



HUDSON GROUP  
**HUDSON SOFT**®

# INSTRUCTION MANUAL



**MEGA DRIVE**

**SEGA**

## **EPILEPSY WARNING**

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

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

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

## **EPILEPSIE-WARNUNG**

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

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

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

## **AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE**

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

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

## **ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA**

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

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

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

## **AVVERTENZA A PROPOSITO DELL'EPILESSIA**

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

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

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

## **EPILEPSIVARNING**

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

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

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

## **WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE**

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

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

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



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

#### **PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE**

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

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

#### **VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG**

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

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

#### **PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO**

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



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

#### **PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN**

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

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

#### **PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO**

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

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

#### **FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDER MEDAN DU SPELAR**

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

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

#### **VOORZORGSMATREGELEN BIJ GEBRUIK**

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

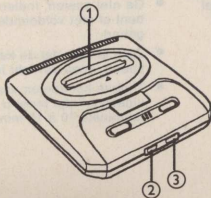
## STARTING UP

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

**Important:** Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

**Note:** With the use of the Sega 4 Player Adaptors (available separately), up to four players can participate in this game simultaneously.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2 or Sega 4-Player Adaptor



## VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr SEGA Mega Drive wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an. Wenn zwei Personen an dem Spiel teilnehmen, schließen Sie auch Control Pad 2 an.
2. Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
3. Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
4. Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

**Wichtig:** Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

**Hinweis:** Bei Verwendung des SEGA 4-Spieler-Adapters (Separat erhältlich) können bis zu vier Spieler gleichzeitig an diesem Spiel teilnehmen.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2 oder SEGA 4-Spieler-Adapter

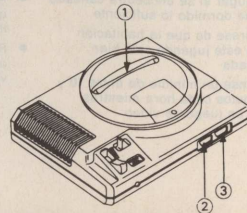
## MISE EN ROUTE

1. Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1. Pour jouer à deux, branchez la Manette de contrôle 2 aussi.
2. Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
3. Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
4. Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

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

**Remarque :** Avec l'adaptateur Sega 4 joueurs (en vente séparément), jusqu'à quatre joueurs peuvent participer à ce jeu en même temps.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2 ou adaptateur Sega 4 joueurs



## INICIO

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

**Importante:** Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

**Nota:** Utilizando los adaptadores Sega para 4 jugadores (vendidos por separado), en este juego podrá participar simultáneamente un máximo de cuatro jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2 o adaptador Sega para 4 jugadores

## PREPARATIVI

1. Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1. Per giochi a due giocatori, collegare anche il Control Pad 2.
2. Assicursarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
3. Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
4. Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

**Importante:** Assicursarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

**Nota:** Usando l'adattatore per quattro giocatori Sega (venduto a parte), possono partecipare a questo gioco contemporaneamente fino a quattro giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2 o l'adattatore per quattro giocatori Sega

## FÖRBEREDELSE FÖR SPELSTART

1. Koppla ihop Sega Mega Drive-systemet på det sätt som beskrivs i dess bruksanvisning. Koppla in Kontrollplatta 1. Anslut också Kontrollplatta 2 för att kunna spela ett spel för två spelare.
2. Kontrollera att strömmen är frånslagen. Sätt sedan i Sega-kassetten i Mega Drive-konsolen.
3. Slå på strömmen. Efter ett par sekunder tänds titelbilden på bildskärmen.
4. Om titelbilden inte tänds så slå ifrån strömmen igen. Kontrollera att systemet är ihopkopplat på rätt sätt och att kassetten sitter i ordentligt. Slå sedan på strömmen igen.

**Viktigt:** Kontrollera alltid att strömmen är frånslagen innan du sätter i eller tar ut en kassett ur speldatorn.

**OBSt!** Med hjälp av Segas adapter för 4 spelare (säljs separat) kan upp till fyra spelare vara med i det här spelet samtidigt.

- ① Sega-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1
- ③ Kontrollplatta 2 eller Segas adapter för 4 spelare

## STARTEN

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

**Let op:** Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

**N.B.:** Bij gebruikmaking van de Sega 4-speler adapter (los verkrijgbaar) kunnen er maximaal vier spelers tegelijk aan dit spel deelnemen.

- ① Sega Cassette
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2 of Sega 4-speler adapter



## BOMBED!

Bomber Planet was a beautiful place, and its inhabitants lived in peace, protected by five spirits. But one day, invaders arrived: the evil Bagulaa and his Robot Army. In the battle that followed, the Spirit Pictures — the source of the Spirits' magical power — were destroyed. Without the special spirit power to protect it, Bomber Planet was thrown off balance and split into five pieces.



## BOMBARDIERT!

Bomber Planet war ein schöner Ort, und seine Bewohner lebten in Frieden unter dem Schutz von fünf Geistern. Doch eines Tages landeten Eindringlinge: der böse Bagulaa und seine Roboter-Armee. In der anschließenden Schlacht wurden die Geisterbilder — die Quelle der magischen Kraft der Geister — zerstört. Ohne den Schutz der besonderen Geisterkraft wurde Bomber Planet aus der Bahn geworfen und in fünf Stücke zerrissen.

## BOMBARDÉ !

La planète Bomber était un endroit magnifique où les habitants vivaient en paix sous la protection des cinq Esprits. Jusqu'au jour où elle a été envahie par le terrible Bagulaa et son armée de robots. Au cours des combats qui ont suivi, les portraits des Esprits ont été détruits. La perte de ces portraits, dont les Esprits tiraient leurs pouvoirs magiques, a déséquilibré la planète Bomber et l'a brisée en cinq morceaux !

## ¡BOMBARDEADOS!

El planeta Bomber era un hermoso lugar, y sus habitantes vivían en paz, protegidos por cinco espíritus. Pero un día, llegaron invasores: el malvado Bagulaa y su armada de robots. En la batalla que aconteció después, las imágenes de espíritus —la fuente del poder mágico de los espíritus— fueron destruidas. Sin el poder de espíritus especial para protegerlo, el planeta Bomber se desequilibró y se dividió en cinco piezas.

## BOMBARDATO!

Il pianeta Bombardiere era un luogo incantevole ed i suoi abitanti vivevano in pace, protetti da cinque spiriti. Ma un giorno arrivarono gli invasori: il perfido Bagulaa e il suo esercito di robot. Nella battaglia che ne seguì le Immagini degli Spiriti, la fonte del potere magico degli spiriti, furono distrutte. Senza lo speciale potere degli spiriti a proteggerlo, il pianeta Bombardiere si trovò sbilanciato e si spaccò in cinque pezzi.

## BOMBADE!

Bombarplaneten var ett vackert ställe där invånarna levde i lugn och ro under fem andars beskydd. Men en dag blev de invaderade av den onde Bagulaa och hans robotarmé. I den efterföljande stridens hetta blev Andebilderna — källan till Andarnas magiska kraft — förstörda. I brist på sin speciella skyddande andekraft kom Bombarplaneten ur balans och sprack sönder i fem bitar.

## GEBOMBARDEERD!

De bommenwerpersplaneet was een schitterend oord, waarvan de bewoners een vreedzaam leven leidden en door vijf geesten werden beschermd. Maar op een dag werd de planeet overvallen door de gemene Bagulaa en zijn leger van robots. In de strijd die daarop volgde werden de geestenschilderijen — waaraan de geesten hun toverkracht ontleenden — vernietigd. Omdat hiermee ook de beschermende kracht van de geesten verloren was gegaan, raakte de bommenwerpersplaneet uit zijn evenwicht en brak deze uiteen in vijf stukken.

But wait! All is not lost! Bomberman has arrived to restore the Spirit Picture and reassemble Bomber Planet! It won't be easy — the pieces of Bomber Planet are crawling with Bagulaa's robot minions and animals who've been brainwashed into helping the invaders. Bomberman has allies — called Louies — who can help, but only if Bomberman can find them.

As Bomberman, use your bombing skills to save Bomber Planet in a normal game, or choose one of ten special courses and challenge up to three other players in a battle of strategy. Pack your bombs, hop aboard a Louie, and get ready for some explosive action!

Doch Halt! Noch ist nicht alles verloren! Bomberman ist angekommen, um das Geisterbild wiederherzustellen und Bomber Planet wieder zusammenzufügen! Es wird nicht leicht sein — die Bruchstücke von Bomber Planet wimmeln von Bagulaa's Roboter-Lakaien und Tieren, die zur Unterstützung der Invasoren einer Gehirnwäsche unterzogen wurden. Bomberman hat Verbündete — sogenannte Louies — die helfen können, aber nur, wenn Bomberman sie finden kann.

Benutzen Sie als Bomberman Ihre Bombenwerfkünste, um Bomber Planet in einem Normalspiel zu retten, oder wählen Sie einen von zehn Spezial-Kampfplätzen und kämpfen Sie gegen maximal drei Mitspieler in einer Schlacht der Strategie. Packen Sie Ihre Bomben ein, schwingen Sie sich auf einen Louie, und machen Sie sich auf explosive Action gefaßt!

Mais attendez ! Tout n'est peut-être pas perdu ! Car Bomberman est arrivé pour restaurer les portraits des Esprits et rassembler les morceaux de la planète Bomber. Cela ne sera pas facile : les morceaux de la planète sont infestés de robots et d'animaux à la botte de Bagulaa. Ceux-ci ont subi un lavage de cerveau et feront tout pour aider les envahisseurs. Bomberman a, lui aussi, des alliés : les Louies. Les Louies aideront Bomberman, mais seulement si celui-ci les trouve.

En mode normal, jouez le rôle d'un Bomberman en utilisant des bombes pour sauver la planète Bomber. Ou défiez un à trois autres joueurs dans un combat de stratégie en choisissant l'un des dix programmes spéciaux. Armez-vous de vos bombes et enfourchez un Louie. Une aventure explosive vous attend !



¡Pero espere! ¡Aún no se ha perdido todo! ¡Ha llegado Bomberman para restaurar la imagen de espíritu y reensamblar el planeta Bomber! No va a ser sencillo, las piezas del planeta Bomber están llenas de robots esbirros de Bagulaa y de animales cuyo cerebro ha sido lavado para que ayuden a los invasores. Bomberman tiene aliados —llamados Louies— que pueden ser de ayuda, pero sólo si Bomberman puede encontrarlos.

Como Bomberman, utilice su habilidad de bombardeo para salvar el planeta Bomber en un juego normal, o elija uno de los diez cursos especiales y rete a otros jugadores, un máximo de tres, en una batalla de estrategia. Meta sus bombas, salte a bordo de un Louie y prepárese para tomar parte en una acción explosiva.

Ma, un attimo! Non tutto è perduto! È arrivato Bomberman per ricostruire l'Immagine dello Spirito e rimettere assieme il pianeta Bombardiere! Non sarà facile: i pezzi del pianeta Bombardiere brulicano di scagnozzi dei robot di Bagulaa e di animali a cui è stato fatto il lavaggio del cervello in modo che aiutino gli invasori. Bomberman ha alleati, detti Louie, che possono aiutarlo, ma solo se Bomberman riesce a trovarli.

Nel ruolo di Bomberman, usa la tua abilità come bombardiere per salvare il pianeta Bombardiere nel gioco normale, oppure scegli uno dei dieci circuiti e sfida fino a tre altri giocatori in una battaglia di strategia. Carica le tue bombe, salta su un Louie, e preparati per qualche azione esplosiva!

Men vänta lite! Ännu är inte allt hopp ute! Här kommer Bombarmannen för att reparera Andebilden och sätta ihop Bombarplaneten igen! Det kommer inte att bli lätt — Bombarplanet-bitarna kryllar av Bagulaas robotlakejer och av djur som blivit hjärntvättade så att de hjälper inkräktarna. Bombarmannen har vänner på sin sida också — så kallade Louiesar — som kan hjälpa honom, men bara om han kan hitta dem.

Var Bombarmannen och använd din bombarförmåga för att rädda Bombarplaneten i ett vanligt spel, eller välj någon av de tio olika specialbanorna och utmana upp till tre andra spelare på en strategisk kamp. Packa dina bomber, hoppa ombord på en Louie och gör dig klar för en stunds pang-action!

Maar wacht eens! De zaak is nog niet helemaal verloren! Onze Bommenwerper is namelijk aangeland om het geestenschilderij te restaureren en de bommenwerpersplaneet weer in elkaar te zetten! Dat is geen gemakkelijke taak, want de brokstukken van de bommenwerpersplaneet lopen mee in de pas van de onderdanige robots van Bagulaa en van dieren die niet beter weten dan dat zij de indringers moeten helpen. Bommenwerper heeft vrienden — de zogenaamde Louies — die hem kunnen bijstaan, maar alleen indien Bommenwerper hen kan vinden.

Als je de normale speelmodus kiest, moet je in de rol van Bommenwerper gebruikmaken van jouw vaardigheid in het plaatsen van bommen om op die manier de bommenwerpersplaneet te kunnen redden. Als je in de strategische gevechtsmodus wilt spelen, kies je één van de tien speciale routes om tegen maximaal drie andere spelers te kunnen vechten. Pak je bommen dus bij elkaar, spring op een Louie en bereid je voor op de nodige explosies!

## TAKE CONTROL!

### ① Directional Button (D-Button)

- Moves Bomberman around game screens.
- Toggles through choices on menu screens

### ② Start

- Enters selections on menu screens

### ③ Button A

- Stops movement of kicked bombs

## SPIELSTEUERUNG

### ① Richtungstaste

- Dient zum Bewegen von Bomberman über die Spielbildschirme.
- Dient zum Ansteuern von Menüpunkten auf Menübildschirmen.

### ② Start

- Dient zur Eingabe von Einstellungen auf Menübildschirmen.

### ③ Taste A

- Stoppt die Bewegung getretener Bomben

## PRENEZ LES COMMANDES !

### ① Bouton directionnel (Bouton D)

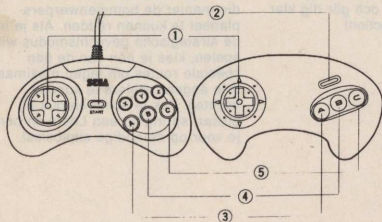
- Permet de déplacer Bomberman sur les écrans de jeu.
- Permet de passer d'une sélection à l'autre sur les écrans de menu.

### ② Start

- Permet d'enregistrer une sélection effectuée sur les écrans de menu.

### ③ Bouton A

- Arrête le mouvement des bombes lancées au pied.



## TOMA DE CONTROL

- ① **Botón direccional** (Botón D)
  - Mueve a Bomberman por las pantallas del juego.
  - Cambia entre elecciones en las pantallas de menú.
- ② **Botón de inicio**
  - Introduce selecciones de las pantallas de menú.
- ③ **Botón A**
  - Para el movimiento de las bombas lanzadas a patadas.

## AI COMANDI!

- ① **Pulsante di direzione** (Pulsante-D)
  - Fa muovere Bomberman sugli schermi di gioco in ogni direzione.
  - Ti fa scorrere sulle varie scelte sugli schermi dei menu.
- ② **Start**
  - Registra le tue scelte sugli schermi dei menu.
- ③ **Pulsante A**
  - Arresta il movimento delle bombe calciate.

## TA KONTROLL!

- ① **Riktningknappen** (D-knappen)
  - Flyttar omkring Bombarmannen på spelskärmarna.
  - Används för att bläddra mellan alternativen på menyskärmarna.
- ② **Start**
  - Används för att mata in val på menyskärmarna.
- ③ **A-knappen**
  - Stannar rörelsen för ivägsparkade bomber.

## NEEM DE LEIDING IN HANDEN!

- ① **Richtingstoets** (R-Toets)
  - Om Bommenwerper over het scherm te verplaatsen.
  - Om de keuzemogelijkheden op menuschermen te doorlopen.
- ② **Start**
  - Om je keuzes op de menuschermen te bevestigen
- ③ **Toets A**
  - Om de beweging van weggetrapte bommen te stoppen



#### ④ Button B

- Performs special Bomberman abilities received from picking up special items (see pages 36–40).
- When Bomberman is riding a Louie, performs that Louie's special skills (see pages 42–44).
- Cancels selections on menu screens.

#### ⑤ Button C

- Sets bombs at Bomberman's feet.
- Guides Line Bombs (see page 36).
- Enters selections on menu screens.

#### Note to users of the 6-Button Arcade Pad:

Buttons X, Y and Z have no function in this game.

#### ④ Taste B

- Aktiviert spezielle Bomberman-Fähigkeiten, die durch das Einsammeln von Spezialgegenständen erworben werden (siehe Seiten 36–40).
- Aktiviert die besonderen Fähigkeiten eines Louies, wenn Bomberman auf einem dieser Genossen reitet (siehe Seiten 42–44).
- Annulliert die Wahl von Einstellungen auf Menübildschirmen.

#### ⑤ Taste C

- Legt Bomben vor Bombermans Füße.
- Steuert Reihensbomben (siehe Seite 36).
- Dient zur Eingabe von Einstellungen auf Menübildschirmen.

#### Hinweis für Benutzer des Sechs-Tasten-Control Pads:

Die Tasten X, Y und Z haben in diesem Spiel keine Funktion.

