



INSTRUCTION MANUAL

Toe Jam & Earl ⁱⁿ **PANIC ON FUNKOTRON** TM

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.

VAROITUS EPILEPSIASTA

Lue ennen kuin käytät tätä videopelijärjestelmää itse tai annat lastesi käyttää sitä.

Joillakin ihmisillä on taipumus, jonka vuoksi he voivat saada epileptisen kohtauksen tai menettää tajuntansa joutuessaan alttiiksi tietyille vilkkuville valoille tai valokuvioille normaaleissa arkielämän tilanteissa. Tällainen henkilö saattaa kokea kohtauksen katsellessaan tietynlaisia televisiokuvia tai pelatessaan tiettyjä videopelejä. Näin voi käydä, vaikka kyseisellä henkilöllä ei olisikaan havaittu epilepsiaa ja hänellä ei olisi aiemmin ollut epilepsiakohtauksia.

Jos sinulla tai jollakin perheenjäsenelläsi on joskus ollut epileptisiä oireita (kohtaus tai tajunnan menetys) vilkkuvalla valolla altistumisen seurauksena, kysy lääkärin neuvoa ennen pelien pelaamista.

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 Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele 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 Videospiele 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, interrompetene l'uso **IMMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

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

Vi rekommenderar att föräldrar håller ett öga på sina barn medan de spelar TV-spel. Om du eller ditt barn skulle känna av något av följande symptom medan du eller barnet spelar TV-spel, så sluta OMEDELBART spela och kontakta läkare: yrsel, ögonflimmer, ögon- eller muskelryckningar, förlust av medvetandet, disorientering, 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 sovit dåligt.
- Se till att rummet du spelar i är ordentligt upplyst.
- Ta en paus på minst 10 – 15 minuter varje timme när du spelar TV-spel.

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.

VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

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

Suosittelemme, että vanhemmat valvovat lastensa videopelien käyttöä. Lopeta **VÄLITTÖMÄSTI** laitteen käyttö ja käänny lääkärin puoleen, jos sinulla tai lapsellasi ilmenee jokin seuraavista oireista peliä pelatessa: huimausta, näkökyvyn heikkenemistä, silmien tai lihasten nykimistä, tiedottomuutta, ajan ja paikan tajun katoamista, tahdottomia liikkeitä tai kouristuksia.

KÄYTÖN AIKANA NOUDATETTAVAT VAROTOIMENPITEET

- Älä seiso liian lähellä ruutua. Istu riittävän kaukana televisioruudusta, mieluiten niin kaukana kuin johto riittää.
- Pelaa pelejä pienellä televisioruudulla, jos mahdollista.
- Vältä pelaamista väsyneenä tai kun et ole nukkunut riittävästi.
- Pidä huolta, että huone, jossa pelaat on kunnolla valaistu.
- Pidä pelin aikana vähintään 10 – 15 minuutin tauko kerran tunnissa.

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: This game is for one or two players.

- ① Sega Cartridge
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

VORBEREITUNG

1. Schließen Sie Ihr Sega 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 Titelbildschirm.
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: Dieses Spiel kann von einer oder zwei Personen gespielt werden.

- ① Sega-Spielkassette
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

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 : Ce jeu est pour un ou deux joueurs.

- ① Cartouche Sega
- ② Manette de contrôle 1
- ③ Manette de contrôle 2

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 encendida antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es para uno o dos jugadores.

- ① Cartucho Sega
- ② Mando de control 1
- ③ Mando de control 2

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. Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella console.
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: Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

Nota: Questo gioco è per uno o due giocatori.

- ① Cartuccia Sega
- ② Control Pad 1
- ③ Control Pad 2

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 Segakassetten i Mega Drive-konsollen.
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.

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

- ① Sega-spelkassett
- ② Kontrollplatta 1
- ③ Kontrollplatta 2

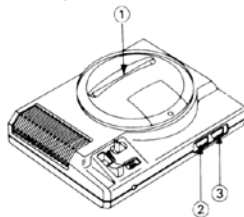
STARTEN

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

- ① Sega Cassette
- ② Bedieningsblok 1
- ③ Bedieningsblok 2



ALOITUS

1. Kytke Sega Mega Drive System-järjestelmäsi käyttöohjekirjases ohjeiden mukaisesti. Kytke ohjauslaippa 1. Kahden pelaajan peliä varten, kytke myös ohjauslaippa 2.
2. Varmista, että laitteesta on kytketty virta. Työnnä sen jälkeen Segakasetti konsoliin.
3. Kytke virta laitteeseen. Otsikkoruutu ilmestyy esiin hetken kuluttua.
4. Jos otsikkoruutu ei ilmesty esiin, kytke virta laitteesta. Varmista, että järjestelmäsi on kytketty oikein ja että kasetti on kunnollisesti konsoliin sisällä. Kytke sen jälkeen virta uudelleen laitteeseen.

Tärkeää: Pidä aina huolta, että katkaiset virran laitteesta, ennen kuin asetat kasetin sisään tai otat sen ulos.

Huomaa: Tämä peli on yhdelle tai kahdelle pelaajalle.

- ① Sega-kasetti
- ② Ohjauslaippa 1
- ③ Ohjauslaippa 2

Yo! Yo! If you...

HATE READING MANUALS

...just check out these 3 Awesomely Important Things, and then start pressing buttons...

AWESOMELY IMPORTANT THING NUMBER 1

At the start of the game, when the Options screen comes up, if you put the game into **Lil' Kid Mode**, ToeJam and Earl will **never die!** This is good for little kids or first timers who want to learn the ropes. In Lil' Kid mode, though, you can only play up through level 5.



He! He! Wenn Sie...

DAS LESEN VON BEDIENUNGSANLEITUNGEN HASSEN

...checken Sie einfach diese 3 unheimlich wichtigen Dinge, bevor Sie mit dem Drücken von Tasten anfangen...

UNHEIMLICH WICHTIGES DING NUMMER 1

Wenn Sie am Anfang des Spiels im Optionenmenü den **Baby-Modus** wählen, werden ToeJam und Earl **niemals sterben!** Dieser Modus ist gut für kleine Kinder oder Anfänger, die sich einarbeiten wollen. Im Baby-Modus können Sie sich allerdings nur bis zum Level 5 hocharbeiten.

Hola ! Holà !

VOUS DÉTESTEZ LIRE LES MANUELS ?

Alors jetez simplement un regard sur ces 3 points hyper-importants avant de commencer à appuyer sur les boutons...

POINT HYPER-IMPORTANT N° 1

Si vous avez choisi le **mode Lil' Kid** sur l'écran Options au début du jeu, ToeJam et Earl **ne mourront jamais.** Ce mode est destiné aux tout petits et aux débutants qui veulent se faire la main. En mode Lil' Kid, vous pouvez seulement jouer jusqu'au niveau 5.

¡Eh! ¡Eh! Si usted...

ODIA LEER MANUALES

lea simplemente estos 3 importantísimos puntos, y luego empiece a presionar botones...

PUNTO IMPORTANTÍSIMO NÚMERO 1

Al comienzo del juego, cuando aparezca la pantalla de opciones, si usted pone el juego en el **modo Lil' Kid**, ToeJam y Earl **no morirán nunca.** Esto es muy apropiado para niños pequeños o principiantes que deseen aprender a jugar. En el modo Lil' Kid, sin embargo, usted sólo podrá jugar hasta el nivel 5.

Eh! Eh! Se per caso...

DETESTI LEGGERE I MANUALI

...dai almeno un'occhiata a queste 3 Cose Terribilmente Importanti e poi incomincia pure a premere i pulsanti...

COSA TERRIBILMENTE IMPORTANTE NUMERO 1

All'inizio del gioco, quando appare lo schermo delle Opzioni, se scegli la modalità di gioco **Lil' Kid Mode** (Modalità per i bambini piccoli), ToeJam e Earl **non moriranno mai!** Questa va bene per i bambini piccoli o per i principianti che desiderano impratichirsi delle tecniche di gioco. Nella modalità Lil' Kid, però, potrai giocare solo fino al livello 5.

Du! Du! Om du...

HATAR ATT LÄSA BRUKSANVISNINGAR

...så kolla bara de här 3 Otroligt Viktiga Sakerna så kan du börja trycka på knapparna sedan...

OTROLIGT VIKTIG SAK NUMMER 1

När options-skärmen visas i början av spelet kan du ställa in **Lil' Kid Mode (Smågli-läget)** i vilket ToeJam och Earl **aldrig dör!** Det är praktiskt för småungar och för nybörjare som vill lära sig alla knepen. I smågli-läget kan du dock bara spela upp till och med nivå 5.

Luister! Als je...

EEN HEKEL AAN HET DOORLEZEN VAN GEBRUIKSAANWIJZINGEN

hebt, kijk dan eens naar de volgende 3 ontzettend belangrijke punten en begin daarna met het indrukken van toetsen...

ONTZETTEND BELANGRIJK PUNT NR. 1

Wanneer je pas met het spel bent begonnen, zal het keuzeschermbeschrijven verschijnen. Als je het spel in de **kleine kinderstand** zet, zullen ToeJam en Earl **nooit sterven!** Dit is goed voor kleine kinderen of groentjes die alles nog moeten leren. In de kleine kinderstand kun je echter alleen maar tot en met niveau 5 spelen.

Sinä, joka...

VIHAAT OHJEKIRJOJEN LUKEMISTA

...tarkista vain seuraavat 3 Älyttömän Tärkeää Juttua ja ala sitten painella nappuloita...

ÄLYTTÖMÄN TÄRKEÄ JUTTU NUMERO 1

Jos asetat pelin pikkutenavien muodolle (**Lil' Kid Mode**), kun vaihtoehdot-ruutu ilmestyy esiin pelin alussa, ToeJam ja Earl eivät **koskaan kuole!** Tämä on hyvä pelimuoto pienille lapsille ja ensikertalaisille, jotka haluavat harjoitella peliä. Pikkutenavien muodolla et voi kuitenkaan edetä 5 tasoa pidemmälle.

AWESOMELY IMPORTANT THING NUMBER 2

Whenever you see a fountain in the game, stand in front of it and press up on the D-BUTTON. Fountains will give you helpful game tips. (Fountains look like little barber poles that squirt a yellow ball up and down.)

AWESOMELY IMPORTANT THING NUMBER 3

This manual is set up mainly to answer questions. If you have a question, go to the **Contents** page to find what you need.

UNHEIMLICH WICHTIGES DING NUMMER 2

Jedesmal, wenn Sie einen Springbrunnen im Spiel sehen, stellen Sie sich vor ihn, und drücken Sie dann die RICHTUNGSTASTE nach oben. Springbrunnen geben Ihnen nützliche Spieltips. (Springbrunnen sehen wie die kleinen rot und weiß gestreiften Stäbe vor Friseurläden aus, die eine gelbe Kugel auf einem Wasserstrahl auf und ab steigen lassen.)

UNHEIMLICH WICHTIGES DING NUMMER 3

Dieses Handbuch dient hauptsächlich zur Beantwortung von Fragen. Wenn Sie eine Frage haben, schlagen Sie im **Inhaltsverzeichnis** nach, um das Gesuchte zu finden.

POINT HYPER-IMPORTANT N° 2

Lorsque vous voyez une fontaine, placez-vous devant et appuyez sur le haut du BOUTON D. Les fontaines vous prodiguent de précieux conseils sur le jeu. (Elles ressemblent à de petits cylindres avec une boule jaune qui monte et descend.)

POINT HYPER-IMPORTANT N° 3

Ce manuel est essentiellement destiné à vous permettre de trouver une réponse à vos questions. La page du **Sommaire** vous sera très utile pour cela.

PUNTO IMPORTANTÍSIMO NÚMERO 2

Siempre que vea una fuente en el juego, póngase delante de ella y presione el BOTÓN D hacia arriba. Las fuentes le darán consejos muy útiles para jugar. Las fuentes se parecen a indicadores de peluquerías que arrojan hacia arriba y hacia abajo una bola amarilla.

PUNTO IMPORTANTÍSIMO NÚMERO 3

Este manual ha sido preparado principalmente para contestar preguntas. Si tiene alguna pregunta, pase a la página del **Índice** para encontrar lo que necesite.



COSA TERRIBILMENTE IMPORTANTE NUMERO 2

Tutte le volte che nel gioco vedi una fontana, fermati davanti ad essa e premi il PULSANTE-D in su. Le fontane ti daranno degli utili suggerimenti per il gioco. (Le fontane assomigliano a delle piccole insegne di negozio del barbiere, che fanno zampillare in su e in giù una pallina gialla.)

COSA TERRIBILMENTE IMPORTANTE NUMERO 3

Questo manuale è stato concepito principalmente per rispondere alle domande. Se hai un problema, vai alla pagina dell' **Indice** per trovare quello che ti serve.

OTROLIGT VIKTIG SAK NUMMER 2

När du än ser en fontän i spelet så ställ dig framför den och tryck D-KNAPPEN uppåt. Fontänerna ger dig goda speltips. (Fontänerna ser ut som små polkagrisstänger som sprutar iväg en gul boll uppåt och neråt.)

OTROLIGT VIKTIG SAK NUMMER 3

Den här bruksanvisningen är mest gjord för att svara på frågor. Om du har någon fråga så bläddra till sidan med **Innehållsförteckningen** så hittar du vad du behöver veta.

ONTZETTEND BELANGRIJK PUNT NR. 2

Wanneer je in het spel een fonteintje ziet, moet je ervóór gaan staan en de R-TOETS omhoog drukken. De fonteintjes geven je nuttige wenken voor het spel. (De fonteintjes zien eruit als gestreepte palen zoals je die buiten kapperszaken ziet. Uit de fonteintjes wordt steeds een geel balletje op en neer gespoten.)

ONTZETTEND BELANGRIJK PUNT NR. 3

Deze gebruiksaanwijzing is vooral bedoeld om vragen te beantwoorden. Als je dus een vraag hebt, ga je naar de bladzijde met de titel **Inhoudsopgave** om het onderwerp op te zoeken waarover je een vraag hebt.

ÄLYTTÖMÄN TÄRKEÄ JUTTU NUMERO 2

Joka kerta kun näet suihkulähteen pelin aikana, seis sen edessä ja paina SUUNTANÄPPÄINTÄ ylös. Suihkulähteet antavat sinulle hyödyllisiä vinkkejä. (Suihkulähteet ovat punavalkeita pikkupylväitä, jotka ruiskuttelevat keltaista palloa ylös ja alas.)

ÄLYTTÖMÄN TÄRKEÄ JUTTU NUMERO 3

Tämä ohjekirja on enimmäkseen tehty siten, että se vastaa kysymyksiin. Jos sinulla on ongelma, katso **Sisällysluettelo** löytääksesi haluamasi kohdan.

