sie fortsetzen wollen, wählen Sie NO (Nein). Dann drücken Sie die Taste 1 oder 2. Jetzt erscheint das Kennwort, und Sie haben die Möglichkeit, entweder den Denksport-Modus zu verlassen oder die Lektion von neuem zu beginnen. Treffen Sie Ihre Wahl mit der Richtungstaste und drücken Sie dann die Taste 1 oder 2.

**\*Conseil\*** Avant de commencer une leçon, observez bien la disposition des Beans — il vous suffira peut être de laisser tomber un ou deux groupes de Beans pour atteindre votre but!

Si la situation n'est pas favorable, appuyez sur le bouton PAUSE. On vous demande si vous voulez abandonner. Si vous souhaitez abandonner la leçon, sélectionnez YES. Si vous souhaitez continuer, choisissez NO. Ensuite, appuyez sur le bouton 1 ou 2. Votre mot de passe apparaît et vous avez le choix entre sortir du mode Puzzle ou recommencer la leçon. Utilisez le bouton D pour faire votre sélection, puis appuyez sur le bouton 1 ou 2.



**\* Pista \*** Antes de iniciar cada lección, estudie detenidamente la forma en que están dispuestas las alubias: podría conseguir su objetivo lanzando simplemente uno o dos juegos de alubias.

Si las cosas le parece que no van bien, presione el botón de pausa (Pause). Le preguntarán si quiere abandonar la acción. Si quiere detener la lección, seleccione YES. Si quiere continuar la lección, seleccione NO. Entonces presione el botón 1 o 2. Después aparecerá su contraseña y tendrá la posibilidad de abandonar Puzzle Mode o iniciar de nuevo la lección. Realice su selección con el botón D y presione el botón 1 o 2.

**\* Suggestimento \*** Prima di iniziare una lezione, guardate attentamente a come sono messi i fagioli. Potete riuscire nel vostro intento facendo cadere solo uno o due gruppi di fagioli!

Se non vi sembra che le cose stiano andando bene, premete il pulsante di pausa. Vi viene chiesto se volete lasciare la lezione. Se volete interrompere la lezione, selezionate YES. Se volete continuare la lezione premete NO. Premete quindi il pulsante 1 o 2. Successivamente appare la vostra parola d'ordine e avete la scelta di lasciare il modo PUZZLE o iniziare di nuovo la lezione. Fate la vostra scelta con il pulsante D e premete il pulsante 1 o 2.

**\* Tips \*** Innan du startar var och en av lektionerna skall du noggrant kolla in på vilket sätt börnorna arrangeras — det kan hända att du når ditt mål genom att eliminera bara en eller två bönrader!

Om det hela inte verkar gå bra, skall du trycka på pausknappen (Pause Button). Du blir då tillfrågad om du vill sluta. Om du vill sätta stopp för lektionen skall du välja YES. Om du vill fortsätta med lektionen skall du välja NO. Tryck sedan på Knapp 1 eller 2. Sedan kommer ditt lösenord att visas, och du kan då välja mellan att avsluta Puzzle Mode eller sätta igång lektionen igen. Välj med D-knappen, och tryck sedan på Knapp 1 eller 2.

**\* Hint \*** Voordat je met een opgave begint, bekijk je nauwkeurig hoe de bonen opgesteld zijn — misschien kun je je doel bereiken door maar één of twee bonenparen te laten vallen!

Als het allemaal niet zo lekker gaat, druk je op de Pauze Toets. Nu wordt je gevraagd of je wilt stoppen. Als je met een opgave wilt stoppen, kies je voor YES. Als je door wilt gaan, kies je voor NO. Druk daarna op Toets 1 of 2. Vervolgens verschijnt je paswoord en kun je kiezen uit stoppen met de Puzzle Mode of opnieuw met de opgave beginnen. Maak je keuze met de R-toets en druk daarna op Toets 1 of 2.

## The Password

A password appears whenever you've won a match in Scenario Mode or completed a lesson in Puzzle Mode. You can use this password to begin play at that level later on.

- To enter a password, choose the mode you want to play, then select CONTINUE. The password screen appears.
- Use the D-Button to highlight the bean you want to fill the first space, then press Button 2 to go to the next.
- If you make a mistake, highlight the arrow that points left and press Button 2 to go back a space. Then select the correct bean.

When you're ready to enter your password, select END and press Button 2. If your password is incorrect, nothing happens. Check your notes and try again! If the password is correct, the game screen appears. To exit the password screen without entering a password, press Button 1.