#### ④ Bouton B

- Permet d'exécuter certaines techniques spéciales de Bomberman que celui-ci acquiert en ramassant des objets spéciaux (voir pages 36–40).
- Lorsque Bomberman chevauche un Louie, permet d'exécuter les techniques spéciales de ce Louie (voir pages 42–44).
- Annule les sélections sur les écrans de menu.

#### ⑤ Bouton C

- Place les bombes aux pieds de Bomberman.
- Guide les << bombes en ligne >> (voir page 36).
- Enregistre les sélections effectuées sur les écrans de menu.

#### Remarque à l'intention des utilisateurs de la manette 6 boutons :

Les boutons X, Y et Z ne servent pas dans ce jeu.

#### ④ Botón B

- Emplea habilidades especiales de Bomberman recibidas al tomar artículos especiales (consulte las páginas 37-41).
- Cuando Bomberman va montado sobre un Louie, emplea las habilidades especiales de ese Louie (consulte las páginas 43-45).
- Cancela las selecciones de las pantallas de menús.

#### ⑤ Botón C

- Pone las bombas a los pies de Bomberman.
- Guía las bombas de línea (consulte la página 37).
- Introduce selecciones de las pantallas de menús.

#### Aviso a los usuarios del mando de control de 6 botones:

Los botones X, Y y Z no funcionan en este juego.

#### ④ Pulsante B

- Mette in atto le abilità speciali che Bomberman ha ottenuto raccogliendo oggetti particolari (vedi a pagine 37-41).
- Quando Bomberman cavalca un Louie, mette in atto le abilità speciali di quel Louie (vedi a pagine 43-45).
- Cancella le tue scelte sugli schermi dei menu.

#### ⑤ Pulsante C

- Sistema le bombe ai piedi di Bomberman.
- Guida le bombe allineate (vedi a pagina 37)
- Registra le tue scelte sugli schermi dei menu.

#### Nota per gli utenti del Control Pad Arcade a 6 pulsanti:

I pulsanti X, Y e Z non hanno alcuna funzione in questo gioco.

#### ④ B-knappen

- Används för att utnyttja speciella Bombarman-förmågor som han får genom att plocka upp speciella prylar (se sidona 37-41).
- Används för att utföra en Louies specialtricks medan Bombarmannen rider på den Louien (se sidona 43-45).
- Avbryter val på menyskärmarna.

#### ⑤ C-knappen

- Läger ut bomber vid Bombarmannens fötter.
- Styr Radbomber (se sidan 37).
- Används för att mata in val på menyskärmarna.

#### Att observera för dig som använder en kontrollplatta med 6 knappar:

Knapparna X, Y och Z används inte i det här spelet.

#### ④ Toets B

- Om Bommenwerper speciale handelingen te laten verrichten die hij door het oppakken van speciale voorwerpen kan uitvoeren (zie blz. 37-41).
- Om de bijzondere vaardigheden van de Louie te verrichten, waarop Bommenwerper op dat moment rijdt (zie blz. 43-45).
- Om je keuzes op de menuschermen te annuleren.

#### ⑤ Toets C

- Om de bommen bij de voeten van Bommenwerper te plaatsen.
- Om de lijnbommen te sturen (zie blz. 37).
- Om je keuzes op de menuschermen te bevestigen.

#### Opmerking voor gebruikers van het 6-toetsenblok:

Bij dit spel hebben de toetsen X, Y en Z geen betekenis.

## GETTING STARTED

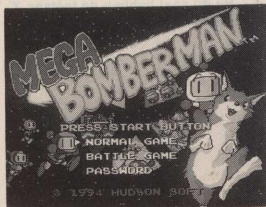
From the opening story, press Start to call up the Title screen. Then press the D-Button up or down to select the game mode you wish to play, and press Start again

## SPIELSTART

Drücken Sie Start auf dem Einleitungsbildschirm, um den Titelbildschirm aufzurufen. Wählen Sie dann den gewünschten Spielmodus durch Drücken der Richtungstaste nach oben oder unten, und drücken Sie anschließend erneut Start.

## MISE EN ROUTE

Sur l'écran de l'histoire, appuyez sur Start pour faire apparaître l'écran-titre. Appuyez ensuite sur le haut ou le bas du bouton D pour choisir le mode de jeu désiré et appuyez à nouveau sur Start.





## INICIO DEL JUEGO

Desde la historia inicial, presione el botón de inicio para que aparezca la pantalla del título. Luego presione el botón D hacia arriba o hacia abajo para seleccionar el modo de juego que desea jugar, y vuelva a presionar el botón de inicio.

## PRONTI PER LA PARTENZA

Dal piano d'apertura premi Start per richiamare lo schermo del titolo. Premi poi il pulsante-D in su o in giù per selezionare la modalità di gioco con la quale desideri giocare quindi premi di nuovo Start.

## SPELSTART

Tryck på Start för att hoppa från den inledande berättelsen till Titelskärmen. Tryck sedan D-knappen uppåt eller neråt för att välja vilken typ av spel du vill spela, och tryck därefter en gång till på Start.

## BEGINNEN MET SPELEN

Na de inleiding druk je op Start om het titelscherm te laten verschijnen. Druk daarna de R-toets omhoog of omlaag om de gewenste speelmodus te kiezen, en druk opnieuw op Start.

### Normal Game

In this single-player mode, use your wits and your bombs to reassemble the five areas of Bomber Planet before your battle with the evil Bagulaa.

### Battle Game

**Normal:** Up to four players control their own Bomberman characters and play against each other until only one remains.

**Tag Team:** Up to four players split into two tag teams and battle each other.

### Password

Enter a password to continue a Normal Game (see page 30).

### Normal Game (Normalspiel)

Benutzen Sie in diesem 1-Spieler-Modus Ihren Verstand und Ihre Bomben, um die fünf Gebiete von Bomber Planet vor Ihrem Kampf mit dem bösen Bagulaa wieder zusammenzufügen.

### Battle Game (Kampfspiel)

**Normal:** Bis zu vier Spieler steuern ihre eigene Bomberman-Spielfigur und spielen gegeneinander, bis nur noch einer übrigbleibt.

**Tag-Team:** Bis zu vier Spieler teilen sich in zwei "Tag-Teams" auf und wechseln sich beim Zweikampf gegenseitig ab.

### Password (Paßwort)

Geben Sie ein Paßwort ein, um ein Normalspiel (Normal Game) fortzusetzen (siehe Seite 30).

### Jeu normal

Dans ce mode un joueur, faites appel à votre ingéniosité et utilisez vos bombes pour rassembler les cinq morceaux de la planète Bomber avant d'affronter le terrible Bagulaa.

### Jeu de combat

**Normal :** Quatre joueurs au maximum commandent leur propre Bomberman et combattent jusqu'à ce qu'il n'en reste plus qu'un seul.

**Tag Team (Jeu en équipe) :** Quatre joueurs au maximum se répartissent en deux équipes qui combattent entre elles.

### Mot de passe

Entrez un mot de passe pour continuer un jeu normal (voir page 30).

### **Juego normal**

En este modo de un solo jugador, utilice su inteligencia y sus bombas para reensamblar las cinco áreas del planeta Bomber antes de empezar a luchar contra el malvado Bagulaa.

### **Juego de batallas**

**Normal:** Hasta cuatro jugadores controlan sus propios personajes Bomberman y juegan uno contra otro hasta que sólo queda uno.

**Equipos de parejas:** Hasta cuatro jugadores se dividen en dos equipos de parejas y luchan entre sí.

### **Contraseña**

Introduzca una contraseña para continuar un juego normal (consulte la página 31).

### **Gioco di battaglia (Battle Game)**

In questa modalità ad un solo giocatore, usa il tuo ingegno e le tue bombe per rimettere assieme le cinque parti del pianeta Bombardiere prima della tua battaglia col perfido Bagulaa.

### **Gioco normale (Normal Game)**

**Normale:** fino a quattro giocatori che controllano ciascuno il proprio personaggio di Bomberman e che giocano l'uno contro l'altro fino a quando ne resta uno solo.

**Squadre (Tag Team):** fino a quattro giocatori divisi in due squadre che si danno battaglia a vicenda.

### **Parola d'ordine (Password)**

Registra una parola d'ordine per continuare un gioco normale (vedi a pagina 31).

### **Normal Game (Vanligt spel)**

Detta är ett spel för en spelare, i vilket du måste använda både list och bomber för att sätta ihop de fem områdena på Bombarplaneten igen, innan du kan slåss mot den onde Bagulaa.

### **Battle Game (Kampspel)**

**Normal:** Upp till fyra spelare styr varsin Bombarman-figur och spelar mot varandra tills bara en av dem är kvar i livet.

**Tag Team:** Upp till fyra spelare delar upp sig på två tag teams och slåss mot varandra.

### **Password (Lösenord)**

Mata in ett lösenord för att fortsätta spela ett Vanligt spel (se sidan 31).

### **Normale speelmodus**

Bij deze modus voor één speler moet je gebruikmaken van jouw scherpzinnigheid en jouw bommen om de in vijf stukken geslagen bommenwerpersplaneet weer in elkaar te zetten alvorens je de strijd tegen de gemene Bagulaa kunt aangaan.

### **Gevechtsspel**

**Normaal:** Hierbij kunnen maximaal vier spelers hun eigen Bommenwerper besturen en net zolang tegen elkaar spelen tot er nog één over is.

**Tag-team:** Hierbij worden maximaal vier spelers opgesplitst in twee teams die tegen elkaar vechten.

### **Wachtwoord**

Om een normaal spel te kunnen voortzetten, moet je een wachtwoord invoeren (zie blz. 31).



## THE NORMAL GAME

Using your Bomberman, strategically set your bombs to destroy enemies and soft barriers (such as flowers, barrels, wood blocks or soda cans). Pick up items for special abilities.

The Bomber Planet consists of five areas, containing three or four stages each. Clear each stage by obtaining all the pieces of the area's Spirit Picture. Then destroy the area Boss to move on to the next area.

## DAS NORMALSPIEL

Plazieren Sie Ihre Bomben mit Hilfe Ihres Bomberman strategisch, um Gegner und weiche Hindernisse (wie z.B. Blumen, Fässer, Holzklötze oder Sodawasserdosen) zu zerstören. Heben Sie Gegenstände auf, um besondere Fähigkeiten zu erwerben.

Bomber Planet besteht aus fünf Gebieten, die je drei oder vier Etappen enthalten. Absolvieren Sie jede Etappe, indem Sie alle Stücke des Geisterbildes der jeweiligen Etappe einsammeln. Dann müssen Sie den Gebiets-Boss vernichten, um zum nächsten Gebiet vorzurücken.

## LE JEU NORMAL

En utilisant votre Bomberman, posez stratégiquement vos bombes pour détruire vos ennemis et les << obstacles mous >> (tels que fleurs, tonneaux, morceaux de bois ou boîtes de soda). Ramassez les objets ; ils vous donnent des pouvoirs spéciaux.

La planète Bomber comporte cinq zones ayant chacune trois ou quatre niveaux. Vous terminez un niveau lorsque vous avez réuni tous les morceaux du portrait de l'Esprit de la zone. Vous devez alors détruire le chef de la zone pour accéder à la zone suivante.

## EL JUEGO NORMAL

Utilizando su Bomberman, ponga estratégicamente sus bombas para destruir enemigos y barreras blandas (tales como flores, barriles, bloques de madera y botes de soda). Tome artículos para las habilidades especiales.

El planeta Bomber consiste en cinco áreas, con tres o cuatro etapas cada una. Termine cada etapa tomando todas las piezas de la imagen de espíritu del área. Luego destruya al jefe del área para avanzar hasta el área siguiente.

## IL GIOCO NORMALE

Usando il tuo Bomberman sistema in modo strategico le tue bombe per distruggere i nemici e le barriere soffici (come fiori, barili, blocchi di legno o lattine di soda). Raccogli oggetti per ottenere le capacità speciali.

Il pianeta Bombardiere è costituito da cinque parti che contengono tre o quattro scene ciascuna. Completa ogni scena raccogliendo tutti i pezzi dell'Immagine dello Spirito che ci sono in quell'area. Quindi distruggi il Boss dell'area per spostarti nell'area seguente.

## VANLIGT SPEL

Låt din Bombarman sätta ut bomber på strategiska ställen för att förintä fiender och mjuka hinder (som till exempel blommor, tunnor, träblock eller läskburkar). Plocka upp prylar för att få specialförmågor.

Bombarplaneten består av fem områden, som innehåller tre eller fyra olika nivåer vardera. Du klarar av varje nivå genom att samla ihop alla bitarna av Andebilden för det området. Sedan måste du göra slut på området Boss innan du kan gå vidare till nästa område.

## HET NORMALE SPEL

Door gebruikmaking van jouw Bommenwerper plaats je jouw bommen op strategische plekken teneinde jouw vijanden en hindernissen (zoals bloemen, tonnen, houtblokken of blikjes frisdrank) te kunnen vernietigen. Door het oppakken van bepaalde voorwerpen word je in staat gesteld om speciale handelingen verrichten.

De bommenwerpersplaneet bestaat uit vijf gebieden, die elk in drie of vier niveaus zijn onderverdeeld. Om de verschillende niveaus te kunnen afwerken, moet je alle stukken van het geestenschilderij verzamelen dat bij het desbetreffende gebied hoort. Vervolgens moet je het gebieds-opperhoofd vernietigen om naar het volgende gebied te kunnen overgaan.

## SELECTING AN AREA AND STAGE

First use the D-Button to select the stage you wish to play (when beginning play in an area, you can only choose Stage 1), then press Button C or Start.

### Note:

You can also select stages and areas which you have already cleared in order to pick up extra points and abilities. To clear an area for the first time, you must pick up a piece of the Spirit Picture. However, on an area already cleared, all you have to do is find the exit.



## WAHL VON GEBIETEN UND ETAPPEN

Wählen Sie zuerst die Etappe, in der Sie spielen wollen, mit Hilfe der Richtungstaste (wenn Sie das Spiel in einem Gebiet beginnen, können Sie nur Etappe 1 wählen), und drücken Sie anschließend Taste C oder Start.

### Hinweis:

Sie können auch bereits absolvierte Etappen und Gebiete wählen, um zusätzliche Punkte und Fähigkeiten zu erwerben. Um ein Gebiet zum ersten Mal zu absolvieren, müssen Sie ein Stück des Geisterbilds holen. In einem bereits absolvierten Gebiet müssen Sie jedoch nur den Ausgang finden.

## SÉLECTION D'UNE ZONE ET D'UN NIVEAU

Utilisez d'abord le bouton D pour choisir le niveau auquel vous désirez jouer (si vous jouez pour la première fois dans cette zone, vous ne pouvez choisir que le niveau 1). Appuyez ensuite sur le bouton C ou Start.

### Remarque :

Vous pouvez également choisir des niveaux et des zones que vous avez déjà terminés. Ceci vous permet de gagner des points et des capacités supplémentaires. Pour terminer une zone la première fois, vous devez trouver un morceau du portrait de l'Esprit. Les fois suivantes, il vous suffit de trouver la sortie.



## SELECCIÓN DE UN ÁREA Y DE UNA ETAPA

Utilice primero el botón D para seleccionar la etapa en la que desee jugar (cuando empiece a jugar en un área sólo podrá elegir la etapa 1), luego presione el botón C o el botón de inicio.

### Nota:

También podrá seleccionar etapas y áreas que ya haya terminado para tomar puntos extra y habilidades. Para terminar un área por primera vez, deberá tomar una pieza de la imagen de espíritu. Sin embargo, en un área que ya haya terminado, todo lo que tendrá que hacer será encontrar la salida.

## SCEGLIERE UN'AREA E UNA SCENA

Innanzitutto usa il pulsante-D per scegliere la scena (stage) in cui desideri giocare (quando inizi a giocare in un'area puoi scegliere solamente la scena 1), poi premi il pulsante C oppure Start.

### Nota:

Puoi anche scegliere una scena o un'area che hai già completato per raccogliere punti extra o abilità. Per completare un'area per la prima volta devi raccogliere un pezzo dell'Immagine dello Spirito. Comunque in un'area già completata tutto ciò che ti resta da fare è cercare l'uscita.

## VAL AV OMRÅDE OCH NIVÅ

Välj först vilken nivå du vill spela på med hjälp av D-knappen (när du först börjar spela i ett visst område kan du bara välja nivå 1), och tryck sedan på C-knappen eller på Start.

### Observera:

Du kan även välja nivåer och områden som du redan har klarat av för att samla ihop extra poäng och förmågor. För att klara av ett visst område för första gången måste du plocka upp en bit av Andebilden. Men i områden som du redan har klarat av behöver du bara leta reda på utgången.

## HET KIEZEN VAN GEBIEDEN EN NIVEAUS

Kies eerst het gewenste niveau door gebruikmaking van de R-toets (wanneer je begint te spelen in een gebied, kun je alleen niveau 1 kiezen). Druk daarna op toets C of op Start.

### Opmerking:

Om extra punten en vaardigheden te verzamelen, kun je ook niveaus en gebieden kiezen die je reeds hebt afgewerkt. Om een gebied voor de eerste keer af te werken, moet je een stuk van het geestenschilderij oprapen. Wanneer je je echter in een gebied bevindt dat je reeds hebt afgewerkt, hoef je alleen maar de uitgang te vinden.