CONTENTS

| | |
|-----------------------------------|----|
| Funkotron Rap | 16 |
| Button Controls | 22 |
| The Info Bar | 26 |
| Your Goal | 30 |
| The Details | 32 |
| Funk Move | 32 |
| Throwing Jars | 34 |
| Super Jars | 36 |
| Jumping | 38 |
| Manholes | 38 |
| Signs | 40 |
| Funk Scan | 42 |
| Running Presents | 44 |
| Food | 44 |
| Sharing Life | 44 |
| Panic Buttons and Funk Vacs | 46 |
| Rejoining the Other Player | 48 |
| Extra Lives | 48 |
| Dying and Coming Back | 48 |

INHALTSVERZEICHNIS

| | |
|----------------------------------|----|
| Funkotron-Rap | 16 |
| Tastenfunktionen | 22 |
| Der Info-Balken | 26 |
| Ihr Ziel | 30 |
| Die Details | 32 |
| Funk Move | 32 |
| Gläser werfen | 34 |
| Supergläser | 36 |
| Springen | 38 |
| Gullies | 38 |
| Schilder | 40 |
| Funk Scan | 42 |
| Laufende Geschenke | 44 |
| Nahrungsmittel | 44 |
| Leben teilen | 44 |
| Panik-Knöpfe und Funk-Vaks | 46 |
| Rückkehr zum anderen | |
| Spieler | 48 |
| Extra-Leben | 48 |
| Sterben und | |
| Wiederauferstehen | 48 |

SOMMAIRE

| | |
|---------------------------------|----|
| Le Rap de Funkotron | 16 |
| Les boutons de commande | 22 |
| La barre d'informations | 26 |
| Votre objectif | 30 |
| Les détails du jeu | 32 |
| L'hyper-esquive | 32 |
| Lancer des pots | 34 |
| Les super-pots | 36 |
| Sauter | 38 |
| Les bouches d'égout | 38 |
| Les signaux | 40 |
| Le super-radar | 42 |
| Les cadeaux fuyants | 44 |
| Les victuailles | 44 |
| Partager son énergie | 44 |
| Les boutons de panique et | |
| l'aspire-terriens | 46 |
| Rejoindre l'autre joueur | 48 |
| Les vies supplémentaires | 48 |
| Mourir et revivre | 48 |

ÍNDICE

| | |
|-----------------------------------|----|
| Canción Funkotron Rap | 16 |
| Botones de control | 22 |
| La barra de información | 26 |
| Su meta | 30 |
| Los detalles | 32 |
| Movimiento Funk | 32 |
| Lanzamiento de tarros | 34 |
| Supertarros | 36 |
| Salto | 38 |
| Registros de inspección | 38 |
| Señales | 40 |
| Exploración Funk | 42 |
| Huida de regalos | 44 |
| Alimentos | 44 |
| Compartimiento de vida | 44 |
| Botones de pánico | |
| y aspiradoras Funk | 46 |
| Reunión con el otro jugador | 48 |
| Vidas extra | 48 |
| Muerte y resurrección | 48 |

INDICE

| | |
|---|----|
| Funkotron Rap | 17 |
| I Pulsanti di Comando | 23 |
| La Barra delle Informazioni | 27 |
| Il Tuo Obiettivo | 31 |
| I Dettagli | 33 |
| Il Movimento Funk | 33 |
| Per Lanciare i Barattoli | 35 |
| I Super Barattoli | 37 |
| Per Saltare | 39 |
| I Tombini | 39 |
| I Cartelli | 41 |
| La Sonda Funk | 43 |
| I Regali Che Corrono | 45 |
| Il Cibo | 45 |
| La Ripartizione della Vita | 45 |
| I Bottoni del Panico ed i Vuoti Funk | 47 |
| Per ricongiungerti all'altro giocatore | 49 |
| Vite supplementari | 49 |
| La morte ed il ritorno | 49 |

INNEHÅLL

| | |
|---|----|
| Funkotron Rap | 17 |
| Knappkontrollerna | 23 |
| Informationsremsan | 27 |
| Spelets mål | 31 |
| Detaljer | 33 |
| Funkrörelser | 33 |
| Att kasta burkar | 35 |
| Superburkar | 37 |
| Att hoppa | 39 |
| Gatubrunnar | 39 |
| Skyltar | 41 |
| Funksökning | 43 |
| Springande presenter | 45 |
| Käk | 45 |
| Att dela liv | 45 |
| Panikknappar och funksugare | 47 |
| Att återförenas med den andre spelaren | 49 |
| Extrativ | 49 |
| Att dö och komma tillbaka | 49 |

INHOUDSOPGAVE

| | |
|--|----|
| Funkotron-rap | 17 |
| Toetsfuncties | 23 |
| De informatiebalk | 27 |
| Jouw doel | 31 |
| De bijzonderheden | 33 |
| Funk-beweging | 33 |
| Met potten gooien | 35 |
| Superpotten | 37 |
| Springen | 39 |
| Mangaten | 39 |
| Borden | 41 |
| Funk-scan | 43 |
| Hollende cadeautjes | 45 |
| Eten | 45 |
| Levens delen | 45 |
| Paniektoetsen en funk-zuigers | 47 |
| Je weer bij de andere speler voegen | 49 |
| Extra levens | 49 |
| Sterven en terugkeren | 49 |

SISÄLLYSLUETTELO

| | |
|--|----|
| Funkotron rap | 17 |
| Näppäinjärjestys | 23 |
| Infopalkki | 27 |
| Päämääräsi | 31 |
| Yksityiskohdat | 33 |
| Funktiliike | 33 |
| Purkkien heittäminen | 35 |
| Superpurkit | 37 |
| Hyppääminen | 39 |
| Aukot | 39 |
| Kyltit | 41 |
| Funktikutka | 43 |
| Juoksevat lahjat | 45 |
| Ruoka | 45 |
| Elämän jakaminen | 45 |
| Paniikinapit ja funkki-imurit | 47 |
| Toisen pelaajan luokse palaaminen | 49 |
| Lisäelämät | 49 |
| Kuoleminen ja takaisin tuleminen | 49 |

| | | | | | | | |
|--------------------------------|----|-------------------------------|----|----------------------------------|----|----------------------------------|----|
| Continues | 50 | Fortsetzungen | 50 | Les continues | 50 | Continuaciones | 50 |
| Passwords | 50 | Passwörter | 50 | Les mots de passe | 50 | Contraseñas | 50 |
| Turning Off Tips | 52 | Abschalten der Tips | 52 | Désactiver les conseils | 52 | Apagado de consejos | 52 |
| Swimming | 54 | Schwimmen | 54 | Nager | 54 | Natación | 54 |
| Bouncy Fungus | 56 | Trampolinschwamm | 56 | Le champignon trampoline | 56 | Hongo rebotador | 56 |
| The Judges | 58 | Die Preisrichter | 58 | Les juges | 58 | Los jueces | 58 |
| The Fire | 60 | Das Feuer | 60 | Le feu | 60 | El fuego | 60 |
| Jamming Out | 62 | Abhotten | 62 | Jouer avec les musiciens | 62 | Actuación | 62 |
| Riding on Bubbles | 66 | Auf Blasen reiten | 66 | À cheval sur des bulles | 66 | Viajando sobre burbujas | 66 |
| Lamont's Favorite Things | 68 | Lamonts Lieblingssachen | 68 | Les objets fétiches de | 68 | Las cosas favoritas de Lamont .. | 68 |
| Conversations | 70 | Gespräche | 70 | Lamont | 68 | Conversaciones | 70 |
| HyperFunk Zone | 72 | HyperFunk-Zone | 72 | Conversations | 70 | Zona hiperfunk | 72 |
| Secret Tips | 76 | Geheimtips | 76 | La zone HyperFunk | 72 | Consejos secretos | 76 |
| The Funkotronian Gang | 78 | Die Funkotronier-Gang | 78 | Quelques secrets | 76 | La banda funkotroniana | 78 |
| The Earthlings | 88 | Die Erdlinge | 88 | La bande des Funkotroniens | 78 | Los seres terrestres | 88 |
| | | | | Les Terriens | 88 | | |

| | | | | | | | |
|----------------------------------|----|--------------------------------|----|--------------------------------|----|------------------------------|----|
| Le Continuazioni | 51 | Fortsättningschanser | | Continues | 51 | Jatkot | 51 |
| Le Password | | (Continues) | 51 | Wachtwoorden | 51 | Salasanat | 51 |
| (Parole d'ordine) | 51 | Lösenord | 51 | Fonteintjes uitschakelen | 53 | Vinkkien kytkeminen pois | |
| Per disattivare i | | Att stänga av speltipsen | 53 | Zwemmen | 55 | päältä | 53 |
| suggerimenti | 53 | Simning | 55 | Springspons | 57 | Uiminen | 55 |
| Per nuotare | 55 | Studsiga svampar | 57 | De rechters | 59 | Pomppusieni | 57 |
| Il Fungo Elastico | 57 | Domarna | 59 | De brand | 61 | Tuomarit | 59 |
| I Giudici | 59 | Eld | 61 | Jammen | 63 | Tuli | 61 |
| Il Fuoco | 61 | Att jamma | 63 | Op luchtbellen rijden | 67 | Jammailu | 63 |
| Per fare della musica | 63 | Att rida på bubblor | 67 | De lievelingsvoorwerpen van | | Kuplilla ratsastaminen | 67 |
| A cavallo delle bolle | 67 | Lamonts favoritprylar | 69 | Lamont | 69 | Lamontin lempiesineet | 69 |
| Gli Oggetti Preferiti da | | Samtal | 71 | Gesprekken | 71 | Keskustelut | 71 |
| Lamont | 69 | Hyperfunkzonen | 73 | Hyperfunk-zone | 73 | HyperFunk-vyöhyke | 73 |
| Le Conversazioni | 71 | Hemliga tips | 77 | Geheime wenken | 77 | Salaiset vinkit | 77 |
| La Zona HyperFunk | 73 | Funktotron-gänget | 79 | De bende van Funkotron | 79 | Funkotronin porukka | 79 |
| Suggerimenti segreti | 77 | Jordisarna | 89 | De aardbewoners | 89 | Maan asukit | 89 |
| La Banda dei Funkotroniani | 79 | | | | | | |
| I Terrestri | 89 | | | | | | |

FUNKOTRON RAP

*Yo! Listen up 'cuz I got a situation
To tell ya 'bout for your own
edification*

*You prob'ly know, me and Earl we
took a side trip
To a planet that collided with our
spaceship*

*You may recall we took a straight
down nose dive*

*Check it out, you should never let
Earl drive*

*Planet Earth's not a place you would
wanna stay*

*So me and Earl we made a high-
speed getaway*

FUNKOTRON-RAP

*He! Hör mal zu, denn ich hab' hier
'nen Verdruß,
den ich dir zur Information mal
mitteilen muß.*

*Wie du weißt, ha'm Earl und ich 'nen
kleinen Trip gemacht zu 'nem
Planeten, der mit unser'm Raumschiff
zusammengekracht.*

*Dabei ha'm wir dann 'nen steilen
Sturzflug gemacht,*

*weil Earl, die Nuß, am Steuer war,
das hat vielleicht gekracht.*

*Planet Erde ist kein Ort, wo man gern
abgemalt ist,*

*Drum haben Earl und ich uns volle
Pulle wieder verpißt.*

LE RAP DE FUNKOTRON

*Moi et Earl, dans l'espace
intersidéral*

*Avec mon vaisseau spatial et spécial
On n'a pas vu venir entre deux
étoiles blêmes*

*Une planète bolide. Oh là là
problème !*

*On a piqué du nez. Tombés sur la
Terre*

*Y rester pas question, bien que ça
soit super*

*Sans traîner, moi et Earl on a pris
nos affaires*

*Et puis on a filé tout droit dans les
airs*

CANCIÓN FUNKOTRON RAP

*¡Eh! Escuche porque tengo una
situación*

*Se la contaré para su propia
edificación*

*Probablemente ya sabe que yo y Earl
nos fuimos de viaje*

*A un planeta que chocó contra
nuestro carruaje*

*Quizá recuerde que caímos en
picado*

*¡Cuidado! No permita que Earl
conduzca a su lado*

*El planeta Tierra es un lugar de
seres feroces*

*Así que yo y Earl partimos de allí
veloces*



FUNKOTRON RAP

*Ehi tipo, sarà meglio che ora fai
attenzione!
Ti dico due cosette per tua
informazione.
Io ed Earl, una volta, abbiamo fatto
un giro
Su un pianeta capitatoci per caso a
tiro.
Ti ricordi? L'astronave finì giù di
testa;
È così, se guida Earl c'è sempre
grande festa.
Se vogliamo, poi la Terra non ci
piacque tanto
E così, io ed Earl scappammo via, e
punto.*

FUNKOTRON RAP

*Lyssna allihop, vi har hamnat i en
klämma
En riktig knipa, ett pinsamt dilemma
Earl och jag tog en tripp som ni nog
vet
Men råkade störta på en trist planet
Som ni kanske minns damp vi ner
med nosen före
Det var otroligt korkat att låta Earl
köra
Planeten Jorden är inget ställe man
vill stanna
Så vi stack iväg igen jäklar anamma*

FUNKOTRON-RAP

*Hé! Luister, want ik wil je iets
vertellen
Wat jou nog wel eens van pas zou
kunnen komen
Zoals je weet hebben Earl en ik een
reisje gemaakt
Naar een planeet die tegen ons
ruimteschip is opgebotst
Misschien herinner je je het nog wel
We zijn toen recht naar beneden
gevlogen
Nou, ik weet dat je Earl nooit moet
laten rijden
De aarde is geen planeet waar je
lange tijd wilt vertoeven
Daarom hebben Earl en ik ons zo
snel mogelijk uit de voeten gemaakt*

FUNKOTRON RAP

*Kuulehan, mitä mulla on kerrottavana
Vain muutama sana sanottavana
Kuten kai tiedät, mä ja Earl eksyttiin
Planeettaan kummaan aluksellamme
tormättiin
Muistat ehkä et me syöksyttiin pahki
päin
Tieshän sen kun Earl ajaa, aina käy
näin
Maa-planeetta se vasta oli pöljä
mesta
Joten mä ja Earl otettiin lähtö
moisesta*

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>We made it home to our home destination Where we had a highly funky celebration But then we ran into a slight complication That wasn't healthy for our fly reputation</p> | <p>Wir schafften dann den Weg zu unsrem Heimatort, wo wir dann äußerst irre feierten in einem fort. Doch dann gab's 'ne ganz miese Schweinerei, das war gar nicht gut für unsre Fliegerei.</p> | <p>Quelques années-lumière en quelques secondes Retour sur Funkotron. Accueillis par tout le monde Et puis il y a eu une petite complication Cela risque de nuire à notre réputation</p> | <p>Pusimos rumbo a nuestro destino Y allí tuvimos un recibimiento divino Pero se nos presentó una pequeña complicación Que no fue nada buena para nuestra reputación</p> |
| <p>You know the Earthlings? Well, they had caught a ride On our rocket ship, hangin' on the outside Their visitation, it was really rude Irritation of a first class magnitude Well, me and Earl can take a little heat But we were sittin' in a very hot hot seat You get the picture, not a pretty situation But check it out, there's another implication</p> | <p>Die Erdlinge, Mann, die sind schwarz gefähr'n mit unsrem Raumschiff, ha'm sich außen drangehangen. Ihr Besuch, das war wirklich kaum zu fassen, war ein Ärger der ganz großen Extra- Klasse.</p> | <p>Car des Terriens curieux ici nous ont suivis Par grappes accrochés à notre vaisseau gris A peine débarqués, ils fourrent leur nez partout On en a retrouvé même dans les égouts</p> | <p>¿Conoce a los seres terrestres? Vinieron sin ser invitados En nuestro carruaje espacial, colgados de los lados Su visita fue realmente una grosería Un verdadero insulto a nuestra cortesía</p> |
| <p>Nun, Earl und ich bleiben sonst ja immer cool, doch wir saßen auf 'nem sehr, sehr heißen Stuhl. Du kapiert, das war keine schöne Situation. Doch jetzt paß auf, denn es gibt noch 'ne Komplikation.</p> | <p>Nun, Earl und ich bleiben sonst ja immer cool, doch wir saßen auf 'nem sehr, sehr heißen Stuhl. Du kapiert, das war keine schöne Situation. Doch jetzt paß auf, denn es gibt noch 'ne Komplikation.</p> | <p>D'heure en heure, la pression montait Moi et Earl, on était prêts à lutter Vous voyez le tableau. Quelle abomination Et puis il y a eu la disparition de Lamont</p> | <p>Bueno, yo y Earl somos duros de pelar Pero nuestro caso es muy particular Se lo imagina, no estamos en una buena situación Y además, se nos presenta otra complicación</p> |

Tornati a casa dopo il viaggio fusi e
stanchi
Ci aspettava una grande festa Funky.
Ma dopo ci imbattemmo in una
complicazione
Non molto salutare per la nostra
reputazione.

Hai presente i Terrestri? Beh, 'sti
disgraziati
Fuori dall'astronave si erano
aggrappati
E con noi hanno viaggiato e sono
qua finiti
Rivelandosi ben presto ospiti sgraditi.

Tutto ciò che succedeva era colpa
nostra,
Iniziammo ad avere un po' di mal di
testa!
Questo è il quadro, certo una brutta
situazione
Ma col tempo saltò fuori un'altra
implicazione.