## Das Kennwort

Ein Kennwort wird ausgegeben, nachdem Sie im Scenario Mode einen Zweikampf gewonnen oder im Puzzle Mode eine Lektion absolviert haben. Dieses Kennwort können Sie dazu verwenden, zu einem späteren Zeitpunkt im nächsten Level weiterzuspielen.

- Um ein Kennwort einzugeben, wählen Sie zunächst den gewünschten Modus, dann CONTINUE. Nun erscheint der PASSWORD-Bildschirm.
- Verwenden Sie die Richtungstaste, um die Bohne anzuwählen, die Sie in die erste Leerstelle einsetzen wollen. Danach drücken Sie die Taste 2, um zur nächsten Bohne zu gehen.
- Falls Ihnen ein Fehler unterläuft, wählen Sie den Rückschritt-Pfeil an und drücken die Taste 2, um einen Schritt zurückzugehen. Wählen Sie danach die richtige Bohne.

Wenn Sie Ihr Kennwort eingegeben haben und es bestätigen wollen, wählen Sie END und drücken die Taste 2. Sollte Ihr Kennwort inkorrekt sein, passiert nichts. Überprüfen Sie in diesem Fall Ihre Notizen und versuchen es noch einmal! Ist das Kennwort korrekt, erscheint der Spiel-Bildschirm. Um den Kennwort-Bildschirm ohne Eingabe eines Kennworts zu verlassen, drücken Sie die Taste 1.

## Le mot de passe

Un mot de passe apparaît chaque fois que vous gagnez un match en mode Scenario ou que vous terminez une leçon en mode Puzzle. Utilisez ce mot de passe pour commencer à jouer à partir de ce niveau par la suite.

- Pour entrer un mot de passe, choisissez le mode dans lequel vous voulez jouer, puis sélectionnez CONTINUE. L'écran PASSWORD apparaît.
- Utilisez le bouton D pour éclairer le Bean que vous voulez dans le premier espace, puis appuyez sur le bouton 2 pour aller au suivant.
- Si vous vous êtes trompé, éclairez la flèche pointée vers la gauche et appuyez sur le bouton 2 pour revenir d'un espace en arrière. Sélectionnez alors le Bean correct.

Lorsque vous êtes prêt à valider votre mot de passe, sélectionnez END et appuyez sur le bouton 2. Si le mot de passe est incorrect, rien ne se passe. Vérifiez vos notes et essayez à nouveau! Si le mot de passe est correct, l'écran de jeu apparaît. Pour quitter l'écran PASSWORD sans entrer de mot de passe, appuyez sur le bouton 1.

## La contraseña

Aparecerá una contraseña cada vez que gane una batalla en el Scenario Mode o haya completado una lección en el Puzzle Mode. Podrá utilizar esa contraseña para iniciar posteriormente el juego en ese nivel.

- Para introducir una contraseña, elija el modo en el que quiere jugar y después seleccione CONTINUE. Aparecerá la pantalla de contraseña.
- Utilice el botón D para resaltar la alubia con la que quiere llenar el primer espacio y después presione el botón 2 para pasar al siguiente.
- Si comete un error, resalte la flecha que señala la izquierda y presione el botón 2 para retroceder un espacio. Después seleccione la alubia correcta.

Cuando esté preparado para introducir su contraseña, seleccione END y presione el botón 2. Si su contraseña es incorrecta, no pasará nada. Examine sus notas e inténtelo de nuevo. Si la contraseña es correcta, aparecerá la pantalla del juego. Para abandonar la pantalla de la contraseña sin introducir una contraseña, presione el botón 1.

## Parola d'ordine

La parola d'ordine appare ogni volta che vincete una partita nel modo SCENARIO o avete completato una lezione nel modo PUZZLE. Potete usare questa parola d'ordine per iniziare il gioco direttamente dal livello successivo.

- Per immettere una parola d'ordine, scegliete il modo nel quale volete giocare e quindi selezionate CONTINUE. Appare lo schermo PASSWORD della parola d'ordine.
- Usate il pulsante D per illuminare il fagiolo che volete per riempire il primo spazio e quindi premete il pulsante 2 per passare al successivo.
- Se fate un errore, illuminate la freccia che punta verso sinistra e premete il pulsante 2 per tornare indietro di uno spazio. Scegliete quindi il fagiolo corretto.

Una volta che siete pronti ad immettere la parola d'ordine, selezionate END e premete il pulsante 2. Se la parola d'ordine non è esatta, non succede niente. Controllate i vostri appunti e provate di nuovo! Se la parola d'ordine è esatta, appare lo schermo di gioco. Per uscire dallo schermo della parola d'ordine senza immettere la parola d'ordine, premere il pulsante 1.