## SCREEN SIGNALS

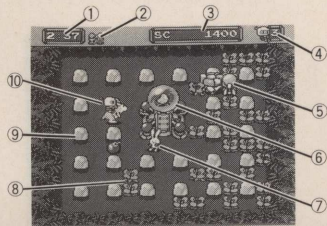
- ① Time Remaining
- ② Keys Remaining
- ③ Score
- ④ Bomberman Remaining
- ⑤ Key
- ⑥ Capsule
- ⑦ Enemy Character
- ⑧ Soft Block
- ⑨ Indestructible Block
- ⑩ Bomberman

## BILDSCHIRM-ANZEIGEN

- ① Restzeit
- ② Restliche Schlüssel
- ③ Punktestand
- ④ Restliche "Bomberman"
- ⑤ Schlüssel
- ⑥ Kapsel
- ⑦ Gegner
- ⑧ Weichblock
- ⑨ Unzerstörbarer Block
- ⑩ Bomberman

## LES INDICATIONS À L'ÉCRAN

- ① Temps restant
- ② Clés restantes
- ③ Score
- ④ Bombermans restants
- ⑤ Clé
- ⑥ Capsule
- ⑦ Personnage ennemi
- ⑧ Obstacle mou
- ⑨ Obstacle indestructible
- ⑩ Bomberman



## SEÑALES DE LA PANTALLA

- ① Tiempo restante
- ② Llaves restantes
- ③ Puntuación
- ④ Bomberman restantes
- ⑤ Llave
- ⑥ Cápsula
- ⑦ Personaje enemigo
- ⑧ Bloque blando
- ⑨ Bloque indestructible
- ⑩ Bomberman

## SEGNALI SULLO SCHERMO

- ① Tempo rimanente
- ② Chiavi rimanenti
- ③ Punteggio
- ④ Bomberman rimanenti
- ⑤ Chiave
- ⑥ Capsula
- ⑦ Personaggio nemico
- ⑧ Blocco soffice
- ⑨ Blocco indistruttibile
- ⑩ Bomberman

## SYMBOLER PÅ SKÄRMEN

- ① Återstående tid
- ② Återstående nycklar
- ③ Poäng
- ④ Återstående Bombarmän
- ⑤ Nyckel
- ⑥ Kapsel
- ⑦ Fiendefigur
- ⑧ Mjukt block
- ⑨ Oförstörbart block
- ⑩ Bombarman

## AANDUIDINGEN OP HET SCHERM

- ① Resterende tijd
- ② Resterend aantal sleutels
- ③ Aantal punten
- ④ Resterend aantal Bommenwerpers
- ⑤ Sleutel
- ⑥ Capsule
- ⑦ Vijand
- ⑧ Zacht blok
- ⑨ Onverwoestbaar blok
- ⑩ Bommenwerper



**Time Remaining:**

You must clear a stage before the timer reaches zero, or you lose a Bomberman. Better move fast!

**Keys:**

Destroy all keys in a stage to break open the Capsule which contains a piece of the Spirit Picture.

**Bomberman Remaining:**

You lose a Bomberman whenever you touch an enemy character, get caught in a bomb blast, or fail to clear a stage within the time limit. Once you run out of Bombermen, the game ends.

**Capsule:**

This is your goal in each stage. Destroy all the Keys to open the Capsule, then step inside to pick up a piece of the Spirit Picture and clear the stage. Once this piece is recovered, all remaining soft blocks turn into bonus coins which you have 15 seconds to collect.

**Restzeit:**

Sie müssen eine Etappe absolvieren, bevor der Timer Null erreicht; anderenfalls verlieren Sie einen Bomberman. Beeilen Sie sich!

**Schlüssel:**

Zerstören Sie alle Schlüssel in einer Etappe, um die Kapsel aufzubrechen, die ein Stück des Geisterbilds enthält.

**Restliche "Bomberman"er:**

Jedesmal, wenn Sie einen Gegner berühren, in eine Bombenexplosion hineingeraten, oder eine Etappe nicht innerhalb der gesetzten Frist absolvieren, verlieren Sie einen Bomberman. Wenn Ihnen die "Bomberman"er ausgehen, ist das Spiel zu Ende.

**Kapsel:**

Diese Kapsel ist Ihr Ziel in jeder Etappe. Zerstören Sie alle Schlüssel, um die Kapsel zu öffnen. Betreten Sie dann die Kapsel, um ein Stück des Geisterbilds an sich zu nehmen und die Etappe zu beenden. Sobald Sie dieses Stück zurückerobert haben, verwandeln sich alle restlichen Weichblöcke in Bonusmünzen, die Sie innerhalb von 15 Sekunden einsammeln müssen.

**Temps restant :**

Vous devez terminer un niveau avant que la minuterie n'ait atteint zéro, faute de quoi vous perdez un Bomberman. Il vous faut donc aller vite.

**Clés :**

Détruisez toutes les clés du niveau pour pouvoir ouvrir la capsule qui contient l'un des morceaux du portrait de l'Esprit.

**Bomberman restants :**

Vous perdez un Bomberman à chaque fois que vous touchez un personnage ennemi, que vous êtes pris dans l'explosion d'une bombe ou que vous ne terminez pas un niveau dans les temps. Lorsque vous n'avez plus de Bombermans, le jeu se termine.

**Capsule :**

La capsule est le but de chaque niveau. Pour terminer le niveau, il vous faut détruire toutes les clés afin de pouvoir ouvrir la capsule, pénétrer à l'intérieur et ramasser l'un des morceaux du portrait de l'Esprit. Lorsque vous avez ce morceau, tous les obstacles mous se transforment en pièces de bonus. Vous disposez alors de 15 secondes pour les ramasser.

**Tiempo restante:**

Tendrá que terminar una etapa antes de que el temporizador alcance cero, o perderá un Bomberman. Mejor que se mueva rápidamente.

**Llaves:**

Destruya todas las llaves de una etapa para abrir la cápsula que contiene una pieza de la imagen de espíritu.

**Bomberman restantes:**

Perderá un Bomberman cuando quiera que toque un personaje enemigo, quede atrapado en la explosión de una bomba o no termine una etapa en el tiempo límite. El juego terminará cuando se quede sin Bomberman.

**Cápsula:**

Este es su objetivo de cada etapa. Destruya todas las llaves para abrir la cápsula y luego pase al interior para tomar una pieza de la imagen de espíritu y terminar la etapa. Una vez recuperada esa pieza, todos los bloques blandos restantes se convertirán en monedas extra y tendrá 15 segundos para recogerlas.

**Tempo rimanente:**

devi terminare una scena prima che il contatore del tempo giunga a zero o perderai un Bomberman. Sarà meglio che ti sbrighi!

**Chiavi:**

distruggi tutte le chiavi di una scena per poter aprire a forza la capsula che contiene un pezzo dell'Immagine dello Spirito.

**Bomberman rimanenti:**

perdi un Bomberman ogni volta che tocchi un personaggio nemico, sei coinvolto nello scoppio di una bomba o non riesci a completare una scena entro i limiti di tempo. Quando finisci tutti i Bomberman il gioco finisce.

**Capsula:**

rappresenta il tuo scopo in ogni scena. Distruggi tutte le chiavi ed apri la capsula, quindi entraci per prendere un pezzo dell'Immagine dello Spirito e completare la scena. Quando avrai recuperato questo pezzo, tutti i blocchi soffici si trasformeranno in monete di bonus che devi raccogliere entro 15 secondi.

**Återstående tid:**

Du måste klara av en nivå innan klockan hinner ticka till noll, annars blir du av med en Bombarman. Så det är bäst att låta det gå undan!

**Nycklar:**

Förstör alla Nycklarna på en nivå för att öppna Kapseln som innehåller en bit av Andebilden.

**Återstående Bombarmän:**

Du blir av med en Bombarman varje gång du rör vid en fiendefigur, fastnar i en bombfälla, eller misslyckas med att klara av en nivå innan tiden rinner ut. När du blivit av med alla dina Bombarmän är spelet slut.

**Kapseln:**

Det här är ditt mål på varje nivå. Förstör alla Nycklarna för att öppna Kapseln, och kliv sedan in i den för att plocka upp en bit av Andebilden och klara av den nivån. Så fort du blockat upp biten förvandlas alla återstående mjuka block till bonusmynt som du har 15 sekunder på dig att samla ihop.

**Resterende tijd:**

Voordat de klok op nul is komen te staan, moet je een niveau hebben afgewerkt, want anders verlies je een Bommenwerper. Zorg dus dat je snel bent!

**Sleutels:**

Om de capsule waarin een stuk van het geestenschilderij zit, te kunnen openbreken, moet je alle steutels op het desbetreffende niveau vernietigen.

**Aantal resterende Bommenwerpers:**

Elke keer wanneer je een vijand aanraakt, door een bom wordt getroffen of niet binnen de gestelde tijd een niveau afwerkt, verlies je een Bommenwerper. Wanneer je geen Bommenwerpers meer overhebt, is het spel voorbij.

**Capsule:**

Op elk niveau is dit jouw doel. Om de capsule te openen, moet je alle sleutels vernietigen. Daarna stap je in de capsule om een stuk van het geestenschilderij op te pakken en het niveau af te werken. Zodra je dit stuk in je bezit hebt, zullen alle resterende zachte blokken veranderen in bonusmunten. Je hebt 15 seconden om zoveel mogelijk bonusmunten te verzamelen.

## GAME OVER/CONTINUE

The game ends when you run out of Bomberman. Select CONTINUE from the Game Over screen to continue the same game, or END to go back to the beginning of the first area.

A four-digit password appears on this screen. Write it down, and you can continue your game later.



## ENDE/FORTSETZUNG DES SPIELS

Das Spiel ist zu Ende, wenn Sie keinen Bomberman mehr übrig haben. Wählen Sie CONTINUE auf dem Game Over-Bildschirm, um dasselbe Spiel fortzusetzen, oder END, um an den Anfang des ersten Gebietes zurückzugehen.

Ein vierstelliges Paßwort erscheint auf diesem Bildschirm. Schreiben Sie es auf, damit Sie das Spiel später fortsetzen können.

## FIN DU JEU/CONTINUE

Le jeu se termine lorsque vous n'avez plus de Bombermans. Pour continuer le même jeu, choisissez CONTINUE sur l'écran Game Over. Pour reprendre le jeu depuis le début de la première zone, choisissez END.

Un mot de passe à quatre caractères apparaît sur cet écran. Notez-le afin de pouvoir continuer votre jeu plus tard.



## **FIN/CONTINUACIÓN DEL JUEGO**

El juego termina cuando se queda sin Bomberman. Seleccione CONTINUE en la pantalla de fin del juego para continuar con el mismo juego, o END para volver al principio de la primera área.

Una contraseña de cuatro dígitos aparecerá en esta pantalla. Anótela y podrá continuar su juego más adelante.

## **FINE DEL GIOCO/CONTINUAZIONE**

Il gioco finisce quando resti senza Bomberman. Scegli CONTINUE dallo schermo di Game Over per continuare lo stesso gioco, oppure END per tornare all'inizio della prima area.

Una parola d'ordine di quattro cifre appare su questo schermo. Scrivila e potrai continuare il tuo gioco più tardi.

## **SPELET SLUT/FORTSÄTTNING**

Spelet tar slut när du blivit av med alla dina Bombarmän. Välj CONTINUE (Fortsätt) på Game Overskärmen om du vill fortsätta spela samma spel, eller välj END för att hoppa tillbaks till början av det första området.

Ett fyrsiffrigt lösenord visas på den här skärmen. Skriv upp det så kan du fortsätta spela vid något senare tillfälle.

## **SPEL VOORBIJ/CONTINUE**

Wanneer je geen Bommenwerpers meer overhebt, is het spel voorbij. Op het scherm "Game Over" (= Spel voorbij) kun je dan kiezen tussen CONTINUE en END. Om door te gaan met hetzelfde spel, kies je CONTINUE. Om terug te gaan naar het begin van het eerste gebied, kies je END.

Op hetzelfde scherm zal een wachtwoord van vier tekens verschijnen. Noteer dit wachtwoord zodat je het desbetreffende spel op een later tijdstip kunt voortzetten.

## ENTERING A PASSWORD

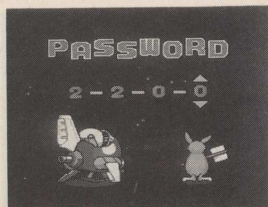
To continue a normal game, select PASSWORD at the Title screen to bring up the Password screen. Toggle through the numbers by pressing the D-Button up or down, and move on to the next space by pressing the D-Button left or right. Press Start or Button C to enter the password.

## EINGABE EINES PASSWORT

Um ein Normalspiel fortzusetzen, wählen Sie PASSWORD auf dem Titelbildschirm, worauf der Paßwort-Bildschirm erscheint. Wählen Sie jeweils die gewünschte Ziffer, indem Sie die Richtungstaste nach oben oder unten drücken, und machen Sie durch Drücken der Richtungstaste nach links oder rechts einen Sprung zur nächsten bzw. vorhergehenden Stelle. Drücken Sie Start oder Taste C, um das Paßwort einzugeben.

## ENTRÉE DU MOT DE PASSE

Pour continuer un jeu normal, choisissez PASSWORD sur l'écran-titre afin de faire apparaître l'écran Password. Faites défiler les chiffres en appuyant sur le haut ou le bas du bouton D, puis passez sur la position suivante en appuyant sur la gauche ou la droite du bouton D. Appuyez sur Start ou sur le bouton C pour enregistrer le mot de passe.



## INTRODUCCIÓN DE UNA CONTRASEÑA

Para continuar con un juego normal, seleccione PASSWORD en la pantalla del título para que aparezca la pantalla de contraseña. Pase por los números presionando el botón D hacia arriba o hacia abajo, y avance hasta el siguiente espacio presionando el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha. Presione el botón de inicio o el botón C para introducir la contraseña.

## SCRIVERE LA PAROLA D'ORDINE (PASSWORD)

Per continuare un gioco normale, scegli PASSWORD sullo schermo del titolo per ottenere lo schermo della parola d'ordine. Fai scorrere i numeri premendo il pulsante-D in su o in giù e muoviti sullo spazio vicino premendo il pulsante-D a destra o a sinistra. Premi Start o il pulsante C per registrare la parola d'ordine.

## INMATNING AV LÖSENORD

Om du vill fortsätta spela ett vanligt spel så välj PASSWORD (Lösenord) på Titelskärmen. Då kommer du till lösenordsskärmen. Bläddra bland siffrorna genom att trycka D-knappen uppåt eller neråt, och hoppa sedan till nästa ruta genom att trycka D-knappen åt vänster eller höger. Tryck på Start eller på C-knappen för att mata in lösenordet.

## HET INVOEREN VAN EEN WACHTWOORD

Om door te gaan met een normaal spel, kies je op het titelscherm PASSWORD (= wachtwoord) om het scherm voor het invoeren van het wachtwoord te laten verschijnen. Om de cijfers te doorlopen, druk je de R-toets omhoog of omlaag. Om verder te gaan naar de eerstvolgende spatie, druk je de R-toets naar links of naar rechts. Om het ingevoerde wachtwoord te bevestigen, druk je op Start of op toets C.

## A TOUR OF THE BOMBER PLANET

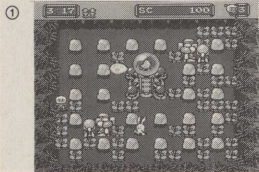
Varied terrain, from fiery volcanic ranges to icy glaciers awaits, all filled with lurking enemies and loaded with traps.

### ① Area 1: Jammin' Jungle

This overgrown forest region controls the air quality of the Bomber Planet. And that air is thick with enemies.

### ② Area 2: Vexin' Volcano

Magma rains down on you in this volcanic region, which powers the Bomber Planet and is full of red-hot action and rocky foes. Hop onto a cart for a wild ride that destroys any enemies and blocks sitting on the tracks. Debris rains down on you from the volcano. Be careful, because this debris can set off your bombs.



## EINE TOUR ÜBER DEN BOMBER PLANETEN

Ein abwechslungsreiches Gelände von feuerspeienden Vulkanketten bis zu eisigen Gletschern, das nur so von lauernden Gegnern wimmelt und mit Fallen gespickt ist, erwartet Sie.

### ① Gebiet 1: Dichter Dschungel

Diese wild wuchernde Waldregion kontrolliert die Luftqualität von Bomber Planet. Und diese Luft wimmelt nur so von Gegnern.

### ② Gebiet 2: Vibrierender Vulkan

In dieser Vulkangegend, die die Energiequelle von Bomber Planet darstellt und mit glühend heißer Action und steinharten Gegnern angefüllt ist, regnet Magma auf Sie herab. Springen Sie auf eine Lore, um in einer wilden Fahrt jeden Gegner und Block, der auf den Schienen sitzt, zu zerstören. Schutt regnet vom Vulkan auf Sie herab. Passen Sie auf, denn dieser Schutt kann Ihre Bomben auslösen.