Vi tog oss hem till den plats vi gillar
bäst
Och ställde till en otroligt funkig fest
Men det uppstod ett mindre problem
av den prekära
Sort som är sämre för flygheder och
ära

Vi hade jordisar i lasten, och för det
fick vi lida
De äkte snålskjuts på vårt
rymdskepps yttre sida
Deras besök, det var bedrövligt och
kass
Ett irritationsmoment av allra första
klass

Ja, Earl och jag, vi är vana vid
trubbel
Men det började dåligt och sen blev
smällen dubbel
Vi låg taskigt till redan, och det var
illa nog så
Men vänta bara, det blev värre ändå

We zijn weer goed thuis aangeland
Daar hebben we lekker feestgeviert
Maar toen gebeurde er iets
onverwachts
Dat onze vliegputatie er niet beter
op maakte

Ken je de aardbewoners? Nou, die
waren stiekem met ons meegereisd
Ze waren aan de buitenkant van onze
raket gaan hangen
Hun bezoek, ja je zult het begrijpen
Heeft ons enorm geërgerd

Nou zijn Earl en ik wel wat gewend,
hoor
Maar we hadden het wel benauwd
Je begrijpt het wel: geen leuke
situatie
Maar er is nog iets aan de hand

Me päästiin kyllä takas kotiin
Ja mentiin funkki-bailuihin
vallattomiin
Mutta sitten huomattiin mikä moka
tehtiin
Joka me omalla maineella maksettiin

Siis nää maan heput! Ne lähti meidän
messiin
Roikku meidän raketin reunoissa
kiinni vissiin
Niiden tavat oli tosi huonot
Kurttuun meni meidän kuonot

No, mä ja Earl ollaan hyvii jätkii
Mut alko meilläki jo pätkii
Ymmärrät kai et tää oli huono juttu
Muttei siinä vielä koko suttu

*The Funkapotamus — Yo! — whoever
thought 'a this
He decides that it's time for a
vacation
He announces that it's his intention
To hide out in the Funk Dimension
Because the Earthlings are so very
crude
And by the way he's taking with him
all the Funkitude
Get down, give it up, do your dance
now
Everybody, everyone on Funkotron
To the rhythm with a hip hop know
how
Shake it right now, before the Funk is
gone
Do your dance now, before the Funk
is gone*

*Der Funkapotamus — He! — so ein
Mist,
beschließt, daß es Zeit für 'nen
Urlaub ist.
Kaum hat er uns erzählt von seiner
Intention,
schon haut er ab und versteckt sich
in der Funk-Dimension, weil die
Erdlinge so frech sind hier auf Schritt
und Tritt,
und nebenbei nimmt er die ganze
Funkitüde mit.
Kommt runter, hört jetzt auf, macht
eure Dance Show,
jeder Mann, jede Frau hier auf
Funkotron, zu dem Rhythmus mit
'nem Hip-Hop-Know-How.
Mach den Shake, bevor der Funk
geht auf und davon.
Mach den Tanz, bevor der Funk geht
auf und davon.*

*Fatigué des Terriens fureteurs et
malappris
Dans l'hyper-dimension, Lamont s'est
enfui
Emportant avec lui le Funk
énergétique
La planète ramollit. C'est vraiment la
panique
Si les Terriens demeurent, pour nous
pas de repos
Attrapons-les donc tous et mettons-
les en pots
Venez, dansons tant qu'il y aura du
Funk
Boom Boom Shaka Clap, soyons fous
comme des punks
Secouez ici et secouez là avant que
tout soit fini
Allons venez danser avant qu'il soit
parti
Avant que le Funk soit parti*

*El Funkapotamus ¡Eh! ¿Quién podía
haber pensado en algo así?
Resulta que decide tomarse una
vacación
Y anuncia que esa es su firme
intención
Desplazarse hasta nuestra dimensión
Y es que los seres terrestres son tan
brutos
A propósito, trae consigo todos sus
malos atributos
Agáchese, levántese, baile ahora
Que bailen todos el funkotron
Al ritmo de moda de última hora
Mueva ese cuerpo con el Funk de
acción
Baile antes que acabe este Funk de
tanta emoción*



Chi l'avrebbe poi pensato che a
questa mattanza
Preferisse il Funkapotamus una
vacanza!
Fa sapere che lui è stanco e se ne
vuole andare,
Nella Dimensione Funk vuole un po'
sparire.
"I Terrestri", lui ha pensato, "son
così violenti!"
Porta via la Funkitudine e saluta tutti
quanti.
Vieni giù, vieni su, balla insieme a
me,
Tutti insieme, tutti quanti a
Funkotron.
Qui da noi, tutti i giorni tanto ritmo
c'è,
Dalla sera alla mattina, balla a
Funkotron!
Fino a quando batte il ritmo, balla a
Funkotron!

Funkflodhästen, alltså, vem i öster
eller väster
Hade trott att han plötsligt skulle ta
semester
Och meddela att han hade
intentionen
Att gömma sig nånstans i
Funkdimensionen
Från jordisarnas råa och enfaldiga
pack
Och all vår funkitud tog han med sig
när han stack
Så kom ner här och dansa och rappa
med oss
Allihop, varenda en på Funkotron
Till rytmen som det hip hop svänger
om
Skaka loss, sista chansen innan
Funken tar slut
Kom och dansa sista dansen innan
Funken tar slut

De Funkapotamus — ja, wie had dat
nou gedacht
Vond dat het tijd was om vakantie te
nemen
Hij liet weten dat hij zich in de Funk-
dimensie wilde gaan terugtrekken
Omdat de aardbewoners zo
onbehouwen zijn
O ja, hij neemt de hele funk-houding
met zich mee
Maak je maar klaar, vergeet je
zorgen, want we gaan dansen
Iedereen, ja iedereen op Funkotron
Dans op het ritme met een hip-hop,
je weet wel
Lekker heen en weer, zolang de funk
er is
Dans, dans, dans, zolang de funk er
is

Funkapotamus, kuka olis uskonu tätä
Päätti ottaa loman, vähän levätä
Se sano et eihän tätä enää kestä
Meitsi lähtee Funkkilaan, sit'ei
mikään estä
Koska maan juipit on jurpoja yli
muiden
Sitä paitsi se otti mukaan koko
funkkiuden
Antaa mennä, siitä vaan, nyt
bailataan
Kaikki mukaan, tää on Funkotron
Sykkeen huumaa me kaivataan
Kaikki joraa nyt, ennen kuin funkki
ohi on
Nyt bailataan, ennen kuin funkki
ohi on

BUTTON CONTROLS

3 BUTTON CONTROLLER

① D-BUTTON

Left or Right: Walk left or right

Down: Squat

Up: Face back and interact with anything behind you (part bushes, shake trees, push buttons, etc.).

② START

Pauses game and brings up Menu for Funk Scan, Panic Button and Funk Vac

③ BUTTON A

Funk move

④ BUTTON B

Throw Jars

⑤ BUTTON C

Jump



TASTENFUNKTIONEN

3-TASTEN-CONTROL PAD

① RICHTUNGSTASTE

nach **links** oder **rechts** drücken:

Nach links oder rechts gehen.

nach **unten** drücken: Sich ducken.

nach **oben** drücken:

Sich umdrehen, um sich mit einem dort befindlichen Gegenstand zu beschäftigen (Büsche durchsuchen, Bäume schütteln, Knöpfe drücken usw.).

② START

Dient zum Unterbrechen des Spiels und zum Aufrufen des Menüs für Funk Scan, Panik-Knopf und Funk-Vakuum.

③ TASTE A

Funk-Move

④ TASTE B

Gläser werfen

⑤ TASTE C

Springen

LES BOUTONS DE COMMANDE

LA MANETTE 3 BOUTONS

① BOUTON D

Gauche ou droite : Marcher à gauche ou à droite.

Bas : S'accroupir.

Haut : Faire volte-face et agir sur tout ce qui se trouve derrière soi (séparer les buissons, secouer les arbres, appuyer sur des boutons, etc.).

② START

Faire une pause et afficher le menu du super-radar, des boutons de panique et de l'aspire-terriens.

③ BOUTON A

Faire une hyper-esquive.

④ BOUTON B

Lancer des pots.

⑤ BOUTON C

Sauter.

BOTONES DE CONTROL

MANDO DE CONTROL DE 3 BOTONES

① BOTÓN D

Izquierda o derecha:

Para caminar hacia la izquierda o hacia la derecha.

Abajo: Para agacharse.

Arriba: Para mirar hacia atrás y realizar una acción recíproca con cualquier cosa que se encuentre detrás de usted (separar arbustos, sacudir árboles, presionar botones, etc.).

② BOTÓN DE INICIO

Hace pausas en el juego y hace aparecer el menú para la exploración Funk, botón de pánico y aspiradora Funk.

③ BOTÓN A

Movimiento Funk

④ BOTÓN B

Lanzamiento de tarros

⑤ BOTÓN C

Salto

I PULSANTI DI COMANDO

CONTROL PAD A 3 PULSANTI

① PULSANTE-D

A Sinistra o a Destra:

Per camminare a sinistra o a destra

In Giù: Per accovacciarti

In Su: Per rivolgerci indietro ed interagire con quanto ti sta dietro (separare i cespugli, scuotere gli alberi, premere i pulsanti, ecc.).

② PULSANTE START

Interrompe momentaneamente il gioco e richiama il Menu per la Sonda Funk, il Bottone del Panico ed il Vuoto Funk.

③ PULSANTE A

Movimento Funk

④ PULSANTE B

Per tirare i barattoli

⑤ PULSANTE C

Per saltare

KNAPPKONTROLLER

KONTROLLPLATTA MED 3 KNAPPAR

① D-KNAPPEN

Vänster eller höger: Gå åt vänster eller höger

Nedåt: Sätt dig på huk

Uppåt: Vänd dig bakåt och ta hand om det som finns bakom dig (såra på buskar, skaka träd, tryck på knappar, osv.)

② START

Gör en paus i spelet och kalla upp menyn för funksökning, panikknappen och funksugning

③ A-KNAPPEN

Gör en funkrörelse

④ B-KNAPPEN

Kasta burkar

⑤ C-KNAPPEN

Hoppa

TOETSFUNCTIES

3-TOETSENBLOK

① R-TOETS

Naar links of naar rechts:

Naar links of naar rechts lopen

Omlaag: Hurken

Omhoog: Achteromkijken en omgaan met alles dat zich achter je bevindt (struiken uit elkaar rukken, aan bomen schudden, toetsen indrukken enz.)

② START

Pauzeren en menu laten verschijnen voor funk-scan, paniekttoets en funktzuiger.

③ TOETS A

Funk-beweging

④ TOETS B

Met potten gooien

⑤ TOETS C

Springen

NÄPPÄINJÄRJESTYS

3 NÄPPÄIMEN OHJAIN

① SUUNTANÄPPÄIN

Vasen tai oikea: Kävelee vasemmalle tai oikealle

Alas: Kyyristyy

Ylös: Katso taaksepäin, jolloin voit tehdä jotakin takanasi oleville kohteille (kurkistaa pensasiin, ravistaa puita, painaa nappeja jne.).

② ALOITUSNÄPPÄIN

Asettaa pelin tauolle ja tuo esiin funkkitutka-, paniikkinäppi- ja funkkimuri-valikot.

③ A-NÄPPÄIN

Funkkiliike

④ B-NÄPPÄIN

Heittää purkkeja

⑤ C-NÄPPÄIN

Hyppää

6 BUTTON CONTROLLER

BUTTON X

Funk Scan

BUTTON Y

Panic Button

BUTTON Z

Funk Vac

YO! These are the default controls. You can change them if you want from the Options screen.

6-TASTEN-CONTROL PAD

TASTE X

Funk Scan

TASTE Y

Panik-Knopf

TASTE Z

Funk-Vakuum

HE! Das sind die vorgegebenen Tastenfunktionen. Auf Wunsch können Sie diese Funktionen im Optionenmenü ändern.

LA MANETTE 6 BOUTONS

BOUTON X

Super-radar

BOUTON Y

Bouton de panique

BOUTON Z

Aspire-terriens

ATTENTION ! Vous pouvez, si vous le désirez, affecter différemment ces commandes aux boutons. Vous devez pour cela utiliser l'écran Options.

MANDO DE CONTROL DE 6 BOTONES

BOTÓN X

Exploración Funk

BOTÓN Y

Botón de pánico

BOTÓN Z

Aspiradora Funk

¡Eh! Estas son las funciones de control ajustadas por omisión. Si lo desea, podrá cambiarlas en la pantalla de opciones.

CONTROL PAD A 6 PULSANTI

PULSANTE X

Sonda Funk

PULSANTE Y

Bottone del Panico

PULSANTE Z

Vuoto Funk

EH! Questi sono i comandi di default. Se vuoi, li puoi cambiare dallo schermo delle Opzioni.

KONTROLLPLATTA MED 6 KNAPPAR

X-KNAPPEN

Funksökning

Y-KNAPPEN

Panikknapp

Z-KNAPPEN

Funksugning

OBS! Det här är standardinställningarna för kontrollerna. Du kan ändra dem om du vill på options-skärmen.

6-TOETSENBLOK

TOETS X

Funk-scan

TOETS Y

Paniektoets

TOETS Z

Funk-zuiger

LUISTER! Dit zijn de standaardinstellingen. Eventueel kun je deze op het keuzescherm wijzigen.

6 NÄPPÄIMEN OHJAIN

X-NÄPPÄIN

Funkkitutka

Y-NÄPPÄIN

Paniikkinappi

Z-NÄPPÄIN

Funkki-imuri

Nämä ohjausasetukset ovat oletusarvoja. Jos haluat, voit muuttaa asetuksia vaihtoehdot-ruudussa.

THE INFO BAR

The Info Bar at the bottom of the screen displays the following information:

① Funkitude:

Also referred to as Funk, this gets used up when you do a Funk Move or Funk Scan.

② Coins:

Use these in coin meters.

③ Life Bars:

When these run out, you die.

④ Arrow:

This arrow points to the nearest Earthling, or turns into a flashing red light when an Earthling is nearby. It turns green and points to the Rocket Pad when all the Earthlings on a level have been jarred.

DER INFO-BALKEN

Der Info-Balken am unteren Bildschirmrand zeigt die folgenden Informationen an:

① Funkitüde:

Der hier angezeigte Funk-Vorrat nimmt ab, wenn Sie einen Funk-Move oder einen Funk-Scan machen.

② Markstücke:

Diese werden für Parkuhren benutzt.

③ Energiebalken:

Wenn der Energievorrat zur Neige geht, sterben Sie.

④ Pfeil:

Dieser Pfeil zeigt auf den nächsten Erdling oder verwandelt sich in ein blinkendes Rotlicht, wenn sich ein Erdling in der Nähe befindet. Wenn alle Erdlinge in einem Level eingeglast worden sind, wird er grün und zeigt auf die Raketenabschußrampe.

LA BARRE D'INFORMATIONS

La barre d'informations au bas de l'écran vous donne les renseignements suivants :

① Funk énergétique :

Egalement appelé "funk" tout court. Il diminue lorsque vous faites une hyper-esquive ou que vous utilisez l'aspire-terriens.

② Pièces :

Utilisez ces pièces dans les compteurs à pièces.

③ Barre d'énergie :

Lorsque vous n'avez plus d'énergie, vous mourez.

④ Flèche :

Cette flèche se tourne vers le Terrien le plus proche ou clignote en rouge pour vous indiquer qu'il y a un Terrien à proximité. Elle devient verte et se tourne vers la plate-forme de lancement de la fusée lorsque vous avez mis en pot tous les Terriens d'un niveau.

LA BARRA DE INFORMACIÓN

La barra de información, en la parte inferior de la pantalla, muestra la información siguiente:

① Funkitude:

También recibe el nombre de Funk; esto se agotará cuando se haga un movimiento Funk o una exploración Funk.

② Monedas:

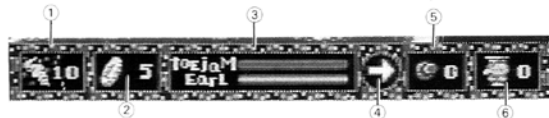
Utilícelas en los contadores de monedas.

③ Barras de vida:

Cuando se acaben éstas, usted morirá.

④ Flecha:

Esta flecha apuntará hacia el ser terrestre más cercano, o se convertirá en una luz roja parpadeante cuando se aproxime uno de ellos. Se pondrá de color verde y apuntará hacia la plataforma lanzacohetes cuando todos los seres terrestres de un nivel se encuentren metidos en tarros.



LA BARRA DELLE INFORMAZIONI

La Barra delle Informazioni sul fondo dello schermo mostra le seguenti informazioni:

① **Funkitudine:**

Chiamata anche Funk, si consuma quando compi un Movimento Funk o usi una Sonda Funk.

② **Monete:**

Usale nei contatori di monete.

③ **Barre della Vita:**

Quando queste si esauriscono, muori.

④ **Freccia:**

Questa freccia indica il Terrestre più vicino, oppure diventa una luce rossa lampeggiante quando un Terrestre si trova nelle vicinanze. Diventa verde ed indica la Piattaforma di Lancio del Razzo, quando tutti i terrestri di un livello sono stati colpiti dai barattoli.

INFORMATIONSREMSAN

På informationsremsan längst ner på skärmen visas följande information:

① **Funkitud:**

Också känt som Funk; förbrukas när du gör en funkrörelse eller använder funksökaren.

② **Mynt:**

Används i myntinkasten.

③ **Livsmätare:**

När livsmätaren går i botten är du död.

④ **Pil:**

Pilen pekar på närmaste jordis, eller börjar blinka rött när det finns en jordis i närheten. Den blir grön och pekar mot raketrampen när du har burkat alla jordisarna på en nivå.

DE INFORMATIEBALK

Op de informatiebalk onder op het scherm wordt de volgende informatie aangegeven:

① **Funk-houding:**

Of gewoon "funk". Elke keer wanneer je een funk-beweging of een funk-scan doet, wordt de funk-houding minder.

② **Munten:**

Deze gebruik je in de muntentellers.

③ **Levensbalken:**

Wanneer deze zijn opgeraakt, ga je dood.

④ **Pijltje:**

Dit pijltje wijst naar de dichtstbijzijnde aardbewoner of verandert in een rood knipperlicht wanneer er een aardbewoner in de buurt is. Wanneer alle aardbewoners op het desbetreffende niveau in een pot zijn gedaan, wordt het pijltje groen en wijst het naar het lanceerplatform van de raket.