## Lösenordet

Ett lösenord visas varje gång du har vunnit en match i Scenario Mode, eller när du har fullbordat en lektion i Puzzle Mode. Du kan använda lösenordet för att senare börja att spela på den nivån.

- När du vill mata in ett lösenord skall du välja det spelsätt du vill ha, och sedan välja CONTINUE. PASSWORD-skärmen kommer då att visas.
- Använd D-knappen för att välja den böna du vill ha i den första rutan, och tryck sedan på Knapp 2 för att gå till nästa ruta.
- Om du gör ett misstag skall du välja den pil som pekar åt vänster, och trycka på Knapp 2 för att gå tillbaka en ruta. Välj därefter rätt böna.

Välj END och tryck på Knapp 2 när du är redo att mata in ditt lösenord. Om lösenordet inte är rätt, kommer inget att ske. Kolla vad du har antecknat och försök igen! Om lösenordet är rätt, kommer spelskärmen att dyka upp. För att lämna PASSWORD-skärmen utan att mata in ett lösenord skall du trycka på Knapp 1.

## Het Paswoord

Er verschijnt een paswoord als je een match hebt gewonnen in de Scenario Mode of als je een opgave hebt afgemaakt in de Puzzle Mode. Dit paswoord kun je gebruiken om later weer op datzelfde level te beginnen.

- Om een paswoord in te voeren, kies je de Mode waarop je wilt spelen en kies je voor CONTINUE. Nu verschijnt het paswoord scherm.
- Gebruik de R-toets om de boon op te laten lichten die je op de eerste positie wilt zetten, druk daarna op Toets 2 om naar de volgende te gaan.
- Wanneer je een fout maakt, kies je voor de teruggaande pijl en druk je op Toets 2 om naar een positie terug te gaan. Kies dan de juiste boon uit.

Wanneer je er klaar voor bent na het invoeren van je paswoord, druk je op de Start Toets. Indien je paswoord niet klopt, is er niks aan de hand. Controleer het en probeer het opnieuw! Indien je paswoord juist is, verschijnt het level scherm dat daar bij hoort. Om het paswoord scherm te verlaten zonder een paswoord in te voeren, druk je op Toets 1.

## The Bean-steaming Hall of Fame

If you've achieved a higher score than Dr. Robotnik's henchbots, you'll be able to enter up to three initials on the screen that appears next.

- Press the D-Button up or down to scroll through the letters of the alphabet.
- Enter the desired letter and go on to the next space by pressing Button 2.
- If you made a mistake, press Button 1 to eliminate the character and go back to the previous space.
- Once you've entered your initials, press Button 2 until the High Score screen disappears.

## Die Ruhmeshalle der besten Bohnenretter

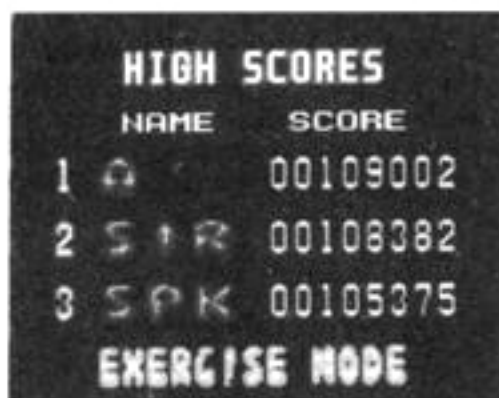
Wenn Sie eine höhere Punktzahl als der Beste der Robogreifer von Dr. Robotnik erzielt haben, können Sie Ihre drei Initialen auf dem Bildschirm eingeben, der als nächstes erscheint.

- Drücken Sie die Richtungstaste nach oben oder unten, um durch die Buchstaben des Alphabets zu rollen.
- Geben Sie den gewünschten Buchstaben ein, und gehen Sie mit Hilfe von Taste 2 zur nächsten Stelle weiter.
- Wenn Sie einen Fehler machen, drücken Sie die Taste 1, um den Buchstaben zu eliminieren, und gehen zur vorherigen Stelle zurück.
- Nachdem Sie Ihre Initialen eingegeben haben, drücken Sie die Taste 2, bis der High Score-Bildschirm verschwindet.

## Le sommet de la gloire

Si vous avez obtenu un score plus élevé que celui des robospires du Dr. Robotnik, vous pourrez entrer vos initiales (jusqu'à 3 lettres) sur l'écran suivant.