## VISITE GUIDÉE DE LA PLANÈTE BOMBER

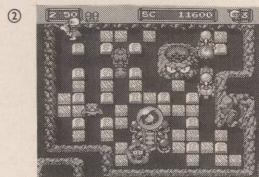
La planète Bomber est formée de terrains très variés qui vont de volcans en ébullition à des glaciers hostiles. Elle est jonchée de pièges et infestée d'ennemis embusqués partout.

### ① Zone 1 : La jungle oppressante

Cette région de forêts denses contrôle la qualité de l'air de la planète Bomber, un air lourd d'ennemis !

### ② Zone 2 : Le volcan bouillonnant

Une pluie de lave s'abat sur vous lorsque vous êtes dans cette région volcanique qui fournit l'énergie de la planète Bomber. Des aventures << brûlantes >> et des ennemis redoutables vous y attendent. Vous pourrez faire un parcours terrifiant dans un wagon qui n'épargnera aucun ennemi ou bloc sur la voie. Des débris pleuvent sur vous depuis le volcan. Prenez garde ; ils peuvent faire exploser vos bombes !





## UN VIAJE POR EL PLANETA BOMBER

Le espera un terreno variado, desde cordilleras volcánicas en erupción hasta glaciares helados, repleto de enemigos escondidos y de trampas.

### ① Área 1: La jungla de los aprietos

Esta región de espesos bosques controla la calidad del aire del planeta Bomber. Un aire que está cargado de enemigos.

### ② Área 2: El volcán fastidioso

El magma llueve sobre usted en esta región volcánica que da energía al planeta Bomber y que está llena de acción al rojo vivo y enemigos rocosos. Suba a una carreta para hacer un viaje alocado que destruirá cualquier enemigo y bloquee que se encuentre en las vías. Escombros de este volcán lloverán sobre usted. Tenga cuidado porque estos escombros podrán hacer estallar sus bombas.

## UN GIRO SUL PIANETA BOMBARDIERE

Ti attendono terreni svariati, da infocate catene vulcaniche a gelidi ghiacciai, tutti pieni di nemici in agguato e colmi di trappole.

### ① Area 1: la giungla intricata

Questa regione, ricoperta da una foresta, controlla la qualità dell'aria del pianeta Bombardiere, e quest'aria è piena di nemici.

### ② Area 2: il fastidioso vulcano

In questa regione vulcanica ti piove addosso il magma che dà energia al pianeta Bombardiere ed è pieno di combattimenti al calor rosso e di avversari duri come roccia. Salta in un carro per una corsa selvaggia che distrugge qualsiasi nemico o ostacolo si trovi sul tuo percorso. Dal vulcano ti piovono addosso detriti. Stai attento perché questi detriti possono far esplodere le tue bombe.

## EN GUIDAD TUR RUNT BOMBARPLANETEN

Terrängen är varierad, med allt från eldsprutande vulkankedjor till iskalla glaciärer. Överallt lurar fiender och lömska fållor.

### ① Område 1: Djävulska djungeln

Det här övervuxna skogsområdet reglerar luftkvaliteten på Bombarplaneten. Och luften är full av fiender.

### ② Område 2: Vilda vulkanen

Det regnar lava över dig i det här vulkanområdet, som är Bombarplanetens energikälla. Här väntar massor av het action och bumliga busar. Hoppa på en vagn för en vild färd som gör mos av alla fiender och block som är i vägen på spåren. Från vulkanen regnar det ner skräp över dig. Var försiktig för skräpet kan antända dina bomber.

## EEN RONDREIS OVER DE BOMMENWERPERSPLANEET

Een afwisselend landschap, variërend van brandende vulkanen tot ijzige gletsjers. Overal zitten vijanden op de loer en overal zitten valkuilen.

### ① Gebied 1: Het ondoordringbare oerwoud

Dit tropische regenwoud is verantwoordelijk voor de luchtkwaliteit van de bommenwerpersplaneet. En die lucht zit vol met vijanden.

### ② Gebied 2: De vervelende vulkaan

Dit vulkanische gebied voorziet de bommenwerpersplaneet van energie. Hier krijg je te maken met een regen van magma en gloeiend heet gesteente dat jou bepaald niet welgezind is. Spring op een wagentje om een wilde rit te maken, waarbij je alle vijanden en blokken op de rails vernietigt. Vanuit de vulkaan komt een regen van stenen op jou neer. Wees voorzichtig, want deze stenen kunnen jouw bommen doen ontploffen.

### ③ Area 3: Slammin' Sea

Beware as you venture into the southern ocean — the fish are biting! Submarines lurk beneath the silty sea floor, ready to ambush you.

### ④ Area 4: Crankin' Castle

Bats and other nasty creatures lurk in the musty dungeons. You can roll a large barrel onto your opponents by bombing the barrel's supports, but be sure to stay out of the way.

### ⑤ Area 5: Thrashin' Tundra

The critters in this region move fast to keep warm. Penguins fire missiles at red X targets that appear on spots around the maze. These missiles can also detonate your bombs.

### ③ Gebiet 3: Mörderisches Meer

Seien Sie auf der Hut, wenn Sie sich in den südlichen Ozean wagen — die Fische beißen! U-Boote lauern unter dem schlammigen Meeresboden, stets bereit, Sie zu überfallen.

### ④ Gebiet 4: Schauerliches Schloss

Fledernäuse und andere eklige Kreaturen lauern in den muffigen Verliesen. Sie können ein großes Faß auf Ihre Gegner rollen, indem Sie seine Stützen bombardieren. Hüten Sie sich aber davor, ihm in den Weg zu kommen.

### ⑤ Gebiet 5: Tobende Tundra

Die Viecher in dieser Region bewegen sich schnell, um sich warm zu halten. Pinguine feuern Geschosse auf rote X-Ziele ab, die an verschiedenen Stellen im ganzen Labyrinth erscheinen. Diese Geschosse können auch Ihre Bomben zur Explosion bringen.

### ③ Zone 3 : La mer cruelle

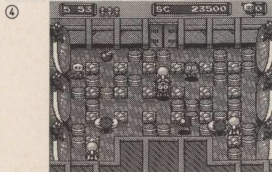
Soyez prudent lorsque vous vous aventurez dans ces mers du sud : les poissons mordent ! Et des sous-marins vous guettent, cachés sous les limons des fonds marins...

### ④ Zone 4 : Le château mystérieux

Des chauve-souris et autres créatures peu agréables vous attendent dans les donjons où règne une odeur de moisi. Vous pourrez faire rouler un gros tonneau sur vos adversaires en faisant sauter les supports du tonneau. Mais, tenez-vous à l'écart !

### ⑤ Zone 5 : La toundra martiale

Dans cette région, si les créatures courent si vite, c'est pour se réchauffer. Les pingouins lancent des missiles contre des cibles rouges en X qui apparaissent par endroits dans le labyrinthe. Ces missiles peuvent faire exploser vos bombes.



③ **Área 3: El mar golpeador**

Cuidado al aventurarse en el océano del sur —los peces muerden—. Debajo de los sedimentos del fondo del mar se encuentran escondidos submarinos listos para tenderle emboscadas.

④ **Área 4: El castillo chiflado**

Murciélagos y otras criaturas peligrosas se esconden en las húmedas mazmorras. Bombardeando los soportes de una barril grande podrá hacer que éste caiga sobre sus enemigos, pero no olvide apartarse.

⑤ **Área 5. La tundra golpeadora**

Las criaturas de esta región se mueven rápidamente para mantenerse calientes. Los pingüinos disparan misiles contra blancos con una X roja que aparece en lugares alrededor del laberinto. Estos misiles pueden detonar también sus bombas.

③ **Area 3: il mare agitato**

Stai sul chi vive quando ti avventuri nell'oceano meridionale: i pesci mordono! Sottomarini sono in agguato sul fondo del melmoso mare, pronti a tenderti imboscate.

④ **Area 4: il castello diroccato**

Pipistrelli ed altre sgradevoli creature sono in agguato nei sotterranei coperti di muffa. Puoi far rotolare grandi barili sui tuoi avversari bombardando i sostegni dei barili, ma assicurati di stare alla larga dal loro percorso.

⑤ **Area 5: la gelida tundra**

In questa regione tutti si muovono veloci per tenersi caldi. I pinguini sparano missili su bersagli a raggi X che appaiono in punti attorno al labirinto. Questi missili possono anche far esplodere le tue bombe.

③ **Område 3: Helvetiska havet**

Håll ögonen öppna när du beger dig ner i den södra oceanen — fiskarna bits! Ubåtar ligger i bakhåll och lurar under den leriga havsbotten.

④ **Område 4: Slemmiga slottet**

I de mögelstinkande fängelsehållorna lurar fladdermöss och andra otäcka kreatur. Du kan rulla en stor tunna rakt på dina fiender genom att bomba tunnans stöd, men se bara själv till att hålla dig ur vägen.

⑤ **Område 5: Trista tundra**

Här rör sig kräken illa kvickt för att hålla sig varma. Pingviner skjuter missiler mot X-märkta mål som dyker upp på olika ställen runtom i labyrinten. Deras missiler kan även antända dina bomber.

③ **Gebied 3: De ziedende zee**

Pas op wanneer je de zuidelijke oceaan ingaat, want de vissen bijten! Onder de zeebodem liggen onderzeeërs op de loer om jou in een hinderlaag te lokken.

④ **Gebied 4: Het kwade kasteel**

In de bedompte kerkers zitten vleermuizen en andere gemene wezens op de loer. Om een grote ton naar jouw tegenstanders te kunnen rollen, moet je eerst de draagbalken van de ton bombarderen, maar zorg ervoor dat je de nodige afstand bewaart.

⑤ **Gebied 5: De toornige toendra**

Om warm te blijven, verplaatsen de schepsels in deze streek zich met grote snelheid. Pinguïns vuren raketten af op rode X-doelen die op verschillende plekken in het doolhof verschijnen. Deze raketten kunnen ook jouw bommen doen afgaan.

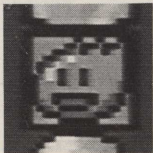


## ITEMS AND ABILITIES

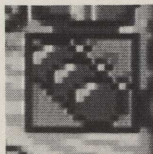
When soft blocks are destroyed, items appear. Obtain power-ups by touching them. Beware — items can be destroyed by bombs.

- ① **Firepower** increases the distance of bomb blasts one level.
- ② **Line Bomb** allows the maximum number of settable bombs to be set at once in a line. Press Button C twice to set line bombs in the direction Bomberman is facing.
- ③ **Skates** make Bomberman move faster.
- ④ **Block** allows Bomberman to pass through soft blocks.

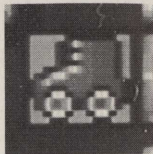
①



②



③



## GEGENSTÄNDE UND FÄHIGKEITEN

Wenn Weichblöcke zerstört werden, erscheinen Gegenstände. Schnappen Sie sich Energiepakete durch einfaches Berühren. Aufgepaßt — Gegenstände können durch Bomben zerstört werden.

- ① **Feuerkraft** erhöht die Reichweite von Bombenexplosionen um eine Stufe.
- ② **Reihenbombe** ermöglicht es, die maximale Anzahl scharfer Bomben auf einmal in eine Reihe zu legen. Drücken Sie die Taste C zweimal, um Reihenbomben in Bombermans Blickrichtung zu legen.
- ③ **Rollschuhe** erhöhen Bombermans Geschwindigkeit.
- ④ **Block** ermöglicht Bomberman, durch Weichblöcke hindurchzugehen.

## LES OBJETS ET LEURS CAPACITÉS

Lorsque vous détruisez des obstacles mous, des objets apparaissent. Touchez ces objets pour gagner des power-ups. Mais, faites attention car les objets peuvent être détruits par des bombes.

- ① **Energie déflagrante** : elle augmente d'un niveau la distance d'explosion d'une bombe.
- ② **Bombes en ligne** : permet de placer en ligne le nombre maximum de bombes pouvant être posées en une seule fois. Appuyez deux fois sur le bouton C pour poser les bombes en ligne dans la direction où est tourné Bomberman.
- ③ **Patins** : permettent à Bomberman de se déplacer rapidement.
- ④ **Bloc** : permet à Bomberman de passer à travers les obstacles mous.



## ARTÍCULOS Y HABILIDADES

Cuando se destruyen bloques blandos aparecen artículos. Obtenga aumentos de potencia tocándolos. Cuidado porque los artículos pueden ser destruidos por bombas.

- ① **La potencia de disparo** aumenta un nivel la distancia de estallido de las bombas.
- ② **La bomba de línea** permite poner de una vez en una línea el máximo número de bombas que se pueda poner. Presione dos veces el botón C para poner las bombas de línea en la dirección hacia la que mira Bomberman.
- ③ **Los patines** hacen que Bomberman se mueva con mayor rapidez.
- ④ **El bloque** permite que Bomberman pase a través de bloques blandos.

## OGGETTI ED ABILITÀ

Quando gli ostacoli soffici sono distrutti, appaiono oggetti. Ottieni potenziamenti toccandoli. Ma fai attenzione: gli oggetti possono essere distrutti dalle bombe.

- ① **Potenza di fuoco** aumentano di un livello la distanza di esplosione delle bombe.
- ② **Allinea bombe** prepara subito in una fila il numero massimo di bombe utilizzabili. Premi il pulsante C due volte per allineare le bombe nella direzione in cui Bomberman è rivolto.
- ③ **Pattini** permettono a Bomberman di muoversi più veloce.
- ④ **Blocco** permette a Bomberman di passare attraverso gli ostacoli soffici.

## PRYLAR OCH FÖRMÅGOR

När mjuka block förstörs dyker prylarna upp. Plocka upp prylarna genom att röra vid dem. Akta dig — prylar kan förstöras av bomber.

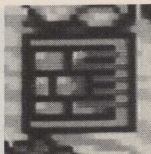
- ① **Eldstyrka** ökar avståndet för bombexplosioner ett steg.
- ② **Radbomb** gör det möjligt att rada upp det maximala antalet användbara bomber på en gång på en rak linje. Tryck två gånger på C-knappen för att rada upp bomberna i den riktning Bombarmannen är vänd.
- ③ **Skridskor** får Bombarmannen att röra sig fortare.
- ④ **Block** gör det möjligt för Bombarmannen att passera rakt igenom mjuka block.

## VOORWERPEN EN VAARDIGHEDEN

Elke keer wanneer er zachte blokken zijn verwoest, zullen er voorwerpen verschijnen. Om versterkingen te krijgen, moet je deze voorwerpen aanraken. Maar pas op, want de voorwerpen kunnen worden vernietigd door bommen.

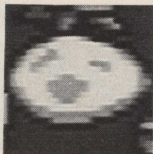
- ① Met **vuurkracht** zal het bereik van de bom met één stap worden verhoogd.
- ② Met de **lijnбом** kan het maximum aantal bommen dat je kunt plaatsen, in één keer op een lijn worden geplaatst. Om de lijnbommen te plaatsen in de richting waarin Bommenwerper kijkt, druk je tweemaal op toets C.
- ③ Met de **schaatsen** kun je Bommenwerper sneller verplaatsen.
- ④ Met het **blok** kan Bommenwerper door zachte blokken heengaan.

④

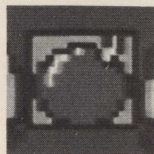


- ⑤ **Egg** turns into one of five types of Louie which can be ridden (see page 42–44).
- ⑥ **Bomb** increases the maximum number of bombs which can be set at one time by one (up to ten maximum).
- ⑦ **Bomb Boot** allows Bomberman to kick bombs away. A kicked bomb continues moving until it hits an object or you press Button A.
- ⑧ **Remote Control** allows Bomberman to detonate bombs when you press Button B.
- ⑨ **Sandals** slow Bomberman's movement, making him vulnerable.
- ⑤ **Ei** verwandelt sich in einen der fünf Louie-Typen, auf denen man reiten kann (siehe Seite 42–44).
- ⑥ **Bombe** erhöht die Maximalzahl der Bomben, die von einer Spielfigur auf einmal gelegt werden können (bis maximal zehn).
- ⑦ **Bombenstiefel** ermöglichen Bomberman, Bomben wegzutreten. Eine getretene Bombe bewegt sich so lange, bis sie auf einen Gegenstand trifft, oder bis Sie die Taste A drücken.
- ⑧ **Fernzünder** gestatten Bomberman, Bomben durch Drücken der Taste B zu zünden.
- ⑨ **Sandalen** verlangsamen Bombermans Bewegungen und machen ihn verletzlich.
- ⑤ **Oeuf** : se transforme en l'un des cinq types de Louies sur lesquels vous pouvez monter (voir page 42–44).
- ⑥ **Bombe** : augmente d'une unité le nombre maximum de bombes pouvant être lancées en une fois (jusqu'à dix).
- ⑦ **Botte anti-bombes** : permet à Bomberman de taper une bombe du pied pour la détourner. La bombe poursuit alors sa trajectoire jusqu'à ce qu'elle heurte un objet ou que vous appuyiez sur le bouton A.
- ⑧ **Télécommande** : permet à Bomberman de faire exploser des bombes lorsque vous appuyez sur le bouton B.
- ⑨ **Sandales** : ralentissent le mouvement de Bomberman et le rendent ainsi vulnérable.