INFOPALKKI

Ruudun alareunassa oleva infopalkki näyttää seuraavat tiedot:

① **Funkkius:**

Tämä myös funkiksi kutsuttu energia kuluu, kun teet funkkiliikkeen tai käytät funkkitutkaa.

② **Kolikot:**

Käytä näitä kolikkomittareissa.

③ **Elämänpylväät:**

Jos nämä loppuvat, sinä kuolet.

④ **Nuoli:**

Tämä nuoli osoittaa kohti lähintä maan asukia ja muuttuu vilkkuvaksi punaiseksi valoksi, kun maan asukki on lähettyvillä. Nuoli muuttuu vihreäksi ja osoittaa rakettia, kun kaikki tasolla olevat maan asukit on purkitettu.

⑤ **Panic Buttons:**

Find these in presents. Use them by pressing START, then BUTTON B. When you panic, nothing can hurt you, and jars fly off you in all directions.

⑥ **Funk Vacs:**

Find these in presents. Use them by pressing START, then BUTTON C. A Funk Vac is a powerful vacuum machine that sucks in all Earthlings nearby, even ones that are hiding.

⑤ **Panik-Knöpfe:**

Diese sind in Geschenken zu finden. Benutzen Sie sie, indem Sie zuerst START und dann TASTE B drücken. Wenn Sie in Panik geraten, können Sie durch nichts verletzt werden, und Gläser fliegen von Ihnen in alle Richtungen weg.

⑥ **Funk-Vaks:**

Diese sind in Geschenken zu finden. Benutzen Sie sie, indem Sie zuerst START und dann TASTE C drücken. Ein Funk-Vakuum ist ein mächtvoller Staubsauger, der alle in der Nähe befindlichen Erdlinge, selbst die versteckten, aufsaugt.

⑤ **Boutons de panique :**

Vous les trouverez dans des cadeaux. Pour les utiliser, appuyez sur START, puis sur le BOUTON B. Lorsque vous paniquez, rien ne peut vous blesser et vous lancez des pots dans tous les sens.

⑥ **Aspire-terriens :**

Vous les trouverez aussi dans des cadeaux. Pour les utiliser, appuyez sur START, puis sur le BOUTON C. Les aspire-terriens vous permettent d'aspirer tous les Terriens aux alentours, même ceux qui se cachent.

⑤ **Botones de pánico:**

Encuentre estos botones en regalos. Utilícelos presionando el BOTÓN DE INICIO y luego el BOTÓN B. Cuando le entre el pánico, nada podrá herirle, y los tarros volarán sin pegarle en todas las direcciones.

⑥ **Aspiradoras Funk:**

Encuéntrelas en regalos. Utilícelas presionando el BOTÓN DE INICIO y luego el BOTÓN C. Una aspiradora Funk es una potente máquina aspiradora que succiona a todos los seres terrestres que se encuentran cerca, incluso a los que están escondidos.

⑤ **Bottoni del Panico:**

Li trovi nei regali. Usali premendo START e poi il PULSANTE B. Quando vieni preso dal panico niente ti può danneggiare e lasci volare i barattoli in tutte le direzioni.

⑥ **Vuoti Funk:**

Li trovi nei regali. Usali premendo START e poi il PULSANTE C. Il Vuoto Funk è una potente macchina per produrre il vuoto, in grado di risucchiare tutti i Terrestri che si trovano nelle vicinanze, compresi quelli che sono nascosti.

⑤ **Panikknappar:**

Dem kan du hitta i presenter. Använd dem genom att först trycka på START och sedan på B-KNAPPEN. När du är i panik är du osårbar och burkar flyger iväg från dig åt alla möjliga håll.

⑥ **Funksugare:**

Dem kan du hitta i presenter. Använd dem genom att först trycka på START och sedan på C-KNAPPEN. En funksugare är en kraftig dammsugare som suger upp alla jordisar som befinner sig i närheten, till och med de som har gömt sig.

⑤ **Paniektoetsen:**

Deze vind je in de cadeautjes. Om ze te kunnen gebruiken, druk je op START en daarna op TOETS B. Wanneer je in paniek bent, kun je nooit gewond raken en vliegen er in alle richtingen potten van jou af.

⑥ **Funk-zuigers:**

Deze vind je in de cadeautjes. Om ze te kunnen gebruiken, druk je op START en daarna op TOETS C. Een funk-zuiger is een krachtig apparaat waarin alle aardbewoners in de nabijheid worden opgezogen, zelfs wanneer ze zich verscholen houden.

⑤ **Paniikkinapit:**

Löydät näitä lahjoista. Käytä niitä painamalla ALOITUSNÄPPÄINTÄ ja sitten B-NÄPPÄINTÄ. Kun menet paniikkiin, mikään ei voi vahingoittaa sinua, ja sinusta sinkoaa purkkeja joka suuntaan.

⑥ **Funkki-imuri:**

Löydät näitä lahjoista. Käytä niitä painamalla ALOITUSNÄPPÄINTÄ ja sitten C-NÄPPÄINTÄ. Funkki-imuri on tehokas imuri, joka imee kaikki lähistöllä olevat maan asukit, mukaan lukien piilossa olevat.

YOUR GOAL

- Check out the intro movie at the start of the game to get filled in on ToeJam & Earl's situation.
- Find all of the Earthlings on each level (locate them with the arrow at the bottom of the screen and your Funk Scan) and jar them (by pressing BUTTON B).
- Search bushes, trees and manholes for presents. Use the Funk Scan to find secret doorways.
- Talk to all the Funkotronians you encounter. Starting at level 3, you will discover another goal: to restore the Funk to Funkotron.

IHR ZIEL

- Sehen Sie sich den Einleitungsfilm am Anfang des Spiels an, um sich über ToeJam & Earl's Situation zu informieren.
- Sie müssen alle Erdlinge in einem Level finden (indem Sie sie mit dem Pfeil am unteren Bildschirmrand und mit Hilfe Ihres Funk Scans aufspüren) und mit Einmachgläsern bewerfen (durch Drücken der TASTE B).
- Suchen Sie Büsche, Bäume und Gullis nach Geschenken ab. Benutzen Sie den Funk-Scan, um Geheimtüren zu finden.
- Sprechen Sie mit allen Funkotroniern, denen Sie begegnen. Ab Level 3 werden Sie ein weiteres Ziel entdecken: die Wiederherstellung des Funks auf Funkotron.

VOTRE OBJECTIF

- Regardez le film de présentation qui ouvre le jeu. Il vous explique la situation dans laquelle se trouvent ToeJam & Earl.
- Cherchez tous les Terriens d'un niveau (la flèche au bas de l'écran et votre super-radar vous aident à les localiser) et mettez-les en pot en appuyant sur le BOUTON B.
- Cherchez les cadeaux dans les buissons, les arbres et les bouches d'égout. Utilisez votre super-radar pour découvrir les portes secrètes.
- Parlez à tous les Funkotroniens que vous rencontrez. A partir du niveau 3, vous aurez un autre objectif : redonner le funk énergétique à Funkotron.

SU META

- Vea la película de introducción al comienzo del juego para conocer bien la situación de ToeJam y Earl.
- Encuentre todos los seres terrestres de cada nivel (localícelos con la flecha de la parte inferior de la pantalla y con su exploración Funk), y métalos en tarros presionando el BOTÓN B.
- Busque regalos en los arbustos, árboles y registros de inspección. Utilice la exploración Funk para encontrar puertas secretas.
- Hable con todos los funkotronianos que encuentre. Empezando en el nivel 3, usted descubrirá otra meta: restablecer Funk en Funkotron.

IL TUO OBIETTIVO

- Fai attenzione alla sequenza animata di introduzione all'inizio del gioco per calarti nei panni di ToeJam & Earl.
- Trova tutti i Terrestri di ciascun livello (individuali con la freccia sulla parte bassa dello schermo e con la Sonda Funk) e prendili a colpi di barattoli (premendo il PULSANTE B).
- Cerca i regali nei cespugli, tra gli alberi e nei tombini. Usa la Sonda Funk per trovare i passaggi segreti.
- Parla a tutti i Funkotroniani nei quali ti imbatti. A partire dal livello 3, scoprirai un altro obiettivo: ristabilire il Funk a Funkotron.

SPELETS MÅL

- Kolla filmsnutten i början av spelet så att du förstår hur ToeJam & Earl har hamnat i den här knipan.
- Hitta alla jordisarna på varje nivå (leta reda på dem med hjälp av pilen längs ner på skärmen och med din funksökare) och burka dem genom att trycka på B-KNAPPEN.
- Genomsök buskar, träd och gatubrunnar efter presenter. Använd funksökaren för att hitta hemliga dörrar.
- Snacka med alla funkotronianer du träffar på. Från och med nivå 3 får du ytterligare ett mål: att återställa funken på planeten Funkotron.

JOUW DOEL

- Kijk eens naar het inleidingsfilmpje aan het begin van het spel, om op de hoogte te raken van de situatie waarin ToeJam & Earl zich bevinden.
- Zoek op elk niveau alle aardbewoners (probeer ze te vinden met behulp van het pijltje onder op het scherm en met jouw funk-scan) en stop ze in potten (door indrukken van TOETS B).
- Doorzoek alle struiken, bomen en mangaten op cadeautjes. Gebruik de funk-scan om geheime ingangen te kunnen vinden.
- Maak een praatje met alle Funkotronen die je tegenkomt. Vanaf niveau 3 zul je nog een ander doel ontdekken: je moet de funk op Funkotron herstellen.

PÄÄMÄÄRÄSI

- Katso pelin alussa oleva esittelyelokuva saadaksesi kuvan ToeJam'in & Earl'in tilanteesta.
- Etsi kultakin tasolta kaikki maan asukit (paikanna heidät ruudun alareunassa olevan nuolen ja funkkitutkan avulla) ja purkita heidät (painamalla B-NÄPPÄINTÄ).
- Tongi pensaita, puita ja aukkoja löytääksesi lahjoja. Käytä funkkitutkaa salaovien etsimiseen.
- Juttele kaikkien kohtaamiesi funkotronilaisten kanssa. Alkaen kolmannelta tasolta pääset perille toisesta päämäärästä: funkin palauttamisesta Funkotroniin.

THE DETAILS

FUNK MOVE

Funk Move by pressing BUTTON A. This is essentially a teleport to one side. Use this to avoid getting bonked on the head by bowling balls, tires and trash cans.

The Funk Move is also useful for getting out of the way of Earthlings, or passing through narrow walls or into hidden places inside walls.

Every time you Funk Move, you use one unit of Funk. You can get more Funk from presents or from Jamming Out.

- ① Funkotronian Bird
- ② Funkotronian Dog

①



DIE DETAILS

FUNK-MOVE

Machen Sie einen Funk Move durch Drücken der TASTE A. Dies ist im Grunde eine Teleportation in eine Richtung. Benutzen Sie diese Funktion, um nicht von Bowling-Kugeln, Reifen oder Mülltonnen am Kopf getroffen zu werden.

Der Funk-Move ist auch nützlich, um Erdlingen aus dem Weg zu gehen, um durch schmale Wände zu gehen oder an versteckte Stellen innerhalb von Wänden zu gelangen.

Jedesmal, wenn Sie einen Funk-Move machen, verbrauchen Sie eine Einheit Ihres Funk-Vorrats. Sie können mehr Funk erhalten, indem Sie Geschenke finden oder richtig "abhotten".

- ① Funkotronischer Vogel
- ② Funkotronischer Hund

LES DÉTAILS DU JEU

L'HYPER-ESQUIVE

Appuyez sur le BOUTON A pour faire une hyper-esquive. L'hyper-esquive est un mouvement vers le côté. Utilisez ce coup pour éviter les boules de bowling, les pneus et les boîtes à ordures.

L'hyper-esquive vous permet également de vous écarter des Terriens, de passer au travers des parois étroites et de pénétrer dans les cachettes à l'intérieur des murs.

A chaque hyper-esquive, vous perdez une unité de funk énergétique. Vous trouverez des unités de funk énergétique dans les cadeaux. Vous pourrez également en gagner en jouant avec les musiciens.

- ① Oiseau funkotronien
- ② Chien funkotronien

②



LOS DETALLES

MOVIMIENTO FUNK

Haga el movimiento Funk presionando el BOTÓN A. Este es un movimiento que se efectúa esencialmente hacia un lado. Utilice esto para evitar ser golpeado en la cabeza por bolas de jugar a los bolos, neumáticos y cubos de basura.

El movimiento Funk también es muy útil para evitar el camino de los seres terrestres, o para pasar por paredes estrechas o al interior de lugares escondidos en el interior de paredes.

Cada vez que haga un movimiento Funk, utilizará una unidad Funk. Podrá obtener más Funks de los regalos o actuando.

- ① Pájaro Funkotroniano
- ② Perro Funkotroniano

I DETTAGLI

IL MOVIMENTO FUNK

Il Movimento Funk si esegue premendo il PULSANTE A. Questo è essenzialmente un tele-trasporto in direzione laterale. Fanne uso per evitare di essere colpito sulla testa da palle da bowling, copertoni e bidoni della spazzatura.

Il Movimento Funk è utile anche per levarti dal passaggio dei Terrestri, o per passare attraverso pareti sottili o in luoghi nascosti all'interno dei muri.

Ogni volta che fai un Movimento Funk, utilizzi una unità di Funk. Puoi raccogliere altro Funk nei regali o quando esegui della musica.

① Uccello Funkotroniano

② Cane Funkotroniano

DETALJER

FUNKRÖRELSE

Gör en funkrörelse genom att trycka på A-KNAPPEN. Det är i stort sett en teleportering åt ena hållet. Använd funkrörelser för att undvika att få bowlingklot, däck och soptunnor i skallen.

Funkrörelser är även praktiska för att ta sig ur vägen för jordisar, och för att ta sig igenom tunna väggar eller till gömställen inuti väggar.

Varje gång du gör en funkrörelse går det åt en enhet funk. Du kan få mer funk från presenter eller genom att jamma.

① Funkotroniansk fågel

② Funkotroniansk hund

DE BIJZONDERHEDEN

FUNK-BEWEGING

Om een funk-beweging te doen, druk je op TOETS A. Dit is in wezen een soort onzichtbare verplaatsing. Gebruik deze functie om te voorkomen dat je kegelballen, banden en vuilnisvaten op je hoofd krijgt.

De funk-beweging is ook handig om te ontsnappen aan aardbewoners of om door smalle muren heen te kunnen gaan, of om op geheime plekken binnen de muren te kunnen komen.

Elke keer wanneer je een funk-beweging doet, verlies je één funk. Om meer funk te krijgen, moet je cadeautjes verzamelen of jammen.

① Een Funktroonse vogel

② Een Funktroonse hond

YKSITYISKOHDAT

FUNKKILIIKE

Funkkiliiku painamalla A-NÄPPÄINTÄ. Tämä on itse asiassa teleportti sivulle. Käytä tätä liikettä välttääksesi saamasta keilapalloa, rengasta tai roskatynnyriä päähäsi.

Funkkiliike on myös kätevä halutessasi päästä pois maan asukkien tieltä, kulkea ohuiden seinien läpi tai päästä seinien sisään kätettyihin paikkoihin.

Joka kerta kun funkkiliikut, menetät yhden yksikön funkkia. Voit saada lisää funkkia lahjoista sekä jammaamalla.

① Funktronilainen lintu

② Funktronilainen koira

THROWING JARS

Throw jars by pressing BUTTON B. Chuck jars up in the air by pressing up on the D-BUTTON and pressing BUTTON B. Place jars on the ground by squatting and pressing BUTTON B. You can throw or drop jars from the air, if you jump or leap first.

Ultra-Cool Technique:

Leap up and drop a barrage of jars beneath you as you fly through the air over an Earthling's head. This is a very effective technique against Earthlings like the Construction Worker and the Poodles.



GLÄSER WERFEN

Werfen Sie Gläser durch Drücken von TASTE B. Schmeißen Sie Gläser hoch in die Luft, indem Sie die RICHTUNGSTASTE nach oben und TASTE B drücken. Setzen Sie Gläser auf den Boden, indem Sie sich hinhocken und TASTE B drücken. Sie können Gläser aus der Luft werfen oder fallenlassen, wenn Sie vorher hochspringen oder einen Satz machen.

Ultra-coole Technik:

Springen Sie hoch und lassen Sie ein Bombardement von Gläsern herunterregnen, während Sie über dem Kopf eines Erdlings durch die Luft segeln. Dies ist eine sehr wirkungsvolle Technik für Erdlinge wie den Bauarbeiter und die Pudel.