- Appuyez sur le bouton D vers le haut ou le bas pour faire défiler les lettres de l'alphabet.
- Entrez la lettre souhaitée et passez à l'espace suivant en appuyant sur le bouton 2.
- Si vous vous êtes trompé, appuyez sur le bouton 1 pour éliminer le caractère et revenir à l'espace précédent.
- Une fois que vous avez entré vos trois lettres, appuyez sur le bouton 2 jusqu'à ce que l'écran HIGH SCORE disparaisse.



HIGH SCORES	
NAME	SCORE
1 A	00109002
2 S R	00108382
3 S P K	00105375

EXERCISE MODE

## Cuadro de honor de cocimiento de alubias

Si usted ha conseguido una puntuación más alta que la de los robots secuaces del Dr. Robotnik, podrá introducir hasta tres iniciales en la pantalla que aparezca después.

- Presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para pasar las letras del alfabeto.
- Introduzca la letra que desee y pase al espacio siguiente presionando el botón 2.
- Si comete un error, presione el botón 1 para eliminar el carácter y retroceda hasta el espacio anterior.
- Una vez que haya introducido sus iniciales, presione el botón 2 hasta que desaparezca la pantalla de alta puntuación.

## L'entrata alla fama di Bean-steaming

Se avete raggiunto un punteggio più alto di quello dei robotirapiedi del Dr. Robotnik, potrete introdurre tre iniziali nello schermo che appare di seguito.

- Premete il pulsante D in alto o in basso per scorrere le lettere dell'alfabeto.
- Immettete la lettera desiderata e passate allo spazio successivo premendo il pulsante 2.
- Se fate un errore, premete il pulsante 1 per cancellare la lettera e tornare allo spazio precedente.
- Una volta che avete immesso le vostre iniziali, premete il pulsante 2 fino a quando lo schermo HIGH SCORE scompare.

## Bönkokarnas kändismuseum

Om du har tagit flera poäng än Dr. Robotniks plåtniklasar, kan du mata in så många som tre initialer på den skärm som visas senare.

- Vicka D-knappen uppåt eller neråt för att rusa igenom bokstäverna i alfabetet.
- Mata in den bokstav du vill ha och gå till nästa ruta genom att trycka på Knapp 2.
- Om du råkar göra ett misstag, skall du trycka på Knapp 1 för att sudda ut bokstaven och gå tillbaka till den föregående rutan.
- När du har matat in dina initialer skall du trycka på Knapp 2 tills HIGH SCORES-skärmen försvinner.

## High Score Scherm

Wanneer je een hogere score hebt dan de robots van Dr. Robotnik, kun je drie initialen invoeren op het "High Score scherm" dat dan verschijnt.

- Ga de letters van het alfabet langs door op omhoog of omlaag op de R-toets te drukken.
- Voer de gewenste letter in en ga naar de volgende positie door op Toets 2 te drukken.
- Als je een fout maakt, druk je op Toets 1 om de letter te wissen en ga je terug naar de vorige positie.
- Zodra je drie initialen hebt ingevoerd, druk je op Toets 2 totdat het High Score scherm verschijnt.

## 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-Master System/Master System II bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
- ② Nicht knicken!
- ③ Vor Gewaltwirkungen 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 Videospiele 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 video en televisores de proyección de grandes pantallas.



## Uso della cartuccia

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il 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 deformarla!
- ⑥ Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- ⑦ Non esporla a solventi, benzina, ecc.!

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

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

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



## Hantering av spelkassetten

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator.

### Hantera kassetten försiktigt

- 1) Undvik att spilla vatten på den!
- 2) Försök inte böja eller bryta den!
- 3) Utsätt den inte för våld eller kraftiga stötar!
- 4) Lägg den inte direkt i solen!
- 5) Försök inte öppna den eller ta sönder den!
- 6) Lägg den inte vid ett element eller på andra varma platser!
- 7) Låt den inte komma i kontakt med thinner, bensin eller andra lösningsmedel.

- Om kassetten råkar bli blöt så torka av den ordentligt innan du använder den igen.
- Om kassetten blir smutsig så torka rent den med en mjuk trasa doppad i vatten med lite diskmedel i.
- Lägg tillbaka kassetten i sin ask när du spelat färdigt.

- \* Spela inte för länge åt gången, utan ta en paus då och då.

**WARNING:** Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i storformat för ofta eller för länge.

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

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

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

**WAARSCHUWING:** Voor eigenaars van projectie-televisies: Stillstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectie-televisies.



© 1993 COMPILE  
© 1993 SEGA ENTERPRISES, LTD.

**SEGA**

672-1765-50



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

Patents: U.S. No. 4,026,555; Canada No. 1,082,351;  
France No. 1,607,029; U.K. No. 1,535,999; Japan No.  
1,632,396; Germany No. 2,609,826