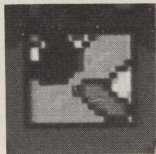
⑤



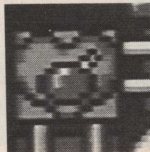
⑥



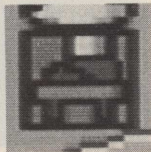
- ⑤ **El huevo** se convierte en uno de los cinco tipos de Louie que puede ser montado (consulte la página 43–45).
- ⑥ **La bomba** aumenta en uno el número máximo de bombas que se puede poner de una vez (un máximo de diez).
- ⑦ **La bota de bombas** permite a Bomberman lanzar bombas dándole patadas. Una bomba lanzada con una patada continúa moviéndose hasta que golpea un objeto o usted presiona el botón A.
- ⑧ **El control remoto** permite que Bomberman detone bombas cuando usted presiona el botón B.
- ⑨ **Las sandalias** reducen la velocidad de movimiento de Bomberman, haciéndole vulnerable.



- ⑤ **Uovo** si trasforma in uno dei cinque tipi di Louie che possono essere cavalcati (vedi a pagina 43–45).
- ⑥ **Bomba** aumenta il numero massimo di bombe che possono essere innescate in una volta, da una fino ad un massimo di dieci.
- ⑦ **Stivali da bombe** permettono a Bomberman di calciare via le bombe. Una bomba calciata continua a muoversi finché colpisce un oggetto o finché non premi il pulsante A.
- ⑧ **Telecomando** permette a Bomberman di far esplodere le bombe quando premi il pulsante B.
- ⑨ **Sandali** rallentano i movimenti di Bomberman, rendendolo vulnerabile.



- ⑤ **Ägg** förvandlas till en av de fem olika Louie-typerna som det går att rida på (se sidan 43–45).
- ⑥ **Bomb** ökar på det största antalet bomber som du kan lägga ut på en gång med en bomb (upp till maximalt tio bomber).
- ⑦ **Bombstövel** gör det möjligt för Bombarmannen att sparka iväg bomber. En ivägsparkad bomb fortsätter att röra sig tills den träffar något föremål eller tills du trycker på A-knappen.
- ⑧ **Fjärrkontroll** gör det möjligt för Bombarmannen att detonera bomber när du trycker på B-knappen.
- ⑨ **Sandaler** gör Bombarmannens rörelser långsammare så att han blir sårbarare.



- ⑤ Het ei verandert in één van de vijf soorten Louie waarop je kunt rijden (zie blz. 43–45).
- ⑥ Met de **bomb** kan het maximum aantal bommen dat je één voor één kunt plaatsen, worden verhoogd (tot maximaal tien).
- ⑦ Met de **bommenlaars** kan Bommenwerper bommen wegtrappen. Een weggetrapte bom komt pas tot stilstand wanneer deze ergens tegenaan komt of wanneer je op toets A drukt.
- ⑧ Met de **afstandsbediening** kan Bommenwerper bommen doen ontploffen. Daarvoor moet jij op toets B drukken.
- ⑨ Met de **sandalen** zal Bommenwerper langzamer gaan bewegen, waardoor hij extra kwetsbaar wordt.



⑩ **Bomb Pass** allows Bomberman to walk through bombs.

⑪ **Restore** allows Bomberman to take one hit without losing a life.

⑫ **Clock** freezes enemies for ten seconds.

⑬ **1UP** gives you an extra Bomberman.

⑭ **Fire Suit** allows Bomberman to walk through enemies and bomb blasts without taking damage for 20 seconds.

⑩ **Bombenpaß** gestattet Bomberman, durch Bomben hindurchzugehen.

⑪ **Wiederherstellung** ermöglicht Bomberman, einen Treffer einzustecken, ohne ein Leben zu verlieren.

⑫ **Uhr** läßt Gegner für zehn Sekunden erstarren.

⑬ **1UP** verschafft Ihnen einen zusätzlichen Bomberman.

⑭ **Feuerschutzanzug** gestattet Bomberman, 20 Sekunden lang durch Gegner und Bombenexplosionen hindurchzugehen, ohne Schaden zu erleiden.

⑩ **Passe-bombes** : permet à Bomberman de passer à travers les bombes.

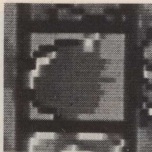
⑪ **Rétablissement** : permet à Bomberman de recevoir un coup sans perdre une vie.

⑫ **Horloge** : paralyse les ennemis pendant dix secondes.

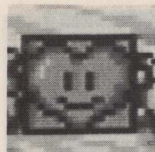
⑬ **1UP** : vous donne un Bomberman supplémentaire.

⑭ **Combinaison pare-feu** : permet pendant 20 secondes à Bomberman de passer à travers les ennemis et les explosions de bombes sans subir de dommages.

⑩



⑪



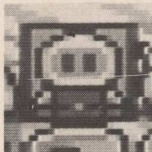


- ⑩ **El paso de bombas** permite a Bomberman caminar a través de las bombas.
- ⑪ **La restauración** permite a Bomberman recibir un impacto sin perder una vida.
- ⑫ **El reloj** congela enemigos durante diez segundos.
- ⑬ **1 aumento** le da un Bomberman extra.
- ⑭ **El traje de fuego** permite a Bomberman caminar a través de enemigos y estallidos de bombas sin sufrir ningún daño durante 20 segundos.
- ⑩ **Lasciapassare per bombe** permette a Bomberman di camminare attraverso le bombe.
- ⑪ **Reintegratore** permette a Bomberman di subire un colpo senza perdere una vita.
- ⑫ **Orologio** immobilizza i nemici per dieci secondi.
- ⑬ **1UP** ti dà un Bomberman in più.
- ⑭ **Abito ignifugo** permette a Bomberman di camminare attraverso i nemici o le esplosioni delle bombe senza essere danneggiato, per 20 secondi.
- ⑩ **Bomb-pass** gör det möjligt för Bombarmannen att gå rakt igenom bomber.
- ⑪ **Återställare** låter Bombarmannen bli träffad en gång utan att bli av med något liv.
- ⑫ **Klocka** fryser fienderna i tio sekunder.
- ⑬ **1UP** ger dig en extra Bombarman.
- ⑭ **Elddräkt** gör det möjligt för Bombarmannen att gå igenom fiender och bombexplosioner utan att bli skadad i 20 sekunder.
- ⑩ Met de **bommenloop** kan Bommenwerper dwars door bommen heenlopen.
- ⑪ Met **herstel** kan Bommenwerper één keer worden geraakt zonder een leven te verliezen.
- ⑫ Met de **klok** zal de vijand tien seconden blijven stilstaan.
- ⑬ Met **1UP** krijg je een extra Bommenwerper.
- ⑭ Met het **brandpak** kan Bommenwerper 20 seconden langs vijanden en ontploffende bommen lopen zonder dat hij daarbij enige schade oploopt.

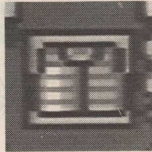
⑫



⑬



⑭



## MEET YOUR FRIEND LOUIE

Louies are native to the Bomber Planet and valuable allies of Bomberman. Louies are found in eggs which appear when you destroy blocks. Hop onto an egg, and a Louie appears as your faithful steed. When riding a Louie, activate his special skill by pressing Button B.

If you get hit while riding a Louie, you will lose the Louie, but not any of your remaining Bombermen.

- ① **Green Louie** dashes at high speed, but cannot stop until he runs into an obstacle.
- ② **Purple Louie** jumps over one soft obstacle or bomb at a time.



## LERNEN SIE IHREN FREUND LOUIE KENNEN

Louies sind Eingeborene von Bomber Planet und wertvolle Verbündete von Bomberman. Louies finden Sie in Eiern, die erscheinen, wenn Sie Blöcke zerstören. Springen Sie einfach auf ein Ei, und schon erscheint ein Louie als Ihr treues Roß. Wenn Sie auf einem Louie reiten, können Sie seine besondere Fähigkeit durch Drücken der Taste B aktivieren.

Wenn Sie einen Treffer abbekommen, während Sie einen Louie reiten, verlieren Sie den Louie, aber keinen Ihrer restlichen Bombermänner.

- ① **Grüner Louie** rennt mit hoher Geschwindigkeit, kann aber erst stehenbleiben, wenn er auf ein Hindernis stößt.
- ② **Violetter Louie** springt jeweils über ein Weichhindernis oder eine Bombe.

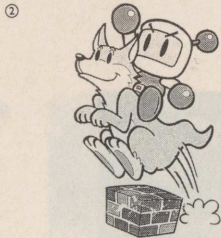


## VOS AMIS LES LOUIES

Les Louies ont toujours habité la planète Bomber et sont de précieux alliés de Bomberman. Vous les trouverez dans des oeufs lorsque vous détruirez des obstacles. Sautez sur un oeuf et un Louie apparaît prêt à être votre fidèle destrier. Lorsque vous chevauchez sur un Louie, activez sa capacité spéciale en appuyant sur le bouton B.

Si vous êtes touché alors que vous chevauchez sur un Louie, vous perdez le Louie, mais vous conservez vos Bombermans restants.

- ① **Le Louie vert** court très vite, mais ne peut s'arrêter que contre un obstacle.
- ② **Le Louie violet** peut sauter par-dessus un obstacle mou ou une bombe à la fois.



## CONOZCA A SU AMIGO LOUIE

Los Louies son nativos del planeta Bomber y unos aliados muy valiosos de Bomberman. Los Louies se encuentran en huevos que aparecen cuando usted destruye bloques. Salte sobre un huevo y un Louie aparecerá como su fiel corcel. Cuando monte en un Louie, active su habilidad especial presionando el botón B.

Si recibe un impacto mientras va montado en un Louie, usted perderá el Louie, pero no perderá ninguno de sus Bomberman restantes.

- ① **Louie verde** se desplaza a gran velocidad, pero no puede parar hasta que choca contra un obstáculo.
- ② **Louie púrpura** salta por encima de un obstáculo blanco o de una bomba cada vez.

## FAI CONOSKENZA CON IL TUO AMICO LOUIE

I Louie sono indigeni del pianeta Bombardiere e validi alleati di Bomberman. I Louie si trovano in uova che compaiono quando distruggi gli ostacoli. Salta su un uovo ed apparirà un Louie come tuo fedele destriero. Quando cavalchi un Louie rendi attiva la sua abilità speciale premendo il pulsante B.

Se tu fossi colpito mentre cavalchi un Louie, perderai il Louie ma nessuno dei Bomberman che ti restano.

- ① **Louie verde** sfreccia ad alta velocità ma non può fermarsi finché non incappa in un ostacolo.
- ② **Louie purpureo** salta sopra ad un ostacolo soffice o ad una bomba ad un tempo.

## MÖT DIN KOMPIS LOUIE

Louiesarna är infödda Bombarplanetsinvånare och är värdefulla medhjälpare åt Bombarmannen. Louiesarna finns i ägg som dyker upp när du förstör block. Hoppa upp på ett ägg så uppenbarar sig en trofast Louie att rida på. Medan du rider på en Louie kan du aktivera hans specialtricks genom att trycka på B-knappen.

Om du blir träffad medan du rider på en Louie blir du av med Louien, men inte någon av dina återstående Bombarmän.

- ① **Den gröna Louien** springer fort, men kan bara stanna genom att springa in i något hinder.
- ② **Den lila Louien** hoppar över ett mjukt hinder eller en bomb i taget.

## KENNISMAKING MET JE VRIEND LOUIE

Louies horen thuis op de bommenwerpersplaneet en zij zijn waardevolle bondgenoten van Bommenwerper. Louies kun je vinden in eieren die verschijnen wanneer je een blok vernietigt. Wanneer je op een ei springt, verschijnt er één van jouw trouwe Louies. Wanneer je op een Louie zit, kun je zijn speciale vaardigheid activeren door toets B in te drukken.

Wanneer je tijdens jouw rit op een Louie wordt geraakt, zul je de desbetreffende Louie kwijtraken, maar jouw resterende Bommenwerpers zul je allemaal behouden.

- ① De **groene Louie** stormt met grote snelheid vooruit, maar kan pas stoppen wanneer hij een obstakel raakt.
- ② De **paarse Louie** springt over één zacht obstakel of één bom tegelijk.

③ **Blue Louie** kicks bombs over walls and blocks.

④ **Yellow Louie** kicks soft blocks.

⑤ **Pink Louie** does a Louie Dance when you press Button B. This Louie is full of surprises.

③ **Blauer Louie** tritt Bomben über Mauern und Blöcke.

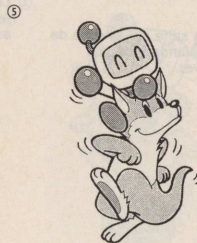
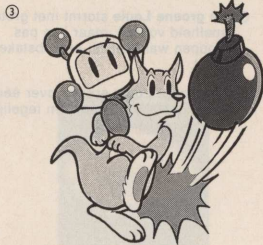
④ **Gelber Louie** tritt Weichblöcke.

⑤ **Rosa Louie** vollführt einen Louie-Tanz, wenn Sie die Taste B drücken. Dieser Louie ist voller Überraschungen.

③ **Le Louie bleu** lance les bombes par-dessus les murs et les obstacles avec le pied.

④ **Le Louie jaune** lance les obstacles mous avec le pied.

⑤ **Le Louie rose** exécute la danse des Louies lorsque vous appuyez sur le bouton B. Ce Louie est plein de surprises.





- ③ **Louie azul** lanza de una patada las bombas por encima de paredes y bloques.
- ④ **Louie amarillo** da patadas a bloques blandos.
- ⑤ **Louie rosado** realiza una danza Louie cuando usted presiona el botón B. Este Louie está lleno de sorpresas.
- ③ **Louie blu** calcia le bombe sopra ai muri ed agli ostacoli.
- ④ **Louie giallo** calcia i blocchi morbidi.
- ⑤ **Louie rosa** esegue una danza Louie quando premi il pulsante B. Questo Louie riserva molte sorprese.
- ③ **Den blå Louien** sparkar iväg bomber över väggar och block.
- ④ **Den gula Louien** sparkar undan mjuka block.
- ⑤ **Den skära Louien** gör en Louie-dans när du trycker på B-knappen. Den här Louien är full av överraskningar.
- ③ De **blauwe Louie** trapt bommen over muren en blokken.
- ④ De **gele Louie** trapt zachte blokken.
- ⑤ De **rose Louie** voert een Louie-dansje uit wanneer je toets B indrukt. Deze Louie zit overigens vol verrassingen.

## THE BATTLE GAME

Battle Mode is a versus mode which allows up to four Bombermen to play against each other. Select BATTLE MODE at the Title screen and press Start. Player 1 makes all selections. Use the D-Button to toggle through the options, and press Start or Button C to make selections. Use Button B to back up one screen if necessary.

Choose between two types of Battle games: Normal and Tag. In Normal Mode, the last surviving Bomberman wins. In Tag Mode, the first team to completely destroy the other team wins.

### Note:

In order to manually control more than two Bombermen, you must play with the correct number of Control Pads connected to the Sega 4-Player Adapter (sold separately). Please consult your 4-Player Adapter manual for details on hookup and use.

## DAS KAMPFSPIEL

Im Kampfmodus (Battle Mode) können bis zu vier "Bomberman" gegeneinander spielen. Wählen Sie BATTLE MODE auf dem Titelschirm und drücken Sie Start. Spieler 1 trifft alle Wahlen. Steuern Sie die einzelnen Optionen mit Hilfe der Richtungstaste an, und geben Sie Ihre Wahl durch Drücken von Start oder der Taste C ein. Benutzen Sie Taste B, um gegebenenfalls einen Bildschirm zurückzuschalten.

Wählen Sie zwischen zwei Arten von Kampfspielen: "Normal" und "Tag-Team". Im "Normal"-Modus gewinnt der letzte überlebende Bomberman. Im "Tag-Team"-Modus gewinnt das Team, das zuerst das andere Team vollkommen vernichtet.

### Hinweis:

Um mehr als zwei Bomberman manuell zu steuern, müssen Sie die entsprechende Anzahl von Control Pads an den SEGA 4-Spieler-Adapter (separat erhältlich) anschließen. Einzelheiten zum Anschluß und Gebrauch entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des 4-Spieler-Adapters.

## LE MODE COMBAT

Le mode combat est un mode qui permet à quatre Bombermans au maximum de jouer les uns contre les autres. Choisissez BATTLE MODE à l'écran-titre et appuyez sur Start. Le joueur 1 effectue toutes les sélections. Utilisez le bouton D pour passer entre les options, puis appuyez sur Start ou sur le bouton C pour enregistrer votre choix. Utilisez le bouton B pour revenir en arrière d'un écran si nécessaire.

Vous avez le choix entre deux modes combat : Normal et Tag (en équipe). En mode normal, c'est le dernier Bomberman survivant qui gagne. En mode Tag, la première équipe qui détruit complètement l'autre équipe remporte le jeu.