LANCER DES POTS

Pour lancer des pots, appuyez sur le BOUTON B. Pour les jeter en l'air, appuyez sur le haut du BOUTON D, puis sur le BOUTON B. Pour déposer des pots par terre, accroupissez-vous et appuyez sur le BOUTON B. Si vous sautez, vous pouvez jeter ou faire tomber des pots depuis le haut.

Coup futé :

Sautez et faites tomber une barrière de pots sur la tête d'un Terrien. Cette technique est très efficace pour lutter contre certains Terriens comme le terrassier ou les caniches.

LANZAMIENTO DE TARROS

Lance tarros presionando el BOTÓN B. Tire tarros al aire presionando el BOTÓN D hacia arriba y presionando el BOTÓN B. Ponga tarros en el suelo agachándose y presionando el BOTÓN B. Usted podrá lanzar o dejar caer tarros desde el aire, si antes salta o da un brinco.

Técnica ultratranquila:

Salte hacia arriba y deje caer un buen número de tarros al tiempo que vuela sobre las cabezas de los seres terrestres. Esta técnica es muy eficaz contra seres terrestres como el obrero de la construcción y los caniches.

PER LANCIARE I BARATTOLI

Lancia i barattoli premendo il PULSANTE B. Gettali in aria premendo il PULSANTE-D in su e premendo il PULSANTE B. Appoggia i barattoli per terra abbassandoti e premendo il PULSANTE B. Puoi tirare o lasciar cadere i barattoli dall'alto, se prima salti o ti lanci.

Tecnica Ultra-Cool (Ultra-Disinvolta):
Lanciati in alto e lascia cadere sotto di te uno sbarramento di barattoli mentre voli in aria sopra la testa di un terrestre. Questa tecnica è particolarmente efficace contro alcuni Terrestri come il Lavoratore del Cantiere ed i Barboncini.

ATT KASTA BURKAR

Kasta burkar genom att trycka på B-KNAPPEN. Släng upp en burk i luften genom att trycka D-KNAPPEN uppåt och trycka på B-KNAPPEN. Ställ burkar på marken genom att huka dig och trycka på B-KNAPPEN. Du kan kasta eller släppa ner burkar från luften om du först hoppar upp.

Ultra-cool teknik:

Hoppa upp i luften och släpp ner ett burkbombardemang i skallen på en jordis medan du flyger över den. Det är en mycket effektiv teknik mot jordisar som Byggjobbaren och Pudlarna.

MET POTTEN GOOIE

Om met potten te gooien, druk je op TOETS B. Om de potten in de lucht te gooien, druk je de R-TOETS omhoog en druk je op TOETS B. Om de potten op de grond te zetten, moet je hurken en op TOETS B drukken. Je kunt de potten ook vanuit de lucht laten vallen of gooien, maar dan moet je wel eerst springen.

Ultra-cool techniek:

Terwijl je over het hoofd van een aardbewoner vliegt, laat je het potten regenen. Dit is een zeer doeltreffende techniek tegen aardbewoners zoals de bouwvakker en de poedels.

PURKKIEN HEITTÄMINEN

Heitä purkkeja painamalla B-NAPPAINTÄ. Viskaa purkkeja ilmaan painamalla SUUNTANAPPAINTÄ ylös ja painamalla B-NAPPAINTÄ. Aseta purkkeja maahan kyyristymällä ja painamalla sitten B-NAPPAINTÄ. Voit heittää tai pudottaa purkkeja ilmasta käsin, jos hyppäät ensin.

Tosisiisti tekniikka:

Hyppää ilmaan ja pudota kokonainen rypäle purkkeja, kun lennät ilmojen halki maan asukin pään yli. Tämä on erittäin tehokas tekniikka sellaisia maan asukkeja kuten rakennustyöläisiä ja villakoiria vastaan.

SUPER JARS

Sometimes you will find a present that contains Super Jars. When you have Super Jars, a jar with lightning around it sits in the upper right of the screen. As long as that jar appears, every jar that you throw will be a Super Jar.

Normally, it takes several jars to jar an Earthling. Some Earthlings, like the Duck on the Carpet, require as many as 8 jars. When you hit an Earthling with a Super Jar, it is always jarred in one jar. These jars look bigger than normal jars.

A Super Jar present will randomly contain 1 to 3 jars. You never know how many Super Jars you have until you run out. When you see the Super Jars symbol, take your shots carefully so as not to waste them.

SUPERGLÄSER

Manchmal finden Sie ein Geschenk, das Supergläser enthält. Wenn Sie Supergläser haben, erscheint in der rechten oberen Bildschirmecke ein großes, blitzendes Glas. Solange dieses Glas zu sehen ist, wird jedes geworfene Glas zum Superglas.

Normalerweise braucht man mehrere Gläser, um einen Erdling einzumachen. Für manche Erdlinge, wie zum Beispiel die Ente auf dem fliegenden Teppich, werden nicht weniger als 8 Gläser benötigt. Wenn Sie einen Erdling mit einem Superglas treffen, wird er immer sofort eingemacht. Die Supergläser sind größer als normale Gläser.

Ein Superglas-Geschenk enthält wahllos ein bis drei Supergläser. Sie wissen nie, wieviele Supergläser Sie haben, bis Ihnen der Vorrat ausgeht. Wenn Sie das Superglas-Symbol sehen, zielen Sie sorgfältig, um keine Supergläser zu vergeuden.

LES SUPER-POTS

Vous trouverez des super-pots dans certains cadeaux. Lorsque vous avez des super-pots, un bocal cerné d'éclairs apparaît en haut et à droite sur l'écran. Tant que ce symbole reste à l'écran, tous les pots que vous lancez sont des super-pots.

Plusieurs pots sont normalement nécessaires pour mettre un Terrien en bocal. Pour certains Terriens, comme le Canard sur son tapis, il vous faudra jusqu'à 8 pots. Un seul super-pot suffit pour un Terrien. Vous reconnaîtrez les super-pots à leur plus grande taille.

Lorsque vous trouvez des super-pots dans un cadeau, vous ne pouvez pas les compter. Il peut y en avoir de 1 à 3. Vous ne savez donc jamais exactement combien vous avez de super-pots. Lorsque le symbole de super-pot est à l'écran, ne tirez pas des pots inutilement. Vous gaspilleriez vos précieux super-pots.

SUPERTARROS

Usted encontrará algunas veces un regalo con supertarros. Cuando tenga supertarros, un tarro con un rayo a su alrededor aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla. Siempre que aparezca este tarro, cada tarro que usted lance será un supertarro.

Normalmente, se necesitan varios tarros para atrapar a un ser terrestre. Para algunos seres terrestres, como el pato o la alfombra, se necesitan hasta 8 tarros. Cuando golpee a un ser terrestre con un supertarro, éste quedará siempre atrapado en un tarro. Estos tarros son mayores que los tarros normales.

Un regalo de supertarro podrá tener de 1 a 3 tarros. Nunca sabrá cuantos supertarros tiene hasta que se le agoten. Cuando vea el símbolo de supertarros, apunte al blanco con cuidado para no desperdiciarlos.

I SUPER BARATTOLI

Ogni tanto troverai un regalo che contiene un Super Barattolo. Quando hai dei Super Barattoli, nell'angolo superiore destro dello schermo compare un barattolo circondato da un fulmine. Fintanto che esso appare, ogni barattolo che tirerai sarà un Super Barattolo.

In genere ci vogliono parecchi barattoli per stendere un Terrestre. Alcuni Terrestri, come il Papero sul Tappeto, richiedono addirittura 8 barattoli. Quando colpisci un Terrestre con un Super Barattolo, viene sempre conservato in un barattolo. Questi Barattoli sono più grandi dei barattoli normali.

Un regalo di Super Barattoli può contenere casualmente da 1 a 3 barattoli. Non sai mai quanti Super Barattoli hai ancora a disposizione finché non ne rimani senza. Quando vedi comparire il simbolo dei Super Barattoli, fai attenzione a come tiri per non spreccarli.

SUPERBURKAR

Ibland träffar du på presenter som innehåller superburkar. När du har superburkar tänds en burk med blixtar runtom uppe till höger på skärmen. Så länge den burken är tänd kommer alla burkar du kastar att vara superburkar.

I vanliga fall krävs det flera burkar för att burka en jordis. Vissa jordisar, som t.ex. Ankan på mattan, kräver så många som 8 burkar. Om du träffar en jordis med en superburk blir jordisen alltid burkad med en enda burk. Superburkarna ser större ut än vanliga burkar.

En superburkspresent innehåller mellan 1 och 3 burkar. Du vet aldrig hur många superburkar du har förrän de tar slut. När du ser superburkssymbolen så sikta ordentligt så att du inte slösar bort dem.

SUPERPOTTEN

Soms vind je een cadeautje waarin zich superpotten bevinden. Wanneer je een superpot in je bezit hebt, zie je rechts boven op het scherm een pot met een verlichte rand. Zolang die pot op het scherm blijft staan, zijn alle potten die jij gooit superpotten.

Gewoonlijk heb je meerdere potten nodig om een aardbewoner in de pot te kunnen doen. Voor sommige aardbewoners, zoals de eend op het tapijt, heb je maar liefst 8 potten nodig. Wanneer je een aardbewoner raakt met een superpot, wordt deze altijd in één pot gedaan. Deze potten zien er groter uit dan normale potten.

Een superpot-cadeautje bevat 1 à 3 potten. Je weet nooit precies hoeveel potten je in je bezit hebt totdat je er geen enkele meer overhebt. Wanneer je het superpot-symbool ziet, moet je voorzichtig met je potten omgaan teneinde ze niet te verspillen.

SUPERPURKIT

Joskus löydät lahjan, joka sisältää superpurkkeja. Kun sinulla on superpurkkeja, ruudun oikeassa ylänurkassa näkyy purkki, jota kiertää salama. Niin kauan kuin tämä purkki näkyy, jokainen heittämasi purkki on superpurkki.

Tavallisesti maan asukin purkittamiseen tarvitaan useita purkkeja. Jotkut maan asukit kuten sorsat matolla vaativat jopa 8 purkkia. Kun osut maan asukkiin superpurkillla, se purkittuu aina yhteen purkkiin. Nämä purkit näyttävät suuremmilta kuin tavalliset purkit.

Superpurkkihahjassa olevien purkkien lukumäärä vaihtelee satunnaisesti yhdestä kolmeen. Et voi koskaan olla varma, kuinka monta superpurkkia sinulla on, ennen kuin ne loppuvat. Kun näet superpurkki-symbolin, tähtää tarkasti jottet tuhlaasi superpurkkeja.

JUMPING

Use **BUTTON C** to jump or leap. Hold the button down longer to go higher and farther. To jump very high, jump from a squatting position.

MANHOLES

To look in manholes, stand just to one side of them, face them and squat down. If an Earthling is hiding in a manhole, sometimes you will see it peeking out.

SPRINGEN

Benutzen Sie **TASTE C**, um zu hüpfen oder zu springen. Halten Sie die Taste länger gedrückt, um höher und weiter zu springen. Um sehr hoch zu springen, führen Sie den Sprung aus der Hocke aus.

GULLIS

Um in einen Gulli zu schauen, stellen Sie sich direkt daneben, wenden sich zum Gulli und hocken sich hin. Falls sich ein Erdling in einem Gulli versteckt, können Sie ihn manchmal herausgucken sehen.

SAUTER

Utilisez le **BOUTON C** pour sauter ou faire un bond. Maintenez le bouton enfoncé pour sauter plus haut et plus loin. Pour aller encore plus haut, sautez après vous être accroupi.

LES BOUCHES D'ÉGOUT

Pour regarder dans les bouches d'égout, mettez-vous devant et accroupissez-vous. Si un Terrien s'y cache, il sortira parfois la tête.

SALTO

Utilice el **BOTÓN C** para saltar o brincar. Mantenga presionado el botón durante más tiempo para saltar hasta puntos más altos y más alejados. Para saltar mucho, agáchese primero y luego salte.

REGISTROS DE INSPECCIÓN

Para mirar en los registros de inspección, póngase a su lado, mire hacia ellos y agáchese. Si un ser terrestre se esconde en un registro de inspección, algunas veces verá como éste mira a hurtadillas hacia el exterior.



PER SALTARE

Per saltare o lanciarti usa il PULSANTE C. Tieni premuto il pulsante più a lungo per andare più in alto e più lontano. Per saltare molto in alto, salta partendo dalla posizione accovacciata.

I TOMBINI

Per guardare nei tombini, basta che ti fermi a lato, ti volti verso di loro e ti abbassi. Se in un tombino si nasconde un Terrestre, qualche volta lo vedrai mentre cerca di guardare fuori.

ATT HOPPA

Använd C-KNAPPEN för att hoppa uppåt eller framåt. Håll knappen nedtryckt längre för att hoppa högre och längre. Om du vill hoppa mycket högt så huka dig först innan du hoppar.

GATUBRUNNAR

Om du vill kasta ett öga ner i en gatubrunn så ställ dig helt enkelt bredvid gatubrunnen, vänd dig mot den och huka dig. Om en jordis gömmer sig i en gatubrunn kan du ibland se hur jordisen sticker ut en aning.

SPRINGEN

Om te springen, gebruik je TOETS C. Hoe langer je de toets ingedrukt houdt, des te hoger en verder zul je springen. Om zeer hoog te kunnen springen, moet je eerst gaan hurken.

MANGATEN

Om in de mangaten te kunnen kijken, moet je aan één kant van het gat gaan staan, in de richting van het mangat kijken en gaan hurken. Als er een aardbewoner in een mangat verscholen zit, zie je hem soms vluchtig naar buiten kijken.

HYPPÄÄMINEN

Hyppää painamalla C-NÄPPÄINTÄ. Pidä näppäin painettuna kauemmin hypätäksesi korkeammalle ja pidemmälle. Kun haluat hypätä erityisen korkealle, ponnista kyykystä.

AUKOT

Kun haluat katsoa aukkoon, seiso sen vieressä kasvot kohti aukkoa ja painu kyykkyyyn. Jos aukossa lymyilee maan asukki, saatat joskus nähdä sen kurkistavan ulos.

SIGNS

You will often see little signs with arrows on them. These are clues that mean "Try looking here," and can point you to all sorts of things.

Another type of sign you will see has a skull and crossbones on it. This means "Warning" or "Danger," and can refer to Earthlings nearby, potential ambushes, or Bowling Balls, Tires or Trash Cans in trees or bushes.



SCHILDER

Sie werden öfters kleine Schilder mit Pfeilen darauf sehen. Diese Schilder sind Aufforderungen, die soviel bedeuten wie: "Schau mal hier nach", und die auf alle möglichen Dinge hinweisen können.

Eine andere Art von Schild, das Sie sehen werden, trägt einen Totenschädel und zwei gekreuzte Knochen. Dies bedeutet "Warnung" oder "Gefahr" und kann auf in der Nähe befindliche Erdlinge, mögliche Hinterhalte oder in Bäumen oder Büschen versteckte Bowling-Kugeln, Reifen oder Mülltonnen hinweisen.

LES SIGNAUX

Vous verrez souvent apparaître de petits signaux fléchés. Ils vous indiquent qu'il y a quelque chose d'intéressant à regarder. Ils peuvent vous signaler toutes sortes de choses.

Les signaux à tête de mort vous avertissent d'un risque ou d'un danger. Il peut s'agir de Terriens à proximité, d'embuscades, de boules de bowling, de pneus ou de boîtes à ordures dans les arbres ou les buissons.

SEÑALES

Usted verá a menudo pequeñas señales con flechas. Estas son pistas que significan "pruebe a mirar aquí", y podrán indicarle cualquier tipo de cosa.

Otro tipo de señal que usted verá consiste en calaveras y tibias cruzadas. Esto significa "advertencia" o "peligro", y puede referirse a la existencia de seres terrestres en las cercanías y a posibles emboscadas, o a bolas de jugar a los bolos, neumáticos o cubos de basura en árboles o arbustos.

I CARTELLI

Vedrai spesso dei piccoli cartelli recanti delle frecce. Questi sono dei suggerimenti, che significano "Prova a guardare qua" e possono indicare qualsiasi tipo di cosa.

Un altro tipo di cartello che vedrai, reca un teschio e le ossa incrociate. Questo vuol dire "Attenzione" oppure "Pericolo" e può riferirsi a dei Terrestri nelle vicinanze, a possibili imboscate, o a Palle da Bowling, Copertoni o Bidoni della Spazzatura negli alberi o nei cespugli.

SKYLTAR

Du kommer ofta att se små skyltar med pilar på. Det är ledtrådar som betyder "Kolla här", och de kan leda vägen till allt möjligt.

En annan sorts skyltar du kommer att se är försedda med en dödskalle och ett par korslagda benknor. Det betyder "Varning" eller "Fara", och kan syfta på jordisar i närheten, potentiella bakhåll, eller bowlingklot, däck eller soptunnor i träden eller buskarna.