### Remarque :

Pour pouvoir commander manuellement plus de deux Bombermans, vous devez brancher un nombre adéquat de manettes à l'adaptateur Sega 4 joueurs (vendu séparément). Pour les précisions de montage et d'utilisation, veuillez consulter le manuel du 4-Player Adapter.

## EL JUEGO DE BATALLA

El modo de batalla permite que cuatro Bomberman luchen entre sí. Selecciona BATTLE MODE en la pantalla del título y presione el botón de inicio. El jugador 1 hace todas las selecciones. Utilice el botón D para avanzar a través de las opciones, y presione el botón de inicio o el botón C para hacer las selecciones. Utilice el botón B para volver a una pantalla anterior en caso de ser necesario.

Elija entre dos tipos de juego de batalla: Normal y de equipo. En el modo normal, el último Bomberman superviviente es el que gana. En el modo de equipos, el primer equipo que destruye completamente al otro es el que gana.

### Nota:

Para controlar manualmente más de dos Bomberman, tendrá que jugar con el número correcto de mandos de control conectados al adaptador Sega para 4 jugadores (vendido por separado). Consulte el manual de su adaptador Sega para 4 jugadores para conocer los detalles de conexión y de utilización.

## IL GIOCO DI BATTAGLIA

La modalità di battaglia è una modalità di confronto che permette a più Bomberman, fino a quattro, di giocare l'uno contro l'altro. Scegli BATTLE MODE sulla schermata del titolo e premi Start. Il giocatore 1 fa tutte le scelte. Usa il pulsante-D per scorrere attraverso le opzioni e premi Start o il pulsante C per compiere le scelte. Usa il pulsante B per tornare alla schermata precedente se fosse necessario.

Scegli fra due tipi di gioco di battaglia: Il Normal e il Tag. Nel modo normale (Normal) l'ultimo Bomberman che sopravviverà ha la vittoria. Nel modo di gruppo (Tag) ha la vittoria il primo gruppo che distruggerà completamente il gruppo avversario.

### Nota:

per controllare manualmente più di due Bomberman devi giocare col numero giusto di Control Pad, collegati con l'adattatore per quattro giocatori Sega (venduto separatamente). Consulta il manuale del tuo adattatore Sega per 4 giocatori per i particolari riguardo ai collegamenti ed alle modalità d'uso.

## KAMPSPEL

Kampspelsläget är ett utmaningsspel där upp till fyra Bombarmän kan spela mot varandra. Välj BATTLE MODE (Kampspelsläget) på Titelskärmen och tryck på Start. Spelare 1 gör alla val. Använd D-knappen för att bläddra bland de olika alternativen och tryck på Start eller på C-knappen för att mata in dina val. Använd B-knappen för att hoppa tillbaks en skärm om det behövs.

Välj mellan två olika typer av kampspele: Normal och Tag. I Normalläget vinner den siste överlevande Bombarmannen. I Tag-läget vinner det lag som först lyckas tillintetgöra det andra laget.

### Observera:

För att kunna styra fler än två Bombarmän för hand måste du spela med rätt antal kontrollplattor inkopplade i Segas adapter för 4 spelare (säljs separat). Se efter i bruksanvisningen till 4-spelaradaptern för närmare detaljer om hur den ska kopplas in och användas.

## HET GEVECHTSSPEL

Bij de gevechtsmodus kun je maximaal vier Bommenwerpers tegen elkaar laten spelen. Op het titelscherm kies je BATTLE MODE (= gevechtsmodus) en druk je op Start. Speler 1 maakt alle keuzes. Om de keuzemogelijkheden te doorlopen, gebruik je de R-toets. Om je keuzes te bevestigen, druk je op Start of op toets C. Om desgewenst naar het vorige scherm terug te keren, gebruik je toets B.

Je kunt kiezen uit de normale speelmodus (NORMAL) of de tag-speelmodus (TAG). Bij de normale speelmodus is de Bommenwerper die het langst overblijft, de winnaar. Bij de tag-speelmodus is het eerste team dat het andere team volledig vernietigt, de winnaar.

### Opmerking:

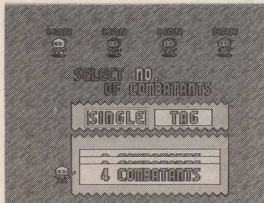
Om meer dan twee Bommenwerpers met de hand te kunnen besturen, moet je het juiste aantal bedieningsblokken op de Sega 4-speler adapter (los verkrijgbaar) hebben aangesloten. Voor nadere bijzonderheden over aansluiting en gebruik moet je de handleiding van jouw Sega 4-speleradapter raadplegen.

## NUMBER OF PLAYERS

Press the D-Button left or right to select a NORMAL or TAG match, and up or down to select the number of Bombermen you want to use.

## NUMBER OF GAMES

Next select the number of wins that must be scored to decide the winner. The first player or team to reach this number wins the game.



## ANZAHL DER SPIELER

Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, um ein Spiel entweder im NORMAL- oder TAG-TEAM-Modus zu wählen, und dann nach oben oder unten, um die gewünschte Anzahl der Bombermänner zu wählen.

## ANZAHL DER SPIELE

Wählen Sie als nächstes die Anzahl der Siege, die zur Ermittlung des Gewinners erzielt werden müssen. Der erste Spieler bzw. das erste Team, das diese Zahl erreicht, gewinnt das Spiel.

## NOMBRE DE JOUEURS

Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour choisir un combat NORMAL ou TAG, et sur le haut ou le bas pour choisir le nombre de Bombermans que vous désirez utiliser.

## NOMBRE DE JEUX

Choisissez ensuite le nombre de victoires que l'on doit remporter pour être gagnant. Le premier joueur ou la première équipe à atteindre ce nombre gagne le jeu.





## NÚMERO DE JUGADORES

Presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para seleccionar el juego NORMAL o TAG, y hacia arriba o hacia abajo para seleccionar el número de Bomberman que desee utilizar.

## NÚMERO DE JUEGOS

Seleccione a continuación el número de victorias que deben lograrse antes de decidir el ganador. El primer jugador o equipo que alcanza ese número gana el juego.

## NUMERO DI GIOCATORI

Premi il pulsante-D a destra o a sinistra per scegliere una partita NORMAL o TAG e in su o in giù per scegliere il numero di Bomberman che vuoi usare.

## NUMERO DI GIOCHI

Scegli quindi il numero di vittorie che si devono fare per decidere il vincitore. Il primo giocatore a raggiungere questo numero vincerà il gioco.

## ANTAL SPELARE

Tryck D-knappen åt vänster eller höger för att välja en NORMAL match eller en TAG-match, och tryck den sedan uppåt eller neråt för att ställa in hur många Bombarmän du vill använda.

## ANTAL SPELOMGÅNGAR

Ställ därefter in hur många omgångar en spelare eller ett lag måste vinna för att vinna hela matchen. Den första spelare eller det första lag som vinner det inställda antalet omgångar har vunnit matchen.

## AANTAL SPELERS

Om de normale speelmodus (NORMAL) of de tag-speelmodus (TAG) te kiezen, druk je de R-toets naar links of naar rechts. Om het gewenste aantal Bommenwerpers te kiezen, druk je de R-toets omhoog of omlaag.

## AANTAL SPELEN

Vervolgens kies je het aantal punten dat je moet behalen om tot winnaar te worden uitgeroepen. De speler of het team dat dit aantal punten het eerst behaalt, heeft het spel gewonnen.

## SELECTING CHARACTERS

Press the D-Button left or right to select a Bomberman, and press up or down to select whether that Bomberman will be controlled manually (MAN) or by the Computer (COM). Press Button C or Start, then use the D-Button to highlight the type of Bomber character you want to use (see below) and press Button C or Start to select. Once all character controls and types are set, confirm your selections and go on to the next screen by highlighting OK and pressing Start or Button C.



## WAHL DER SPIELFIGUREN

Drücken Sie die Richtungstaste nach links oder rechts, um einen Bomberman auszuwählen, und nach oben oder unten, um zu bestimmen, ob dieser Bomberman manuell (MAN) oder durch den Computer (COM) gesteuert wird. Drücken Sie anschließend die Taste C oder Start, und heben Sie dann mit Hilfe der Richtungstaste den Spielfiguren-Typ hervor, den Sie benutzen wollen (siehe unten). Geben Sie Ihre Wahl durch Drücken der Taste C oder Start ein. Nachdem Sie alle Steuerungsarten und Typen der Spielfiguren eingestellt haben, bestätigen Sie Ihre Wahl und schalten durch Hervorheben von OK und Drücken von Start oder der Taste C auf den nächsten Bildschirm weiter.

## CHOIX D'UN PERSONNAGE

Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour choisir un Bomberman, et sur le haut ou le bas pour choisir si ce Bomberman sera commandé manuellement (MAN) ou par l'ordinateur (COM). Appuyez sur le bouton C ou Start. Utilisez ensuite le bouton D pour sélectionner le type de personnage Bomber que vous désirez utiliser (voir ci-dessous) et appuyez sur le bouton C ou Start pour confirmer votre choix. Après avoir effectué tous les choix de commandes et types de personnages, validez vos sélections et passez à l'écran suivant en sélectionnant OK et en appuyant sur Start ou sur le bouton C.

## SELECCIÓN DE PERSONAJES

Presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para seleccionar un Bomberman, y presiónelo hacia arriba o hacia abajo para seleccionar si ese Bomberman va a ser controlado manualmente (MAN) o mediante el ordenador (COM). Presione el botón C o el botón de inicio, luego utilice el botón D para hacer que resalte el tipo de personaje Bomber que usted desee utilizar (consulte más abajo) y presione el botón C o el botón de inicio para hacer la selección. Una vez establecidos todos los controles y tipos de personaje, confirme su elección y pase a la pantalla siguiente haciendo resaltar OK y presionando el botón de inicio o el botón C.

## SCEGLIERE I PERSONAGGI

Premi il pulsante-D a destra o a sinistra per scegliere un Bomberman e premi in su o in giù per scegliere se quel Bomberman sarà controllato manualmente (MAN) o dal computer (COM). Premi il pulsante C o Start, quindi usa il pulsante-D per illuminare il tipo di personaggio Bomber che intendi usare (vedi sotto) e premi il pulsante C o Start per scegliere. Quando sono stati fissati tutti i controlli e i tipi dei personaggi, conferma le tue scelte e vai alla schermata seguente illuminando OK e premendo Start o il pulsante C.

## VAL AV FIGURER

Tryck D-knappen åt vänster eller höger för att välja en Bombarman, och tryck den sedan uppåt eller neråt för att ställa in om den Bombarmannen ska styras för hand (MAN) eller av datorn (COM). Tryck på C-knappen eller på Start, och använd sedan D-knappen för att markera vilken typ av Bombarman du vill använda (se nedan) och tryck på C-knappen eller på Start för att mata in den figuren. När väl alla kontrollinställningar och figurtyper är inmatade så kontrollera dina inställningar och hoppa vidare till nästa skärm genom att markera OK och trycka på Start eller på C-knappen.

## HET KIEZEN VAN SPELFIGUREN

Om een Bommenwerper te kiezen, druk je de R-toets naar links of naar rechts. Om aan te geven of je de Bommenwerper handmatig (MAN) wilt besturen of door de computer (COM) wilt laten besturen, druk je de R-toets omhoog of omlaag. Druk op toets C of op Start en gebruik daarna de R-toets om de markering op de gewenste Bommenwerper te zetten (zie beneden). Druk op toets C of op Start om je keuze te bevestigen. Wanneer alle instellingen voor de spelfiguren en de besturing daarvan zijn gemaakt, bevestig je jouw keuzes en ga je verder naar het volgende scherm. Daartoe zet je de markering op OK en druk je op Start of toets C.



In Tag Team Mode, the Tag Team screen follows. Press the D-Button left or right to select Bombermen, and up or down to assign teams.

Each character displays its own personality and fighting style when controlled by the Computer.

① **Bomberman:**

Balanced offense and defense.

② **Grampa Bomber:**

Weak offense, but strong and stubborn defense.

③ **Bookworm:**

A cunning strategist with strong offense and defense.

④ **Bomber Lady:**

Holds back on offense, but don't underestimate her.



Wenn Sie den "Tag-Team"-Modus gewählt haben, erscheint als nächstes der "Tag-Team"-Bildschirm. Drücken Sie die Richtungstaste zur Wahl von "Bomberman" nach links oder rechts, und zur Aufstellung der Teams nach oben oder unten.

Jede Spielfigur entfaltet bei der Steuerung durch den Computer ihre Persönlichkeit und ihren eigenen Kampfstil.

① **Bomberman:**

Ausgewogene Offensive und Defensive.

② **Opa-Bomber:**

Schwache Offensive, aber starke und hartnäckige Defensive.

③ **Bücherwurm:**

Ein schlauer Strategie mit starker Offensive und Defensive.

④ **Bomber-Lady:**

Zurückhaltend in der Offensive, aber nicht zu unterschätzen.

En mode Tag (équipe), l'écran Tag Team apparaît. Appuyez sur la gauche ou la droite du bouton D pour choisir les Bombermans, et sur le haut ou le bas pour composer les équipes.

Chaque personnage a sa propre personnalité et son propre style de combat lorsqu'il est commandé par l'ordinateur.

① **Bomberman :**

Offensive et défensive équilibrées

② **Grampa Bomber :**

Offensive faible, mais défensive puissante et entêtée.

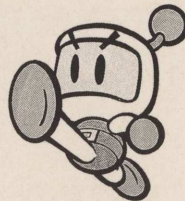
③ **Bookworm :**

Un stratège astucieux avec une offensive et une défensive puissantes.

④ **Bomber Lady :**

Assez timide à l'offensive, mais il ne faut pas la sous-estimer pour cela.

①





En el modo de equipos, la pantalla de equipos aparece a continuación. Presione el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha para seleccionar Bomberman, y hacia arriba o hacia abajo para asignar los equipos.

Cada personaje muestra su propia personalidad y estilo de lucha cuando se controla mediante el ordenador.

① **Bomberman:**

Ataque y defensa equilibrados.

② **Bomber abuelo:**

Un ataque débil, pero defensa fuerte y tenaz.

③ **Bookworm:**

Un estratega astuto con un ataque y una defensa fuertes.

④ **Señora Bomber:**

Se contiene en el ataque, pero no la menosprecie.



Nella modalità Tag Team, segue la schermata Tag Team. Premi il pulsante-D a destra o a sinistra per scegliere i Bomberman e in su o in giù per assegnarli alle squadre.

Ogni personaggio mostra la propria personalità e stile di combattimento quando è manovrato dal computer.

① **Bomberman:**

attacco e difesa equilibrate.

② **Nonno Bomber:**

debole in difesa, ma forte ed ostinato in attacco.

③ **Topo di biblioteca:**

un astuto stratega, forte sia in attacco che in difesa.

④ **Lady Bomber:**

esita in attacco, ma non bisogna sottovalutarla.

③



I Tag Team-läget följer sedan Tag Team-skärmen. Tryck D-knappen åt vänster eller höger för att välja Bombarmän, och uppåt eller neråt för att välja lag.

Var och en av figurerna har sin egen personlighet och sin egen stridsteknik när datorn styr dem:

① **Bombarmannen:**

God balans mellan anfall och försvar.

② **Bombarfarfar:**

Dålig på anfall, men starkt och envist försvar.

③ **Plugghästen:**

En listig strateg med både starkt anfall och försvar.

④ **Bombarkvinnan:**

Är tillbakadragen i anfall, men får absolut inte underskattas.

④



Wanneer je de tag-speelmodus gebruikt, zal het tag-teamscherm verschijnen. Om Bommenwerpers te kiezen, druk je de R-toets naar links of naar rechts. Om teams samen te stellen, druk je de R-toets omhoog of omlaag.

Bij besturing via de computer heeft iedere spelfiguur zijn eigen persoonlijkheid en gevechtstijl.

① **Bommenwerper:**

Evenwichtig in de aanval en verdediging.

② **Opa Bommenwerper:**

Zwak in de aanval, maar sterk en koppig in de verdediging.

③ **Boekenwurm:**

Een sluwe strateeg, sterk in de aanval en verdediging.

④ **Bommenwerpster:**

Aarzelend in de verdediging, maar onderschat haar niet.

⑤ **Construction Bomber:**

Ignores opponents and concentrates on destroying blocks.

⑥ **Big Bomber:**

Rushes to find and grab all the items he can.

⑦ **Bonsaver:**

A very aggressive character.

⑧ **Suicide Bomber:**

Sets bombs everywhere he can without regard to his own life.

⑨ **Tiny Bomber:**

Moves rapidly and likes sudden ambushes.

⑤ **Baustellen-Bomber:**

Ignoriert Gegner und konzentriert sich auf die Zerstörung von Blöcken.

⑥ **Big-Bomber:**

Saust umher, um möglichst alle Gegenstände zu finden und zu grabschen.

⑦ **Kampf-Bomber:**

Eine sehr aggressive Spielfigur.

⑧ **Selbstmord-Bomber:**

Legt Bomben überall, wo er kann ohne Rücksicht auf sein eigenes Leben zu nehmen.

⑨ **Zwerg-Bomber:**

Bewegt sich schnell und liebt Überraschungsangriffe.

⑤ **Construction Bomber :**

Ignore l'adversaire et se concentre sur la destruction des obstacles.

⑥ **Big Bomber :**

Se précipite pour chercher et ramasser autant d'objets qu'il peut.

⑦ **BonSaver :**

Un personnage très agressif.

⑧ **Suicide Bomber :**

Pose des bombes partout où il peut sans se préoccuper de sa propre vie.

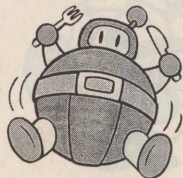
⑨ **Tiny Bomber :**

Se déplace rapidement et aime les embuscades surprises.

⑤



⑥



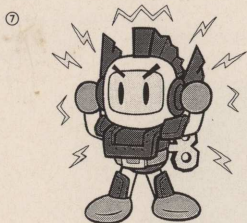
⑤ **Bomber de la construcción:**  
Ignora a los enemigos y se dedica a la destrucción de bloques.

⑥ **Bomber grande:**  
Corre para encontrar y tomar todos los artículos que puede.

⑦ **Bonsaver:**  
Un personaje muy agresivo.

⑧ **Bomber suicida:**  
Pone bombas en cualquier sitio que puede menospreciando su propia vida.

⑨ **Bomber pequeño:**  
Se mueve rápidamente y le gustan las emboscadas repentinas.



⑤ **Bomber manovale:**  
ignora gli avversari e si concentra nella distruzione dei blocchi.

⑥ **Bomberone:**  
si precipita a trovare ed afferrare tutti gli oggetti che può.

⑦ **Boneconomo:**  
un personaggio veramente aggressivo.

⑧ **Bomber suicida:**  
sistema bombe ovunque gli è possibile senza curarsi della propria vita.

⑨ **Bomberino:**  
si muove rapidamente e gli piacciono gli agguati improvvisi.



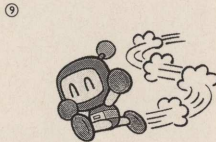
⑤ **Byggbombaren:**  
Struntar i motståndarna och koncentrerar sig på att förstöra block i stället.

⑥ **Jättebombaren:**  
Rusar omkring och letar upp och grabbar åt sig så många prylar han kan.

⑦ **Bombräddaren:**  
En ytterst aggressiv typ.

⑧ **Självmondsbombaren:**  
Lägger ut bomber överallt han kommer åt utan en tanke på att rädda sitt eget liv.

⑨ **Lillbombaren:**  
Rör sig kvickt och gillar att plötsligt lägga sig i bakhåll



⑤ **Bouwvak-bommenwerper:**  
Deze trekt zich niets aan van zijn tegenstanders en concentreert zich op het vernietigen van blokken.

⑥ **Grote Bommenwerper:**  
Deze probeert met grote snelheid een zo groot mogelijk aantal voorwerpen bijeen te krijgen.

⑦ **Bonsaver:**  
Dit is een zeer agressief figuur.

⑧ **Zelfmoord-bommenwerper:**  
Deze plaatst overal bommen, ook al kost het hem zijn eigen leven.

⑨ **Kleine Bommenwerper:**  
Deze kan zich zeer snel verplaatsen en is dol op onverwachte hinderlagen.

## SELECTING STAGES

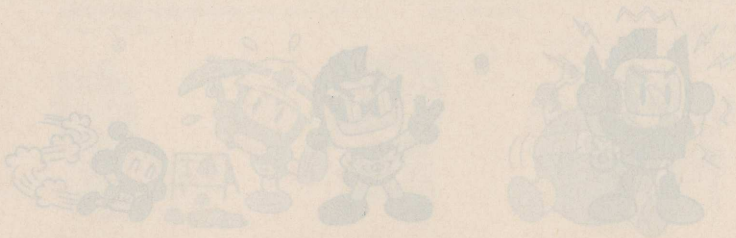
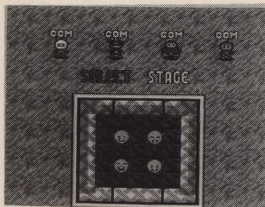
Select the stage in which you wish to do battle by pressing the D-Button left or right. Then start the game by pressing Button C or Start.

## WAHL DER ETAPPEN

Wählen Sie die Etappe, in der Sie kämpfen wollen, indem Sie die Richtungstaste nach links oder rechts drücken. Starten Sie dann das Spiel durch Drücken der Taste C oder Start.

## CHOIX D'UN NIVEAU

Choisissez le niveau auquel vous désirez combattre en appuyant sur la gauche ou la droite du bouton D. Commencez ensuite à jouer en appuyant sur le bouton C ou sur Start.





## SELECCIÓN DE ETAPAS

Selecione la etapa en la que desee luchar presionando el botón D hacia la izquierda o hacia la derecha. Luego empiece el juego presionando el botón C o el botón de inicio.

## SCelta DELLE SCENE

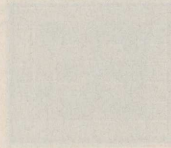
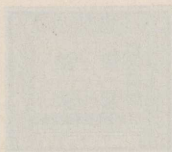
Scegli la scena in cui desideri dare battaglia premendo il pulsante-D a destra o a sinistra. Quindi inizia la partita premendo il pulsante C o Start.

## VAL AV NIVÅER

Välj vilken nivå du vill slåss på genom att trycka D-knappen åt vänster eller höger. Starta sedan spelet genom att trycka på C-knappen eller på Start.

## HET KIEZEN VAN NIVEAUS

Om het niveau te kiezen waarop je wilt vechten, druk je de R-toets naar links of naar rechts. Om vervolgens met het spel te beginnen, druk je op toets C of op Start.



In Battle Mode, you can select the setting for your battle from any of the ten stages found in the normal game. Each stage has its own special mechanisms that alter gameplay. Once you have started gameplay, the stage cannot be changed until a winner is determined.

① **Standard Screen:**

No special mechanisms. Practice your bombing skills on this stage.

② **Sea Floor Screen:**

Battle on the ocean floor.

③ **Conveyor Belt Screen:**

Conveyor belts in the floor transport bombs or Bombermen.

④ **Forest Screen:**

Rocks form a maze inside a secret forest.

Im Kampfmodus (Battle Mode) können Sie Ihren Kampfplatz aus einer der zehn Etappen des Normalspiels auswählen. Jede Etappe besitzt ihre eigenen besonderen Mechanismen, die den Spielverlauf beeinflussen. Sobald Sie die Spielhandlung gestartet haben, kann die Etappe nicht mehr gewechselt werden, bis ein Gewinner ermittelt ist.

① **Standard-Bildschirm:**

Keine besonderen Mechanismen. Üben Sie Ihre Bombardierkunst in dieser Etappe.

② **Meeresboden-Bildschirm:**

Hier kämpfen Sie auf dem Meeresboden.

③ **Förderband-Bildschirm:**

Förderbänder im Boden transportieren Bomben oder Bombermänner.

④ **Wald-Bildschirm:**

Felsen bilden ein Labyrinth in einem geheimen Wald.

En mode combat, vous pouvez choisir votre option de combat parmi les dix niveaux du jeu normal. Chaque niveau a ses propres mécanismes spéciaux qui modifient le jeu. Une fois le jeu commencé, vous ne pouvez pas changer de niveau tant qu'il n'y a pas eu de gagnant.

① **Ecran standard :**

Aucun mécanisme spécial. Utilisez ce niveau pour pratiquer votre technique d'utilisation des bombes.

② **Ecran du fond sous-marin :**

Combattez au fond de la mer.

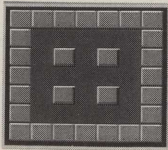
③ **Ecran des bandes transporteuses :**

Les bandes transporteuses dans le sol transportent des bombes ou des Bombermans.

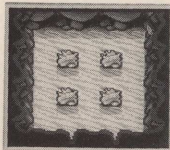
④ **Ecran de la forêt :**

Des rochers forment un labyrinthe à l'intérieur d'une forêt secrète.

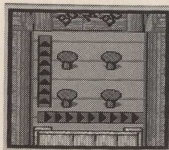
①



②



③



En el modo de batalla, podrá seleccionar el ajuste para su batalla de entre cualquiera de las diez etapas del juego normal. Cada etapa tiene su propio mecanismo especial que altera el juego. Una vez que haya iniciado el juego, la etapa no se podrá cambiar hasta que se determine un ganador.

① **Pantalla estándar:**

Sin mecanismos especiales. Practique en esta etapa su habilidad para bombardear.

② **Pantalla del fondo del mar:**

Batalla en el fondo del océano.

③ **Pantalla de la cinta transportadora:**

Las cintas transportadoras del suelo transportan bombas hacia los Bomberman.

④ **Pantalla del bosque:**

Las rocas forman un laberinto en el interior de un bosque secreto.

Nella modalità di battaglia, puoi scegliere la collocazione della tua battaglia fra tutte e dieci le scene che vi sono nel gioco normale. Ogni scena ha un proprio meccanismo particolare che modifica il modo di giocare. Quando hai iniziato a giocare, la scena non può essere cambiata finché non sia deciso il vincitore.

① **Schermo standard:**

nessun meccanismo particolare. Fai pratica della tua abilità nel bombardare in questa scena.

② **Scena del fondo del mare:**

la battaglia si svolge sul fondo dell'oceano.

③ **Scena delle fasce mobili:**

fasce mobili sul pavimento trasportano bombe o Bomberman.

④ **Scena della foresta:**

rocce formano un labirinto dentro una foresta segreta.

I Kampläget kan du välja plats för striden bland alla de tio nivåerna som förekommer i det vanliga spelet. Varje nivå har sina egna specialmekanismer som ändrar hur spelet går till. När du väl börjar spela går det inte att byta nivå förrän någon har utnämnts till vinnare.

① **Standardskärmen:**

Inga speciella mekanismer. Träna upp din bombarförmåga på den här nivån.

② **Havsbottenskärmen:**

Slåss på havets botten.

③ **Löpande band-skärmen:**

De löpande banden i golvet kan transportera bomber eller Bomberman.

④ **Skogsskärmen:**

Klippblocken bildar en labyrint inuti en hemlig skog.

Bij de gevechtsmodus kun je op elk van de tien niveaus die je bij de normale speelmodus vindt, de instelling van jouw gevecht kiezen. Elk niveau beschikt over eigen speciale mechanismen waarmee het spel kan worden veranderd. Wanneer je eenmaal bent begonnen met spelen, kun je niet eerder van niveau veranderen dan wanneer er een winnaar is.

① **Standaardscherm:**

Geen speciale mechanismen. Op dit niveau kun je jouw vaardigheden als bommenwerper oefenen.

② **Scherm met de zeebodem:**

Hierbij vecht je op de bodem van de oceaan.

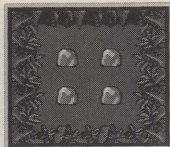
③ **Scherm met de transportband:**

De transportbanden in de vloer worden gebruikt voor het transporteren van bommen of Bommenwerpers.

④ **Scherm met het bos:**

Binnen in dit geheime bos bevindt zich een doolhof van stenen.

④



**⑤ South Pole Screen:**

This stage includes igloos, snowmen and missile-firing penguins.

**⑥ Europe Screen:**

Kicked bombs turn corners to follow the arrows on the maze.

**⑦ Ancient Castle Screen:**

Warp to different locations by dropping through trap doors.

**⑧ Magma Screen:**

Begin play with maximum firepower and the ability to set up to five bombs.

**⑨ Lightning Quick Screen:**

Begin play with the ability to run at ultra high speeds.

**⑩ Bush Screen:**

Canopies of green leaves obscure the view of some sections.

**⑤ Südpol-Bildschirm:**

In dieser Etappe gibt es Iglus, Schneemänner und Geschosse abfeuernde Pinguine.

**⑥ Europa-Bildschirm:**

Getretene Bomben sausen um die Ecken, um den Pfeilen im Labyrinth zu folgen.

**⑦ Ritterburg-Bildschirm:**

Begeben Sie sich durch Zeitschleifen an verschiedene Orte, indem Sie sich durch Falltüren fallen lassen.

**⑧ Magma-Bildschirm:**

Beginnen Sie das Spiel mit maximaler Feuerkraft und der Fähigkeit, bis zu fünf Bomben zu legen.

**⑨ Blitzschneller Bildschirm:**

Beginnen Sie das Spiel mit der Fähigkeit, mit ultra-hoher Geschwindigkeit zu rennen.

**⑩ Busch-Bildschirm:**

Baldachine aus grünen Blättern verdecken die Sicht einiger Bereiche.

**⑤ Ecran du pôle sud :**

Ce niveau comporte des igloos, des bonhommes de neige et des pingouins lance-missiles.

**⑥ Ecran de l'Europe :**

Les bombes lancées tournent dans les coins pour suivre les flèches du labyrinthe.

**⑦ Ecran de l'ancien château :**

Vous découvrirez de nouveaux endroits lorsque vous tomberez dans les trappes.

**⑧ Ecran de lave :**

Vous commencez à jouer avec une énergie d'explosion maximale et la capacité de poser jusqu'à cinq bombes.

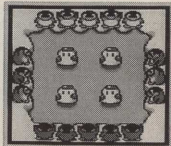
**⑨ Ecran ultra-rapide :**

Vous commencez à jouer avec la capacité de vous déplacer à très grande vitesse.

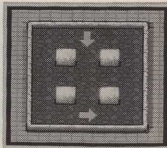
**⑩ Ecran de végétation :**

Des voûtes de feuillages masquent certaines parties.

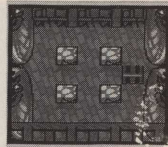
⑤



⑥



⑦





**⑤ Pantalla del polo sur:**

Esta etapa incluye iglúes, hombres de las nieves y pingüinos que disparan misiles.

**⑥ Pantalla de Europa:**

Las bombas lanzadas a patadas doblan las esquinas para seguir las flechas del laberinto.

**⑦ Pantalla del castillo viejo:**

Pase a ubicaciones diferentes dejándose caer a través de trampas.

**⑧ Pantalla de magma:**

Empiece el juego con la máxima potencia de disparo y la habilidad de preparar hasta cinco bombas.

**⑨ Pantalla de rapidez:**

Empiece el juego con la habilidad de correr a velocidades ultraaltas.

**⑩ Pantalla de arbustos:**

Bóvedas de hojas verdes oscurecen la visión de algunas secciones.

**⑤ Scena del Polo Sud:**

questa scena comprende igloo, uomini delle nevi e pinguini che sparano missili.

**⑥ Scena dell'Europa:**

le bombe calciate girano gli angoli seguendo le frecce nel labirinto.

**⑦ Scena dell'antico castello:**

devia verso luoghi diversi cadendo attraverso botole di trappole.

**⑧ Scena del magma:**

inizia a giocare con la massima potenza di fuoco e la capacità di sistemare fino a cinque bombe.

**⑨ Scena della velocità del lampo:**

inizia a giocare con la capacità di correre a velocità super.

**⑩ Scena dei cespugli:**

baldacchini di foglie verdi impediscono la vista di alcune parti

**⑤ Sydpolsskärmen:**

På den här nivån förekommer det iglooper, snömän och missilskjutande pingviner.

**⑥ Europa-skärmen:**

Ivågsparkade bomber vänder runt hörn i enlighet med pilarna i labyrinten.

**⑦ Gamla slott-skärmen:**

Varpa dig till andra ställen genom att hoppa ner genom lönn dörrar.

**⑧ Magmaskärmen:**

Börja spela med maximal eldstyrka och förmåga att lägga ut upp till fem bomber.

**⑨ Blixtnabba skärmen:**

Börja spela med förmåga att springa ultrasnabbt.

**⑩ Buskskärmen:**

Vissa områden är skydda bakom de gröna lövkronorna.

**⑤ Scherm met de Zuidpool:**

Op dit niveau vind je iglo's, sneeuwpoppen en pinguïns die raketten afvuren.

**⑥ Scherm met Europa:**

De weggetrapte bommen volgen de pijltjes van het doolhof.

**⑦ Scherm met het oude kasteel:**

Via valluiken kom je op allerhande plaatsen terecht.

**⑧ Scherm met de magma:**

Aan het begin beschik je over maximale vuurkracht en kun je vijf bommen plaatsen.

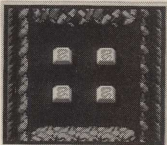
**⑨ Scherm met de snelle bliksem:**

Aan het begin kun je met uiterste hoge snelheid rennen.

**⑩ Scherm met het oerwoud:**

Door de grote groene bladeren zijn bepaalde gedeelten niet goed zichtbaar.

⑧



⑨



⑩



## BATTLE BOMB-PLAY

- Attack soft walls and opponents with your bombs while avoiding bomb blasts. You lose if hit by a bomb blast.
- The last surviving player scores one win. (In a tag team match, a team scores a win when all members of the opposing team have been destroyed.) The first player or team to score the number of wins required for a victory wins the game.
- A draw results if time runs out or if players are destroyed at the same time.
- When the remaining time goes under one minute, pressure blocks begin to appear. You lose if squashed by one of these blocks.