BORDEN

Vaak zul je kleine borden met pijltjes zien. Dat zijn aanwijzingen, ten teken dat je daar moet kijken. Ze kunnen naar allerhande dingen wijzen.

Op sommige borden staan een doodshoofd en beenderen. Die wijzen op gevaar of ze gelden als waarschuwing, ten teken dat er zich in de buurt wellicht aardbewoners bevinden, of hinderlagen, kegelballen, banden of vuilnisvaten in de bomen of struiken zitten.

KYLTIT

Näet usein pieniä kylttejä, joissa on nuoli. Nämä ovat vinkkejä, jotka tarkoittavat "Vilkaisehan tänne" ja ne voivat osoittaa kaikenlaisia asioita.

Näet myös toisenlaisia kylttejä, joissa on kallo ja sääriluut. Tämä tarkoittaa "Varoitus" tai "Vaara" ja se voi viitata lähistöllä oleviin maan asukkeihin, mahdollisiin väijytyksiin tai puissa ja pensaissa oleviin keilapalloihin, renkaisiin ja roskatynnyreihin.

FUNK SCAN

To use your Funk Scan, press **START**, then **BUTTON A**. This is one of your most useful tools. Think of the Funk Scan as super radar. You are viewing the world through the Funk Dimension, and you can see where everything is hidden.

Funk Scan will help you find Earthlings and presents, and avoid Bowling Balls and Trash Cans. It will also help you locate Secret Doorways and Funktivate Spots.

Secret Doorways look like archways of wiggly lines. When you find one, stand in front of it and press up on the **D-BUTTON** to walk in.

Funktivate Spots look like exploding splotches of color. When you find one, jump up and touch it. If it is in a tree or bush, shake the tree or part the bush. Funktivate Spots always make something good happen.



FUNK-SCAN

Um den Funk-Scan einzusetzen, drücken Sie erst **START** und dann **TASTE A**. Dies ist eines Ihrer nützlichsten Hilfsmittel. Stellen Sie sich den Funk-Scan als eine Art Super-Radar vor. Sie betrachten die Welt sozusagen durch die Funk-Dimension und können sehen, wo alles versteckt ist.

Der Funk-Scan hilft Ihnen, Erdlinge und Geschenke aufzuspüren und Bowling-Kugeln und Mülltonnen zu vermeiden. Er hilft Ihnen außerdem dabei, Geheimgtüren und funk-tive Stellen zu finden.

Geheimgtüren sehen wie Torbögen aus Schlangenlinien aus. Wenn Sie eine gefunden haben, stellen Sie sich davor und drücken die **RICHTUNGSTASTE** nach oben, um hindurchzugehen.

Funk-tive Stellen sehen wie explodierende Farbkleckse aus. Wenn Sie eine gefunden haben, springen Sie hoch und berühren sie. Falls sie sich in einem Baum oder Busch befindet, müssen Sie den Baum schütteln oder den Busch auseinanderbiegen. Funk-tive Stellen bringen immer etwas Gutes mit sich.

LE SUPER-RADAR

Pour utiliser votre super-radar, appuyez sur **START**, puis sur le **BOUTON A**. Le super-radar est l'un des vos outils les plus utiles. Il vous permet de voir le monde à l'hyper-dimension : vous voyez tout ce qui est caché !

Vous vous en servirez pour trouver les Terriens et les cadeaux. Il vous permettra d'éviter les boules de bowling et les boîtes à ordures. Grâce à lui, vous pourrez aussi découvrir des portes secrètes et des taches funkiviennes.

Les portes secrètes sont entourées de lignes enchevêtrées. Lorsque vous en découvrez une, placez-vous devant et appuyez sur le haut du **BOUTON D** pour entrer.

Les taches funkiviennes sont des projections de couleurs. Lorsque vous en trouvez une sautez dessus et touchez-la. Si elle se trouve dans un arbre ou un buisson, secouez celui-ci. Les taches funkiviennes vous réservent toujours une bonne surprise.

EXPLORACIÓN FUNK

Para utilizar su exploración Funk, presione el **BOTÓN DE INICIO** y luego el **BOTÓN A**. Esta es una de sus herramientas más provechosas. Piense que la exploración Funk es un superradar. Usted verá el mundo a través de una dimensión Funk, y podrá ver dónde se encuentra escondida cada cosa.

La exploración Funk le ayudará a encontrar a los seres terrestres y los regalos, y evitar las bolas de jugar a los bolos y los cubos de basura. También le ayudará a localizar las puertas secretas y las formas Funktivate.

Las puertas secretas parecen arcos de líneas que se mueven. Cuando encuentre una, póngase delante de ella y presione hacia arriba el **BOTÓN D** para entrar.

Las formas Funktivate parecen manchas de color que estallan. Cuando encuentre una, salte hacia arriba y tóquela. Si se encuentra en un árbol o en un arbusto, sacuda el árbol o separe el arbusto. Las formas Funktivate siempre hacen que pase algo bueno.

LA SONDA FUNK

Per usare la tua Sonda Funk, premi START e poi il PULSANTE A. Questo è uno degli strumenti più utili che hai a disposizione. Pensa alla Sonda Funk come se fosse un super radar. Puoi vedere il mondo attraverso la Dimensione Funk e puoi vedere là dove tutto è nascosto.

La Sonda Funk ti aiuterà a trovare i Terrestri ed i regali, e ad evitare le Palle da Bowling e i Bidoni della Spazzatura. Ti aiuterà inoltre ad individuare dei Passaggi Segreti e delle Aree Funktivate.

I Passaggi Segreti sono rappresentati da archi di linee sinuose. Quando ne trovi uno, fermati davanti ad esso e premi il PULSANTE-D in su per entrarvi.

Le Aree Funktivate sono rappresentate da macchie di colore che esplodono. Quando ne trovi una, salta in alto e toccala. Se si trova in un albero o in un cespuglio, scuoti l'albero o separa il cespuglio. Le Aree Funktivate fanno sempre accadere qualcosa di buono.

FUNKSÖKNING

Tryck på START och sedan på A-KNAPPEN för att använda din funksökare. Funksökaren är ett av dina mest användbara redskap. Du kan föreställa dig den som en sorts super-radar. Med den ser du världen genom funk-dimensionen, och du kan se var allt finns gömt.

Funksökaren hjälper dig att hitta jordisar och presenter, och att undvika bowlingklot och soptunnor. Den hjälper dig också att leta reda på hemliga dörrar och funktiveringsfläckar.

De hemliga dörrarna ser ut som valvbågar av snirkliga linjer. När du hittar en dörr så ställ dig framför den och tryck D-KNAPPEN uppåt för att kliva in.

Funktiveringsfläckarna ser ut som exploderande färgklickar. När du finner en så hoppa upp och rör vid den. Om den befinner sig i ett träd eller i en buske så skaka trädet eller sara på buskaget. Funktiveringsfläckarna gör alltid att det händer något trevligt.

FUNK-SCAN

Om je funk-scan te gebruiken, druk je op START en daarna op TOETS A. Dit is één van jouw nuttigste hulpmiddelen. De funk-scan is eigenlijk een soort super-radar. Je ziet de wereld door de funk-dimensie en je ziet waar alles verscholen zit.

De funk-scan helpt je bij het opsporen van aardbewoners en cadeautjes, en helpt je ook ontkomen aan kegelballen en vuilnisvaten. Ook kun je hiermee geheime ingangen en functieveervlekken opsporen.

Geheime ingangen zien eruit als overdekte galerijen met lijnen die heen en weer gaan. Wanneer je er één vindt, moet je ervóór gaan staan en de R-TOETS omhoog drukken om naar binnen te kunnen lopen.

Functieveervlekken zien eruit als exploderende kleurvlekken. Wanneer je er één vindt, moet je omhoog springen en de funktieveervlek aanraken. Als deze zich in een boom of struik bevindt, moet je de boom heen en weer schudden of de struik uit elkaar rukken. Functieveervlekken zorgen ervoor dat er altijd iets goeds gebeurt.

FUNKKITUTKA

Käyttääksesi funkkitutkaa, paina ensin ALOITUSNÄPPÄINTÄ ja sitten A-NÄPPÄINTÄ. Tämä on yksi hyödyllisimmistä avuista. Funkkitutka on supertehokas tutka. Katsot maailmaa funkkiulottuvuuden läpi ja näet kaiken, mikä on kätkeyty.

Funkkitutka auttaa sinua löytämään maan asukit ja lahjat sekä välttämään keilapalloja ja roskatynnyrit. Se auttaa sinua myös löytämään salaovia ja funktivaatiopisteitä.

Salaovet näyttävät aaltoilevien viivojen muodostamilta holvikäytäviltä. Kun löydät tällaisen, seis on edessä ja paina SUUNTANÄPPÄINTÄ ylös kävelläksesi sisään.

Funktivaatiopisteet näyttävät räjähtäviltä väritahroilta. Kun löydät tällaisen, hyppää ylös ja kosketa sitä. Jos se on puussa tai pensaassa, ravista puuta tai selvitä tie pensaaseen. Funktivaatiopisteet saavat aina jotakin hyvää tapahtumaan.

RUNNING PRESENTS

Sometimes presents will get up and run away from you. These are called Pesky Presents. The way to catch them is either to jump and land on them, or to get on two sides of them with two players.

FOOD

Food heals you of damage. Look for it when your life bar is low.

SHARING LIFE

ToeJam & Earl can do a hi-five and share life. In 2 Player games, if one player is low on life, the player with a lot of life can share some. To do this, ToeJam & Earl stand side by side, facing each other, and squat.



LAUFENDE GESCHENKE

Manchmal stehen Geschenke auf und laufen Ihnen davon. Diese werden verfluchte Geschenke genannt. Um sie einzufangen, müssen Sie entweder hochspringen und auf ihnen landen oder sie mit zwei Spielern umzingeln.

NÄHRUNGSMITTEL

Nahrungsmittel geben Ihnen Energie. Halten Sie danach Ausschau, wenn Ihr Energievorrat allmählich zu Ende geht.

LEBEN TEILEN

ToeJam & Earl können einen High Five machen (die rechten Hände zusammenklatschen) und Energie teilen. Wenn im 2-Spieler-Modus bei einem Spieler der Energievorrat allmählich zur Neige geht, kann der andere Spieler mit einem großen Energievorrat etwas Energie abgeben. Um dies zu tun, müssen ToeJam & Earl nebeneinander stehen, sich einander zuwenden und sich hinsetzen.

LES CADEAUX FUYANTS

Parfois, des cadeaux se lèvent et s'échappent. Ce sont les cadeaux fuyants. Le seul moyen de les prendre est de leur sauter dessus ou de les coincer entre ToeJam et Earl.

LES VICTUAILLES

Les victuailles vous redonnent de l'énergie. Cherchez-en lorsque la capacité de votre barre d'énergie diminue.

PARTAGER SON ÉNERGIE

ToeJam et Earl peuvent se partager leur énergie. Lorsque vous jouez à deux, si la barre d'énergie de l'un est faible, le joueur ayant beaucoup d'énergie peut en donner à l'autre. Pour ceci, ToeJam et Earl doivent se placer face à face et s'accroupir l'un près de l'autre.

HUIDA DE REGALOS

Algunas veces, los regalos se levantarán y huirán de usted. A estos regalos se les llama regalos molestos. La forma de atraparlos consiste en saltar y caer sobre ellos, o colocarse en dos de sus lados con dos jugadores.

ALIMENTOS

Los alimentos curan sus heridas. Búsquelos cuando el nivel de su barra de vida esté bajo.

COMPARTIMIENTO DE VIDA

ToeJam y Earl pueden chocar sus manos poniéndolas en alto y compartir vida. En los juegos de 2 jugadores, si uno de ellos está escaso de vida, el jugador que tenga mucha vida podrá compartir parte de ella. Para ello, ToeJam y Earl se ponen uno al lado del otro, frente a frente, y se agachan.

I REGALI CHE CORRONO

Qualche volta i regali si alzeranno per scappare via da te. Questi si chiamano Regali Pestiferi. Per acciuffarli devi saltare ed atterrarvi sopra, oppure, se giocate in coppia, prendeteli ciascuno per un lato.

IL CIBO

Il Cibo cura le ferite. Cercalo quando la barra della vita è in riserva.

LA RIPARTIZIONE DELLA VITA

ToeJam & Earl possono darsi i cinque e ripartirsi la vita. Nelle partite a 2 giocatori, quando uno dei due giocatori è in riserva con la vita, l'altro gliene può dare una parte se ne ha a disposizione. Per far questo, ToeJam & Earl si fermano vicino, uno di fronte all'altro e si abbassano.

SPRINGANDE PRESENTER

Ibland händer det att presenter plötsligt reser sig och springer iväg ifrån dig. De kallas Pigga Presenter. Det går att fånga dem genom att hoppa upp och landa ovanpå dem, eller genom att ställa sig på båda sidorna om presenten med två spelare.

KÄK

Käk botar dina skador. Leta efter käk när din livsmätare börjar krypa mot botten.

ATT DELA LIV

ToeJam & Earl kan göra en hi-five och dela liv. När den ene spelarens liv börjar ta slut vid spel med två spelare kan den andre spelaren dela med sig av sitt liv, om han eller hon har gott om det. För att göra det ställer sig ToeJam & Earl vända mot varandra, och hukar sig ned.

HOLLENDE CADEAUTJES

Soms gaan de cadeautjes staan en hollen ze van je weg. Dat zijn de zogenaamde ondeugende cadeautjes. Om ze te kunnen vangen, moet je er bovenop springen of er met twee spelers naast gaan staan, aan elke kant één.

ETEN

Om te herstellen van beschadiging, moet je eten. Wanneer je levensbalk nog maar kort is, moet je eten gaan zoeken.

LEVENS DELEN

Als goede vrienden kunnen ToeJam & Earl beide hun rechterhand in de lucht tegen elkaar klappen en levens met elkaar delen. Wanneer er met twee spelers wordt gespeeld en de levensbalk van de ene speler nog maar zeer kort is, kan de speler met de lange levensbalk iets van zijn leven afstaan. Om dit te kunnen doen, moeten ToeJam & Earl naast elkaar gaan staan, elkaar aankijken en hurken.

JUOKSEVAT LAHJAT

Joskus lahjat nousevat jaloilleen ja alkavat juosta sinua karkuun. Näitä kutsutaan hankaliksi lahjoiksi. Ne napataan kiinni joko hyppäämällä niiden päälle tai siten, että kaksi pelaajaa hakeutuu lahjan vastakkaisille sivuille.

RUOKA

Ruoka parantaa kärsimäsi vauriot. Hanki ruokaa, kun elämänpylvääsi on käynyt matalaksi.

ELÄMÄN JAKAMINEN

ToeJam & Earl voivat lyödä kättä ja jakaa elämän. Jos toisen pelaajan elämä käy vähiin kahden pelaajan pelissä, pelaaja, jolla on paljon elämää jäljellä, voi jakaa omastaan. Tämän tekemiseksi ToeJam & Earl seisovat vieretysten kasvokkain ja kyyristyvät.

PANIC BUTTONS AND FUNK VACS

These are like super powers. Use Panic Buttons or Funk Vacs when the Earthlings get too hard to handle.

Panic Buttons will make you run around in a panic. When this happens you are invulnerable and you move extra fast. You can also go extra far if you jump when panicking. Jars fly off you when you panic, so try to stay close to the Earthlings so you can jar them. Panicking is one way to run through fire without getting hurt.

Funk Vacs are powerful vacuums that suck up all Earthlings in the vicinity, even ones hiding in bushes, trees or manholes. Save your Funk Vacs for when you really need them.

You can have up to 5 Panic Buttons and 5 Funk Vacs.



PANIK-KNÖPFE UND FUNK-VAKS

Diese Gegenstände verleihen Ihnen so etwas wie Superkräfte. Benutzen Sie die Panik-Knöpfe oder Funk-Vaks, wenn Sie nicht mehr mit den Erdlingen fertig werden.

Panik-Knöpfe lassen Sie in Panik umherrennen. Wenn dies eintritt, sind Sie unverwundbar und bewegen sich besonders schnell. Im Panikzustand können Sie nicht nur besonders weit springen, sondern Sie senden auch einen Hagel von Gläsern aus. Versuchen Sie daher, möglichst dicht bei den Erdlingen zu bleiben, damit Sie sie einmachen können. In Panik können Sie auch durch Feuer laufen, ohne verletzt zu werden.

Funk-Vaks sind leistungsstarke Staubsauger, die alle in der Nähe befindlichen Erdlinge aufsaugen, selbst wenn sie in Büschen, Bäumen oder Gullis versteckt sind. Heben Sie Ihre Funk-Vaks für Situationen auf, in denen Sie sie wirklich benötigen.

Sie können bis zu 5 Panik-Knöpfe und Funk-Vaks haben.

LES BOUTONS DE PANIQUE ET L'ASPIRE-TERRIENS

Les boutons de panique et l'aspire-terriens vous donnent des forces surnaturelles. Utilisez-les lorsque vous n'arrivez plus à maîtriser les Terriens.

Les boutons de panique vous permettent de courir en état de panique. Vous êtes alors invulnérable et vous vous déplacez très rapidement. Si vous sautez, vous allez très loin. Vous jetez des pots dans tous les sens. En vous plaçant près des Terriens, vous pourrez ainsi facilement les mettre en pot. L'état de panique vous permet également de passer dans un feu sans vous brûler.

Les aspire-terriens avalent tous les Terriens à proximité, même ceux qui se cachent dans les buissons, les arbres ou les bouches d'égout. N'utilisez les aspire-terriens que lorsque vous en avez réellement besoin.

Vous pouvez avoir jusqu'à 5 boutons de panique et 5 aspire-terriens.

BOTONES DE PÁNICO Y ASPIRADORAS FUNK

Son como superpoderes. Utilice los botones de pánico o las aspiradoras Funk cuando los seres terrestres sean difíciles de controlar.

Los botones de pánico harán que usted huya horrorizado. Cuando pase esto, usted será invulnerable y se moverá rápidamente. También podrá ir muy lejos si salta mientras está muerto de miedo. Los tarros se alejarán volando de usted cuando le entre el pánico, así que trate de estar cerca de los seres terrestres para poder meterlos en los tarros. El pánico permite correr a través del fuego sin herirse.

Las aspiradoras Funk son unas aspiradoras potentes que succionarán a todos los seres terrestres que se encuentren cerca, incluso a los que estén escondidos en los arbustos, árboles y registros de inspección. Guarde sus aspiradoras funk para cuando las necesite realmente.

Usted podrá tener hasta 5 botones de pánico y 5 aspiradoras funk.

I BOTTONI DEL PANICO ED I VUOTI FUNK

Questi sono come dei super poteri. Usa i Bottoni del Panico o i Vuoti Funk quando diventa troppo difficile gestire i Terrestri.

I Bottoni del Panico ti faranno correre in giro in preda al panico. Quando capita ciò, tu diventi invulnerabile e ti sposti velocissimamente! Se durante il panico ti metti a saltare, puoi andare ancora più lontano. Quando vieni preso dal panico, fai volare dei barattoli; quindi cerca di stare vicino ai Terrestri per stenderli. Essere colti dal panico è un sistema per correre attraverso il fuoco senza bruciarti.

I Vuoti Funk sono dei potenti aspiratori che risucchiano tutti i Terrestri che si trovano nelle vicinanze, anche quelli che si nascondono nei cespugli, negli alberi o nei tombini. Risparmia i tuoi Vuoti Funk per quando realmente servono.

Puoi avere fino a 5 Bottoni del Panico e 5 Vuoti Funk.

PANIKKNAPPAR OCH FUNKSUGARE

Det här är rena superkrafter. Använd panikknappar och funksugare när jordisarna blir alldeles för svåra att tas med.

Panikknapparna får dig att springa omkring i panik. När det händer är du osårbar och rör dig extra fort. Du kan även komma extra långt om du hoppar under paniken. Burkar flyger iväg runt omkring dig när du råkar i panik, så försök hålla dig i närheten av jordisarna så att du kan burka dem. Att råka i panik är dessutom ett sätt att ta sig igenom eld utan att bli bränd.

Funksugare är starka dammsugare som suger upp alla jordisar i närheten, till och med de som gömmer sig i buskar, träd eller gatubrunnar. Spara dina funksugare till dess de verkligen behövs.

Du kan ha upp till 5 panikknappar och 5 funksugare.

PANIEKTOETSEN EN FUNK-ZUIGERS

Dit zijn superkrachten. Gebruik de paniekttoetsen of de funk-zuigers wanneer je de aardbewoners niet meer aankunt.

Met de paniekttoetsen ga je in paniek rondjes hollen. Wanneer dit gebeurt, ben je onkwetsbaar en beweeg je extra snel. Om extra ver te kunnen gaan, moet je springen wanneer je in paniek bent. Wanneer je in paniek bent, zullen de potten van je afvliegen. Probeer dus om zo dicht mogelijk bij de aardbewoners te blijven zodat je ze in potten kunt stoppen. Als je in paniek bent, kun je ook door het vuur lopen zonder dat je gewond raakt.

Een funk-zuiger is een krachtige zuiger waarin alle aardbewoners in de nabijheid worden opgezogen, zelfs wanneer ze zich in de struiken, bomen of mangaten verscholen houden. Bewaar je funk-zuigers voor wanneer je ze echt nodig hebt.

Je krijgt maximaal 5 paniekttoetsen en 5 funk-zuigers.

PANIIKKINAPIT JA FUNKKI-IMURIT

Nämä ovat kuin yli-inhimillisiä voimia. Käytä paniikkinappeja ja funkki-imureita, kun maan asukit käyvät liian hankaliksi.

Paniikkinapit saavat sinut juoksemaan ympäriinsä paniikissa. Tällöin olet haavoittumaton ja voit liikkua todella nopeasti. Paniikitilassa voit myös hypätä tavallista pidemmälle. Kun olet paniikissa, sinusta sinkoa purkkeja, joten pysy lähellä maan asukkeja saadaksesi heidät purkitettua. Paniikitila on eräs tapa juosta tulen läpi vahingoittumatta.

Funkki-imurit ovat tehokkaita imureita, jotka imuroivat kaikki lähistöllä olevat maan asukit, mukaan lukien pensaissa, puissa ja aukoissa piileskelevät. Säästä funkki-imurisi tilanteisiin, joissa todella tarvitset niitä.

Sinulla voi olla korkeintaan 5 paniikkinappia ja 5 funkki-imuria.

REJOINING THE OTHER PLAYER

In 2 Player games, if you ever find that you are off the screen and can't see yourself, press START and you will rejoin the other player.

EXTRA LIVES

Players earn an extra life at every 10,000 points. This is what is happening when you hear the "Hallelujah" sound. Extra lives are shown in the upper left corner, along with your score.

DYING AND COMING BACK

If one player dies in a 2 Player game, press START and that player will return to the game, using up one of the extra lives. If there are no extra lives, that player cannot return until another life is earned, or until the other player dies and a Continue is used.

RÜCKKEHR ZUM ANDEREN SPIELER

Wenn Sie im 2-Spieler-Modus feststellen, daß Sie vom Bildschirm verschwunden sind und Ihre Spielfigur nicht mehr sehen können, drücken Sie START, um sich dem anderen Spieler wieder anzuschließen.

EXTRA-LEBEN

Mit jedem Gewinn von 10 000 Punkten erhält ein Spieler ein Extra-Leben. Dies geschieht, wenn Sie die "Halleluja"-Klänge hören. Extra-Leben werden neben dem Punktestand in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt.

STERBEN UND WIEDERAUFERSTEHEN

Wenn ein Spieler im 2-Spieler-Modus stirbt, kann er durch Drücken von START wieder am Spiel teilnehmen. Dabei muß er jedoch ein Extra-Leben opfern. Falls keine Extra-Leben vorrätig sind, kann dieser Spieler solange nicht am Spiel teilnehmen, bis der andere Spieler ein weiteres Leben gewinnt oder stirbt und eine Fortsetzung benutzt.

REJOINDRE L'AUTRE JOUEUR

Lorsque vous jouez à deux, si vous sortez de l'écran et ne pouvez plus vous voir, appuyez sur START. Vous rejoindrez l'autre joueur.

LES VIES SUPPLÉMENTAIRES

Les joueurs gagnent une vie supplémentaire tous les 10 000 points. Vous entendez alors un "Alléluia". Le nombre de vies supplémentaires est indiqué en haut et à gauche de l'écran avec votre score.

MOURIR ET REVIVRE

Quand vous jouez à deux, si l'un des joueurs meurt, appuyez sur START. Ce joueur reviendra dans le jeu en utilisant l'une des vies supplémentaires. S'il n'y a pas de vies supplémentaires, ce joueur doit attendre que l'autre joueur gagne une vie ou meure à son tour. Un continue est alors utilisé.

REUNIÓN CON EL OTRO JUGADOR

En los juegos de 2 jugadores, si se encuentra alguna vez fuera de la pantalla y no puede verse a sí mismo, presione el BOTON DE INICIO y se reunirá con el otro jugador.

VIDAS EXTRA

Los jugadores ganan una vida extra con cada 10.000 puntos. Esto es lo que pasa cuando oye el sonido de "aleluya". Las vidas extra se muestran en la esquina superior izquierda, junto con su puntuación.

MUERTE Y RESURRECCIÓN

Si en un juego de 2 jugadores muere uno de ellos, presione el BOTÓN DE INICIO y ese jugador volverá al juego, perdiendo una de las vidas extra. Si no quedan vidas extra, ese jugador no podrá volver al juego hasta que se gane otra vida, o hasta que muera el otro jugador y se utilice una continuación.

PER RICONGIUNGERTI ALL'ALTRO GIOCATORE

Nelle partite a 2 giocatori, se ti accorgi di essere finito fuori dallo schermo e di non riuscire più a vederti, premi START e ti ricongiungerai all'altro giocatore.

VITE SUPPLEMENTARI

I giocatori guadagnano una vita supplementare ogni 10.000 punti. Questo è ciò che accade quando senti suonare l'"Alleluia". Le vite supplementari vengono mostrate nell'angolo superiore sinistro, insieme al tuo punteggio.

LA MORTE ED IL RITORNO

Se in una partita a 2 giocatori un giocatore muore, premi START e quel giocatore ritornerà in azione utilizzando una delle vite supplementari. Se non vi sono vite supplementari, quel giocatore non potrà tornare in gioco finché non viene guadagnata un'altra vita, oppure finché anche l'altro giocatore non morirà e non verrà quindi usata una Continuazione.

ATT ÅTERFÖRENAS MED DEN ANDRE SPELAREN

Om du vid spel med två spelare märker att du kommit utanför skärmen och inte längre syns, så tryck på START för att återförenas med den andre spelaren.

EXTRALIV

Spelarna får ett extraliv för varje 10 000 poäng. Det är det som händer när du hör ljudeffekten "Halleluja". Extraliven visas i det övre vänstra hörnet tillsammans med dina poäng.

ATT DÖ OCH KOMMA TILLBAKS

Om den ene spelaren dör vid spel med två spelare så tryck på START. Då kommer den spelaren tillbaka in i spelet igen till priset av ett extraliv. Om det inte finns några extraliv kvar kan den spelaren inte komma in i spelet igen förrän den andre spelaren tjänat ihop ett extraliv, eller även den andre spelaren strykt med och ni använder en fortsättningschans.

JE WEER BIJ DE ANDERE SPELER VOEGEN

Wanneer er met twee spelers wordt gespeeld en je tot de ontdekking komt dat je niet meer op het scherm staat en je jezelf niet meer kunt zien, druk dan op START om je weer bij de andere speler te voegen.

EXTRA LEVENS

Voor elke 10 000 punten krijg je een extra leven. Dat gebeurt wanneer je "Halleluja" hoort. Deze extra levens worden in de linker bovenhoek aangegeven, evenals het aantal punten dat je hebt behaald.

STERVEN EN TERUGKEREN

Wanneer er met twee spelers wordt gespeeld en de ene speler sterft, druk dan op START om die speler weer naar het spel te laten terugkeren. Daarvoor moet er een extra leven worden opgeofferd. Mochten er geen extra levens meer over zijn, dan kan die speler pas terugkeren wanneer er een extra leven is bijgewonnen of wanneer de andere speler sterft en er een Continue wordt gebruikt.

TOISEN PELAAJAN LUOKSE PALAAMINEN

Jos joudut kahden pelaajan pelissä ruudun ulkopuolelle etkä näe hahmoasi, paina ALOITUSNÄPPÄINTÄ, jolloin liityt jälleen toisen pelaajan seuraan.

LISÄELÄMÄT

Pelaajat ansaitsevat ylimääräisen elämän kutakin saamaansa 10 000 pistettä kohden. Tämän merkiksi kuulet "Hallelujaa" -äänien. Lisäelämät näkyvät vasemmassa ylänurkassa pisteiden vieressä.

KUOLEMINEN JA TAKAISIN TULEMINEN

Jos toinen pelaaja kuolee kahden pelaajan pelissä, paina ALOITUSNÄPPÄINTÄ, jolloin kyseinen pelaaja käyttää yhden lisäelämän palatakseen peliin. Jos lisäelämiä ei ole, pelaaja ei voi palata peliin, ennen kuin lisäelämä on ansaittu tai toinenkin pelaaja kuolee ja käytetään jatko.

CONTINUES

Players get 3 Continues in the game. Continues resume the game at the start of the last level you played.

PASSWORDS

Passwords let you save a game and then continue from where you left off. Passwords are given just before levels 3, 5, 7, 9, 11, 13 and 15. You can read passwords for these levels either during the Catapult Ride before the level, or by pausing the game with the START button.

When you pause the game, the last password that was given is displayed after a few moments.

YO! If you ever need to reset the Mega Drive, the game remembers the last password. When you get to the Options screen, select "Password" and your last password will be displayed. Press any button to enter it.

FORTSETZUNGEN

Die Spieler erhalten 3 Fortsetzungen im Spiel. Wenn Sie eine Fortsetzung benutzen, wird das Spiel ab dem Anfang des zuletzt gespielten Levels fortgesetzt.

PASSWÖRTER

Paßwörter ermöglichen es Ihnen, ein Spiel zu sichern und dort fortzusetzen, wo Sie aufgehört haben. Paßwörter werden nur vor den Levels 3, 5, 7, 9, 11, 13 und 15 ausgegeben. Sie können die Kennwörter für diese Level entweder während des Katapult-Ritts vor dem Level oder durch Unterbrechen des Spiels mit der START-Taste lesen.

Wenn Sie das Spiel unterbrechen, wird das zuletzt ausgegebene Paßwort nach wenigen Augenblicken angezeigt.

HE! Wenn Sie jemals einen Reset an Ihrem Gerät machen müssen, merkt sich das Spiel das letzte Paßwort. Wenn das Optionenmenü erscheint, wählen Sie "PASSWORT", worauf Ihr letztes Paßwort angezeigt wird. Drücken Sie dann eine beliebige Taste, um es einzugeben.

LES CONTINUES

Les joueurs reçoivent 3 continues pour le jeu. Les continues permettent de reprendre le jeu depuis le dernier niveau ayant été joué.

LES MOTS DE PASSE

Les mots de passe vous permettent de sauvegarder un jeu et de le reprendre plus tard au point où vous l'avez laissé. Des mots de passe vous sont donnés juste avant les niveaux 3, 5, 7, 9, 11, 13 et 15. Vous pouvez les lire lors du trajet en catapulte qui précède le niveau ou en faisant une pause avec le bouton START.

Lorsque vous faites une pause, le dernier mot de passe apparaît après quelques instants.

ATTENTION ! Lorsque vous réinitialisez votre Megadrive, le jeu se souvient du dernier mot de passe. Sur l'écran Options, choisissez "Password". Votre dernier mot de passe apparaît alors. Appuyez sur un bouton quelconque pour accepter ce mot de passe.

CONTINUACIONES

Los jugadores tienen 3 continuaciones en el juego. Las continuaciones reanudan el juego al comienzo del último nivel que usted jugó.

CONTRASEÑAS

Las contraseñas le permiten guardar un juego y luego continuar desde donde usted dejó de jugar. Las contraseñas se dan justo antes de los niveles 3, 5, 7, 9, 11, 13 y 15. Usted podrá leer contraseñas para estos niveles bien durante el viaje catapulta antes del nivel o haciendo una pausa con el BOTÓN DE INICIO.

Cuando haga una pausa en el juego, la última contraseña dada se mostrará durante unos pocos momentos.

¡Eh! Si usted necesita reponer alguna vez el Mega Drive, el juego recordará la última contraseña. Cuando se encuentre en la pantalla de opciones, seleccione "Contraseña" y su última contraseña aparecerá. Presione cualquier botón para introducirla.

LE CONTINUAZIONI

Durante il gioco, i giocatori hanno a disposizione 3 Continuazioni. Le Continuazioni fanno riprendere la partita dall'ultimo livello nel quale hai giocato.

LE PASSWORD (PAROLE D'ORDINE)

Le Password ti permettono di salvare una partita e di continuarla in seguito dal punto in cui avevi interrotto. Le Password vengono rivelate subito prima dei livelli 3, 5, 7, 9, 11, 13 e 15. Puoi leggere le password o durante il Viaggio in Catapulta prima del livello, oppure interrompendo temporaneamente il gioco con il pulsante START.

Quando interrompi il gioco temporaneamente, dopo alcuni istanti viene mostrata l'ultima password che è stata assegnata.