## KAMPFBOMBEN-SPIEL

- Greifen Sie weiche Wände und Gegner mit Ihren Bomben an, wobei Sie Bombenexplosionen ausweichen. Wenn Sie von einer Bombenexplosion getroffen werden, verlieren Sie.
- Der letzte überlebende Spieler verbucht einen Gewinn. (Im "Tag-Team"-Modus verbucht ein Team einen Gewinn, wenn alle Mitglieder des gegnerischen Teams vernichtet worden sind.) Der erste Spieler bzw. das erste Team, das die für einen Sieg erforderliche Anzahl von Gewinnen für sich verbuchen kann, gewinnt das Spiel.
- Ein Spiel endet mit einem Unentschieden, wenn die Zeit abgelaufen ist, oder wenn die Spielfiguren beider Spieler gleichzeitig vernichtet werden.
- Wenn die Restzeit die Ein-Minuten-Grenze überschreitet, tauchen Druckblöcke auf. Wenn Sie von einem dieser Blöcke zerquetscht werden, verlieren Sie.

## LE COMBAT À LA BOMBE

- Attaquez les murs mous et les adversaires avec vos bombes en prenant soin d'éviter les explosions. Si vous êtes touché par un éclat de bombe vous perdez.
- Le dernier joueur survivant remporte le jeu. (Dans un match en équipe, une équipe remporte une victoire lorsque tous les membres de l'équipe adverse ont été détruits.) Le premier joueur ou la première équipe à remporter le nombre de victoires requis gagne le jeu.
- Il y a match nul si le temps est fini ou si les joueurs sont détruits en même temps.
- Lorsque le temps restant est inférieur à 1 minute, des blocs de pression commencent à apparaître. Vous perdez si vous êtes écrasé par l'un de ces blocs.

## JUEGO DE BATALLAS CON BOMBAS

- Ataque paredes blandas y enemigos con sus bombas mientras evita los estallidos de las bombas. Perderá si le alcanza el estallido de una bomba.
- El último jugador superviviente logra una victoria. (En un juego de equipos, un equipo logra una victoria cuando todos los miembros del equipo enemigo son destruidos.) El primer jugador o equipo que logra el número de victorias requerido gana el juego.
- Si se acaba el tiempo o si los jugadores se destruyen al mismo tiempo se produce un empate.
- Cuando el tiempo restante sea inferior a un minuto empezarán a aparecer bloques de presión. Perderá si le aplasta uno de estos bloques.

## GIOCO DELLA BATTAGLIA DI BOMBE

- Attacca le pareti soffici ed i tuoi avversari con le tue bombe e frattanto evita gli scoppi delle bombe. Se sei colpito dall'esplosione di una bomba, perdi.
- L'ultimo giocatore a sopravvivere segna una vincita. (Nel gioco di gruppo una squadra segna una vincita quando sono stati distrutti tutti i componenti della squadra avversaria). Il primo giocatore o squadra che segna il numero di vincite richieste per la vittoria, vince il gioco.
- Il risultato è un pareggio se termina il tempo assegnato o se i giocatori sono distrutti contemporaneamente.
- Quando il tempo a disposizione scende sotto il minuto, iniziano ad apparire blocchi di pressione. Perdi se sei schiacciato da uno di questi blocchi.

## BOMB-KAMPSPEL

- Attackera mjuka väggar och motståndare med dina bomber och håll undan för bombexplosioner. Om du blir träffad av en bombexplosion har du förlorat.
- Den siste överlevande spelaren får en vinst. (I en tag team-match får ett lag en vinst när alla spelarna i det andra laget strukit med.) Den första spelare eller det första lag som får ihop det nödvändiga antalet vinster har vunnit matchen.
- Om tiden rinner ut eller om flera spelare blir förintade samtidigt blir det oavgjort.
- När den återstående tiden blir mindre än en minut börjar det dyka upp tryckblock. Om du blir mosad under ett sådant block har du förlorat.

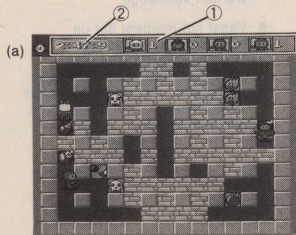
## GEVECHTSBOMMENSPEL

- Hierbij doe je een aanval op zachte muren en tegenstanders terwijl je probeert aan de bommen te ontsnappen. Wanneer je door een bom wordt getroffen, heb je verloren.
- Degene die het het langst volhoudt, krijgt één punt. (Bij de speelmodus met tag-teams wint een team één punt wanneer alle leden van het andere team zijn vernietigd.) De speler of het team dat het vereiste aantal punten als eerste behaalt, heeft het spel gewonnen.
- Het gevecht eindigt met gelijk spel wanneer de tijd om is of wanneer alle spelers op hetzelfde ogenblik worden vernietigd.
- Vanaf het moment dat de resterende tijd minder dan één minuut bedraagt, zullen er zogenaamde drukklokken gaan verschijnen. Als je door één van deze blokken wordt platgedrukt, heb je verloren.



## THE GAME SCREEN

- ① Number of Wins
- ② Time Remaining
- (a) Battle Screen
- (b) Tag Team Screen

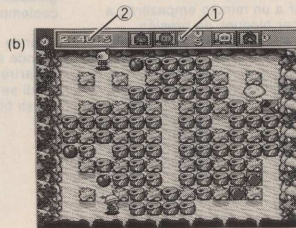


## DER SPIELBILDSCHIRM

- ① Anzahl der Gewinne
- ② Restzeit
- (a) Kampfmodus-Bildschirm
- (b) "Tag-Team"-Bildschirm

## L'ÉCRAN DE JEU

- ① Nombre de victoires
- ② Temps restant
- (a) Ecran de mode combat
- (b) Ecran de mode Tag (équipe)





## LA PANTALLA DEL JUEGO

- ① Número de victorias
- ② Tiempo restante
- (a) Pantalla de batalla
- (b) Pantalla de equipo

## LO SCHERMO DI GIOCO

- ① Numero delle vincite
- ② Tempo ancora a disposizione
- (a) Schermata di battaglia
- (b) Schermata del gioco a squadra

## SPELSKÄRMEN

- ① Antal vinster
- ② Återstående tid
- (a) Kampspelsskärmen
- (b) Tag Team-skärmen

## HET SPELSCHERM

- ① Aantal punten
- ② Resterende tijd
- (a) Gevechtsscherm
- (b) Tag-teamscherm



## SKULL ITEMS (BATTLE GAMES ONLY)

Touching a Skull Item results in one of the maladies described below. Any Bomberman touched by an infected Bomberman also becomes infected.

### Slow Sickness:

Slows down movement, making a Bomberman vulnerable to attack.

### High Speed Sickness:

Speeds a Bomberman character out of control.

### Reverse Direction Disease:

Makes a Bomberman move opposite to the direction indicated by the D-Button.

### Bomb Set Disease:

A Bomberman becomes completely unable to set bombs.



## TOTENKÖPFE (NUR KAMPFSPIELE)

Das Berühren eines Totenkopfs führt zu einer der unten beschriebenen Krankheiten. Jeder Bomberman, der von einem infizierten Bomberman berührt wird, infiziert sich ebenfalls.

### Verlangsamungs-Krankheit:

Verlangsamt die Bewegungen und macht einen Bomberman anfällig für Attacken.

### Hochgeschwindigkeits-Krankheit:

Läßt einen Bomberman so schnell werden, daß er außer Kontrolle gerät.

### Richtungsumkehr-Krankheit:

Bewirkt, daß sich ein Bomberman in entgegengesetzter Richtung der Richtungstasten-Betätigung bewegt.

### Bombenleger-Krankheit:

Ein Bomberman wird vollkommen unfähig, Bomben zu legen.

## LES OBJETS << TÊTE DE MORT >> (JEUX DE COMBAT SEULEMENT)

Tout Bomberman touché par un Bomberman infecté est lui-même contaminé. Lorsqu'un Bomberman touche un objet << tête de mort >>, il est frappé par l'une des maladies suivantes.

### Maladie de la lenteur :

Ralentit les mouvements et rend le Bomberman vulnérable aux attaques.

### Maladie de la vitesse :

Accélère les mouvements du Bomberman qui devient incontrôlable.

### Maladie de l'inversion :

Le Bomberman se déplace dans le sens inverse de celui commandé par le bouton D.

### Maladie de pose de bombes :

Le Bomberman devient totalement incapable de poser des bombes.

## **ARTÍCULOS DE CALAVERA** (JUEGOS DE BATALLA SOLAMENTE)

Tocar un artículo de calavera produce una de las enfermedades descritas a continuación. Cualquier Bomberman que sea tocado por un Bomberman infectado quedará también infectado.

### **Enfermedad de baja velocidad:**

Reduce la velocidad de movimiento, haciendo que un Bomberman sea vulnerable a los ataques.

### **Enfermedad de alta velocidad:**

Acelera de tal forma a un Bomberman que éste pierda el control.

### **Enfermedad de dirección inversa:**

Hace que un Bomberman se mueva en dirección opuesta a la indicada por el botón D.

### **Enfermedad de puesta de bombas:**

A un Bomberman le resulta completamente imposible poner bombas.

## **TESCHI (SOLO NEL GIOCO DI BATTAGLIA)**

Se si tocca un teschio si contrae una delle malattie descritte sotto. Qualsiasi Bomberman toccato da un Bomberman infetto viene contagiato.

### **Malattia della lentezza:**

rallenta tutti i movimenti, rendendo un Bomberman vulnerabile agli attacchi.

### **Malattia dell'alta velocità:**

velocizza il personaggio Bomberman rendendone impossibile il controllo.

### **Malattia della direzione opposta:**

fa muovere il Bomberman nella direzione opposta a quella indicata dal pulsante-D.

### **Malattia della sistemazione delle bombe:**

il Bomberman diventa del tutto incapace di sistemare bombe.

## **DÖDSKALLEPRYLAR** (FÖREKOMMER BARA I KAMPSPEL)

Om du råkar röra vid en dödskallespryl drabbas du av någon av nedanstående åkommor. Alla Bombarmän som blir vidrörda av en smittad Bombarman blir också smittade.

### **Slöjsjuka:**

Gör rörelserna långsammare så att en Bombarman blir mer sårbar för anfall.

### **Höghastighetssjuka:**

Får en Bombarman-figur att röra sig så fort att han eller hon helt förlorar kontrollen.

### **Baklängessjuka:**

Får en Bombarman att röra sig i motsatt riktning mot riktningen på D-knappen.

### **Bombläggarsjuka:**

En Bombarman blir helt oförmögen att lägga ut bomber.

## **VOORWERPEN MET DOODSKOP (ALLEEN BIJ GEVECHTSMODUS)**

Wanneer je een voorwerp met een doodskop aanraakt, krijg je één van de onderstaande ziekten. Iedere Bommenwerper die door een geïnfecteerde Bommenwerper wordt aangeraakt, wordt ook geïnfecteerd.

### **Langzaamheidsziekte:**

Door deze ziekte zal de Bommenwerper zich langzamer gaan bewegen, waardoor hij gemakkelijker kan worden aangevallen.

### **Hoge snelheidsziekte:**

Door deze ziekte zal de Bommenwerper zo'n hoge snelheid ontwikkelen dat hij niet meer bestuurd kan worden.

### **Omgekeerde richtingsziekte:**

Door deze ziekte gaat de Bommenwerper in de tegenovergestelde richting van de R-toets.

### **Bommenplaatsingsziekte:**

Door deze ziekte kan de Bommenwerper helemaal geen bommen meer plaatsen.

**Bomb Diarrhea:**

A Bomberman sets bombs uncontrollably.

**Minimum Firepower Disease:**

Bomb blast distance is minimized.

**Premature Detonation Disease:**

Bombs explode almost immediately after being set.

**Delayed Detonation Disease:**

Bombs take too long to explode.

**Perpetual Motion Sickness:**

A Bomberman keeps on moving and cannot be stopped.

**Change Locations:**

An infected Bomberman suddenly changes places with other Bombermen.

**Bombendurchfall:**

Ein Bomberman legt unkontrolliert Bomben.

**Minimal-Feuerkraft-Krankheit:**

Die Reichweite von Bombenexplosionen wird auf ein Minimum reduziert.

**Frühzündungs-Krankheit:**

Bomben explodieren fast unmittelbar nach dem Legen.

**Spätzündungs-Krankheit:**

Bomben brauchen zu lange, um zu explodieren.

**Dauerbewegungs-Krankheit:**

Ein Bomberman bewegt sich ständig weiter und kann nicht gestoppt werden.

**Platzwechsel:**

Ein infizierter Bomberman tauscht plötzlich den Platz mit anderen "Bomberman Männern".

**Diarrhée de bombes :**

Le Bomberman pose les bombes de manière incontrôlable.

**Maladie de la puissance d'explosion minimum :**

La distance d'explosion devient très faible.

**Maladie de l'explosion prématurée :**

Les bombes explosent presque immédiatement après avoir été posées.

**Maladie de l'explosion tardive :**

Les bombes mettent très longtemps à exploser.

**Maladie du mouvement perpétuel :**

Le Bomberman continue de se déplacer et ne peut être arrêté.

**Changement de place :**

Le Bomberman contaminé change brusquement de place avec un autre Bomberman.



**Diarrea de bombas:**

Un Bomberman pone bombas sin control.

**Enfermedad de potencia de disparo mínima:**

La distancia de estallido de las bombas se reduce al mínimo.

**Enfermedad de detonación prematura:**

Las bombas explotan casi inmediatamente después de ponerlas.

**Enfermedad de detonación retrasada:**

Las bombas tardan mucho en explotar.

**Enfermedad de movimiento perpetuo:**

Un Bomberman sigue moviéndose y no puede ser parado.

**Ubicaciones de cambio:**

Un Bomberman infectado cambia repentinamente de lugar con otros Bomberman.

**Incontinencia bombesca:**

il Bomberman sistema bombe senza che lo si possa controllare.

**Malattia della potenza di fuoco minima:**

la distanza di scoppio delle bombe è ridotta al minimo.

**Malattia della detonazione prematura:**

le bombe esplodono quasi immediatamente dopo essere state sistemate.

**Malattia della denotazione ritardata:**

le bombe ci mettono troppo tempo ad esplodere.

**Malattia del moto perpetuo:**

il Bomberman comincia a muoversi e non può essere fermato.

**Cambio di posto:**

un Bomberman infetto scambia il suo posto all'improvviso con altri Bomberman.

**Bombdiarré:**

En Bombarman lägger ut bomber helt okontrollerat.

**Minimal eldstyrke-sjuka:**

Bombexplosionsavståndet blir minimalt.

**För tidig utlösningssjuka:**

Bomberna exploderar nästan så fort du lägger ut dem.

**För sen utlösningssjuka:**

Bomberna tar för lång tid på sig att explodera.

**Evig rörelse-sjuka:**

En Bombarman fortsätter röra sig hela tiden och går inte att få stopp på.

**Platsbyte:**

En infekterad Bombarman byter helt plötsligt plats med andra Bombarmän.

**Bommendiarree:**

Door deze ziekte heeft de Bommenwerper het plaatsen van bommen niet meer in de hand.

**Minimale vuurkrachtziekte:**

Door deze ziekte heeft de bom een minimaal bereik.

**Vroegtijdige ontploffingsziekte:**

Door deze ziekte ontploffen de bommen bijna onmiddellijk nadat ze zijn geplaatst.

**Vertraagde ontploffingsziekte:**

Door deze ziekte komen de bommen te laat tot ontploffing.

**Eeuwige bewegingsziekte:**

Door deze ziekte blijft de Bommenwerper bewegen en kan hij niet meer stoppen.

**Van plaats verwisselen:**

Hierbij verwisselt een geïnfecteerde Bommenwerper plotseling van plaats met een andere Bommenwerper.

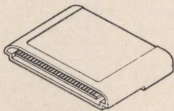
## HANDLING THIS CARTRIDGE

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

### For Proper Usage

- ① Do not immerse in water!
  - ② Do not bend!
  - ③ Do not subject to any violent impact!
  - ④ Do not expose to direct sunlight!
  - ⑤ Do not damage or disfigure!
  - ⑥ Do not place near any high temperature source!
  - ⑦ Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
  - When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
  - After use, put it in its case.
  - \* Be sure to take an occasional recess during extended play.

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



## HANDHABUNG DER KASSETTE

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

### Vorsichtsmaßnahmen

- ① Vor Nässe schützen!
  - ② Nicht knicken!
  - ③ Vor Gewalteinwirkungen schützen!
  - ④ Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
  - ⑤ Nicht beschädigen oder verunstalten!
  - ⑥ Vor Hitze schützen!
  - ⑦ Nicht mit Verdünnern, 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!

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



## MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive 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.

## MANEJO DEL CARTUCHO

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

### Per un uso appropriato

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

- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- \* Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

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



## HANTERING AV SPELKASSETTEN

Denna spelkassett går bara att använda i Segas speldator Mega Drive.

### 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.

**VARNING:** 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

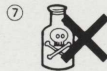
Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

### Voor juist gebruik

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

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

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





© 1994 HUDSON SOFT

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

©1994 SEGA ENTERPRISES, LTD.

672-2150-50

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