EH! Se per qualsiasi ragione devi ripristinare il sistema Mega Drive, il gioco si ricorda dell'ultima password. Quando arrivi allo schermo delle Opzioni, seleziona "Password" e ti verrà mostrata la tua ultima password. Premi un pulsante qualsiasi per confermarla.

FORTSÄTTNINGSSCHANSER (CONTINUES)

Spelarna har 3 fortsättningschanser i spelet. När du använder en fortsättningschans börjar spelet om på den nivå där du befann dig sist.

LÖSENORD

Med hjälp av lösenord kan du spara undan ett spel och sedan fortsätta från det ställe du hade kommit till förra gången. Du får lösenord precis före nivå 3, 5, 7, 9, 11, 13 och 15. Lösenorden för de nivåerna går att läsa antingen under katapultfärden före nivån, eller genom att göra en paus i spelet med START-knappen.

När du gör en paus i spelet visas det senaste lösenord du fått efter ett par sekunder.

OBS! Om du någonsin blir tvungen att trycka på återställningsknappen på din speldator kommer spelet ihåg det senaste lösenordet. När du kommer till options-skärmen så ställ in "Password" ("Lösenord") och då visas ditt senaste lösenord. Tryck på vilken knapp som helst för att mata in det.

CONTINUES

Iedere speler krijgt 3 Continues. Met de Continues kun je het spel hervatten vanaf het begin van het niveau waaraan je het laatst bezig was.

WACHTWOORDEN

Met een wachtwoord kun je het spel bewaren en vervolgens verder spelen vanaf het punt waar je was opgehouden. De wachtwoorden worden net vóór de niveaus 3, 5, 7, 9, 11, 13 en 15 toegekend. De wachtwoorden voor deze niveaus kun je lezen tijdens de catapult-rit vóór het niveau of door tijdens het spelen even te pauzeren met gebruikmaking van de START-toets.

Wanneer je tijdens het spelen even pauzeert, wordt het laatste toegekende wachtwoord na een kort ogenblik aangegeven.

LUISTER! Als je de Mega Drive ooit moet uitschakelen, zal het laatste wachtwoord in het geheugen van het spel bewaard blijven. Wanneer je later weer bij het keuzescherf bent, kies je de optie "Wachtwoord" en zal jouw laatste wachtwoord worden aangegeven. Druk op elke willekeurige toets om het wachtwoord te bevestigen.

JATKOT

Pelaaja saa pelin alussa 3 jatkoa. Jatkojen avulla voit jatkaa peliä viimeksi pelaamasi tason alusta.

SALASANAT

Salasanojen avulla voit tallentaa pelin ja jatkaa kohdasta, jossa lopetit pelin. Salasanat annetaan juuri ennen tasoja 3, 5, 7, 9, 11, 13 ja 15. Voit lukea näiden tasojen salasanat joko katapulttimenon aikana ennen tasoa tai asettamalla pelin tauolle ALOITUSNAPPAIMEN avulla.

Kun asetat pelin tauolle, viimeksi annettu salasana ilmestyy pienen viiveen jälkeen.

Jos joudut nollaamaan Mega Drive, peli muistaa viimeisimmän salasanan. Kun menet vaihtoehdotruutuun, valitse "Password" ja viimeisin salasanasi näkyy näytössä. Paina mitä tahansa nappainta syöttääksesi sen.

TURNING OFF TIPS

Once you learn all the game tips, you may want to shut off the Tip Fountains. You can do this from the Options screen at the start of the game. Go to "Controls/Help" and turn off the tips from there.

ABSCHALTEN DER TIPS

Wenn Sie erst einmal alle Spieltips auswendig gelernt haben, möchten Sie vielleicht die Hinweis-Springbrunnen ausschalten. Sie können dies im Optionenmenü am Anfang des Spiels tun. Wählen Sie "EINSTELLUNGEN", und schalten Sie die Hinweise mit Hilfe dieser Option aus.

DÉSACTIVER LES CONSEILS

Lorsque vous connaîtrez tous les conseils du jeu, vous pourrez désactiver les fontaines conseillères. A l'écran Options, au début du jeu, choisissez l'option "Controls/Help" et désactivez les conseils.

APAGADO DE CONSEJOS

Una vez aprendidos todos los consejos del juego, usted quizá desee apagar las fuentes de consejos. Esto podrá hacerlo desde la pantalla de opciones al comienzo del juego. Pase a "controles/ayuda" y apague los consejos desde allí.

PER DISATTIVARE I SUGGERIMENTI

Una volta che avrai imparato tutti i suggerimenti che vengono dati nel gioco, potresti avere il desiderio di disattivare le Fontane dei Suggerimenti. Puoi farlo dallo schermo delle Opzioni all'inizio del gioco. Scegli "Controls/Help" e da qui disattiva i suggerimenti (Fountain Tips).

ATT STÄNGA AV SPELTIPSEN

När du väl lärt dig alla speltipsen kanske du vill stänga av tipsfontänerna. Det kan du göra på options-skärmen i början av spelet. Hoppa till "Controls/Help" ("Kontroller/Hjälp"), och stäng av tipsen därifrån.

FONTEINTJES UITSCHAKELLEN

Wanneer je eenmaal alle nuttige wenken voor het spel kent, kun je eventueel de fonteintjes uitschakelen. Dit doe je op het keuzescherf aan het begin van het spel. Ga naar "Controls/Help" en schakel de fonteintjes daar uit.

VINKKIEN KYTKEMINEN POIS PÄÄLTÄ

Kun olet oppinut kaikki pelivinkit, haluat ehkä sammuttaa vinkkejä antavat suihkulähteet. Voit tehdä tämän pelin alussa vaihtoehdotruudussa. Valitse "Controls/Help" ("säädöt/apu") ja kytke suihkulähteet pois toiminnasta tästä valikosta käsin.

SWIMMING

To swim, press the D-BUTTON in the direction you want to go, and repeatedly press BUTTON C. While you are underwater, the amount of air you have is shown in the upper right of the screen.

If your air is running low, swim to the surface of the water and push up on the D-BUTTON, and ToeJam or Earl will take a breath of air. If you are not near the surface, you may be able to find a puffer fish (a round purple fish). If you swim up to one of these, TJ or Earl will give it a kiss and a squeeze and get their air refilled.

YO! When you can, jump into the water from a platform or a cliff. This will make you sink much faster and give you more time underwater.



SCHWIMMEN

Um zu schwimmen, halten Sie die RICHTUNGSTASTE in die gewünschte Richtung gedrückt, während Sie TASTE C mehrmals drücken. Während Sie unter Wasser sind, wird Ihr Luftvorrat in der oberen rechten Ecke des Bildschirms angezeigt.

Wenn Ihr Luftvorrat allmählich zu Ende geht, schwimmen Sie zur Wasseroberfläche und drücken die RICHTUNGSTASTE nach oben, worauf ToeJam oder Earl tief Luft holt. Falls Sie nicht in der Nähe der Wasseroberfläche sind, können Sie vielleicht einen Kugelfisch (einen runden, violetten Fisch) finden. Wenn Sie T.J. oder Earl auf einen dieser Fische zuschwimmen lassen, gibt er ihm einen Kuß und drückt ihn zusammen, um die Luft aus ihm herauszusaugen.

HE! Wenn Sie können, springen Sie von einer Plattform oder einer Klippe aus ins Wasser. Dadurch sinken Sie viel schneller und gewinnen mehr Zeit unter Wasser.

NAGER

Pour nager, appuyez sur le côté du BOUTON D correspondant à la direction dans laquelle vous voulez aller et appuyez par petits coups sur le BOUTON C. Lorsque vous êtes sous l'eau, la quantité d'air dont vous disposez est affichée en haut et à droite sur l'écran.

Si vous manquez d'air, regagnez la surface et appuyez sur le haut du BOUTON D. Vous aspirerez alors une bouffée d'air. Si vous êtes loin de la surface, vous trouverez peut être un poisson globe (rond et violet). Embrassez-le et pressez-le. Il remplira d'air vos poumons.

ATTENTION ! Quand vous le pouvez, sautez dans l'eau depuis une plateforme ou une falaise. Vous pénétrerez plus rapidement dans l'eau et pourrez y rester plus longtemps.

NATACIÓN

Para nadar, presione el BOTÓN D en la dirección que desee ir, y presione el BOTÓN C repetidamente. Mientras esté debajo del agua, el aire que usted tenga se mostrará en la esquina superior derecha de la pantalla.

Si se agota su aire, salga a la superficie y presione el BOTÓN D hacia arriba, y ToeJam o Earl tomarán una bocanada de aire. Si no se encuentra cerca de la superficie quizá pueda encontrar un pez globo (un pez redondo de color morado). Si nada hasta encontrarse con uno de estos peces, TJ o Earl le darán un beso y un abrazo y recuperarán aire.

¡Eh! Cuando pueda, salte al agua desde una plataforma o un acantilado. Así se hundirá de forma más rápida y podrá estar más tiempo bajo el agua.

PER NUOTARE

Per nuotare, premi il PULSANTE-D nella direzione verso cui vuoi andare e premi ripetutamente il PULSANTE C. Quando sei sott'acqua, nell'angolo superiore destro dello schermo è mostrata la quantità d'aria che hai a disposizione.

Se stai per andare in riserva con l'aria, nuota verso la superficie dell'acqua e premi il PULSANTE-D in su; ToeJam o Earl riprenderà fiato. Se non sei vicino alla superficie, potresti riuscire a trovare un pesce palla (un pesce rotondo di colore viola). Se nuoti sopra uno di questi pesci, TJ o Earl gli darà un bacione ed una strizzatina, per ricaricarsi di aria.

EHI! Quando puoi, salta in acqua da una piattaforma o da un dirupo. Questo ti farà scendere molto più velocemente e ti permetterà di stare più tempo sott'acqua.

SIMNING

Simma genom att trycka D-KNAPPEN i den riktning du vill röra dig och trycka upprepade gånger på C-KNAPPEN. När du befinner dig under vattnet visas hur mycket luft du har kvar uppe till höger på skärmen.

Om luften börjar ta slut i lungorna så simma upp till ytan och tryck D-KNAPPEN uppåt, varvid ToeJam eller Earl andas in. Om du är långt från ytan kanske du kan hitta en blåsfisk (en rund lila fisk) i stället. Simma fram till en sådan fisk och låt ToeJam eller Earl ge fisken en puss och en kram för att fylla lungorna med luft.

OBS! Försök hoppa ner i vattnet från en plattform eller en klippkant om du kan. Då sjunker du mycket fortare och får mer tid på dig under vattnet.

ZWEMMEN

Om te kunnen zwemmen, druk je de R-TOETS in de richting waarin je wilt zwemmen en druk je met herhaling op TOETS C. Wanneer je onder water bent, zal de hoeveelheid zuurstof die je tot je beschikking hebt, rechts boven op het scherm worden aangegeven.

Wanneer je zuurstof bijna is opgebraakt, zwem je naar het wateroppervlak en druk je de R-TOETS omhoog. Dan zullen ToeJam of Earl verse zuurstof tot zich nemen. Mocht je niet in de buurt van het wateroppervlak zijn, dan is er misschien een kogelvis (een ronde paarse vis) in de buurt. Als je daar naartoe zwemt, zullen ToeJam of Earl de vis een kus geven en eenmaal knijpen, waarna ze weer worden voorzien van verse zuurstof.

LUISTER! Als het mogelijk is, moet je vanaf een platform of een rots in het water springen. Hierdoor zul je sneller naar beneden gaan en heb je meer tijd om onder water door te brengen.

UIMINEN

Kun haluat uida, paina SUUNTANÄPPÄINTÄ suuntaan, johon haluat polskia ja painele C-NÄPPÄINTÄ toistuvasti. Kun olet sukelluksissa, jäljellä oleva ilma näkyy ruudun oikeassa ylänurkassa.

Jos ilma alkaa käydä vähiin, nouse pinnalle ja paina SUUNTANÄPPÄINTÄ ylös, niin ToeJam tai Earl vetää henkeä. Jos et ole lähellä vedenpintaa, saatat onnistua löytämään pallokalan (pyöreä purppuranpunainen kala). Jos uit tällaisen kalan luo, hahmosi antaa sille suukon ja rutistaa kalaa saadakseen keuhkonsa taas täyteen ilmaa.

Aina kun se on mahdollista, hyppää veteen korokkeelta tai kalliolta. Näin voit sukeltaa paljon nopeammin, ja sinulle jää enemmän aikaa olla veden alla.

BOUNCY FUNGUS

To jump on the Bouncy Fungus (*Pinkus Spongia Squishium*) press **BUTTON C** each time you come in contact with it. Use the **D-BUTTON** to rotate your body. You will gain height fastest if you land on your feet and press **BUTTON C**.

To move left or right in the air, hold down **BUTTON C** while you press the **D-BUTTON**. To rotate in place, do not hold down **BUTTON C** while pressing the **D-BUTTON**.

While Fungus bouncing, if ToeJam & Earl get to a point where they cannot both be seen at the same time, they link up and move together. When this happens, they take turns controlling the bouncing. Whoever is in front controls the action. To unlink, either land off the Fungus, land on your head, or throw a jar.



TRAMPOLINSCHWAMM

Um auf den Trampolinschwamm (*Pinkus Spongia Squishium*) zu springen, drücken Sie **TASTE C** jedesmal, wenn Sie mit ihm in Berührung kommen. Benutzen Sie die **RICHTUNGSTASTE**, um Ihren Körper zu drehen. Sie gewinnen am schnellsten an Höhe, wenn Sie auf Ihren Füßen landen und **TASTE C** drücken.

Um sich in der Luft nach rechts oder links zu bewegen, halten Sie **TASTE C** gedrückt, während Sie die **RICHTUNGSTASTE** drücken. Um sich auf der Stelle zu drehen, halten Sie **TASTE C** nicht gedrückt, während Sie die **RICHTUNGSTASTE** drücken.

Falls ToeJam & Earl während des Schwammhüpfens einen Punkt erreichen, wo alle beide nicht zu sehen sind, schließen sie sich zusammen und bewegen sich auch zusammen. Wenn dies eintritt, wechseln sie sich beim Hüpfen ab. Wer immer sich vorn befindet, steuert das Geschehen. Um die beiden wieder zu entkoppeln, müssen Sie entweder neben dem Schwamm oder auf dem Kopf landen oder ein Glas werfen.

LE CHAMPIGNON TRAMPOLINO

Pour sauter sur le champignon trampoline (*Pinkus Spongia Squishium*), appuyez sur le **BOUTON C** à chaque fois que vous retombez sur lui. Servez-vous du **BOUTON D** pour vous tourner. Vous vous élèverez plus rapidement si vous retombez sur vos pieds et si vous appuyez sur le **BOUTON C**.

Pour vous déplacer à gauche ou à droite dans l'air, gardez le **BOUTON C** enfoncé lorsque vous appuyez sur le **BOUTON D**. Pour tourner sur place, ne maintenez pas le **BOUTON C** enfoncé lorsque vous appuyez sur le **BOUTON D**.

Si, ToeJam ou Earl sort de l'écran lors d'un saut sur le champignon trampoline, ses mouvements se synchronisent avec ceux de son ami et il se déplace avec lui. Chaque joueur contrôle alors les bonds à tour de rôle. Celui qui est devant commande l'action. Pour désynchroniser ToeJam et Earl, descendez du champignon, retombez sur vos têtes ou lancez un pot.

HONGO REBOTADOR

Para ponerse de un salto encima del hongo rebotador (*Pinkus Spongia Squishium*) presione el **BOTÓN C** cada vez que entre en contacto con él. Utilice el **BOTÓN D** para girar su cuerpo. Ganará altura de forma más rápida si cae de pies y presiona el **BOTÓN C**.

Para moverse hacia la izquierda o hacia la derecha en el aire, mantenga presionado el **BOTÓN C** mientras presiona el **BOTÓN D**. Para girar en el sitio, no mantenga presionado el **BOTÓN C** mientras presiona el **BOTÓN D**.

Mientras rebota el hongo, si ToeJam y Earl llegan a un punto en el que ambos no puedan ser vistos al mismo tiempo, éstos se unirán y se moverán juntos. Cuando pase esto, controlarán alternativamente los rebotes. Quienquiera que se encuentre delante controlará la acción. Para separarse, bájese del hongo, caiga de cabeza o lance un tarro.

IL FUNGO ELASTICO

Per saltare sul Fungo Elastico (*Pinkus Spongia Squishium*), premi il PULSANTE C ogni volta che vieni a contatto con esso. Usa il PULSANTE-D per ruotare il corpo. Guadagnerai altezza piú velocemente se atterri coi piedi e premi il PULSANTE C.

Per spostarti in aria a sinistra o a destra, tieni premuto il PULSANTE C mentre premi il PULSANTE-D. Per ruotare su te stesso, non tenere premuto il PULSANTE C mentre premi il PULSANTE-D.

Se mentre rimbalzi sul Fungo Elastico, ToeJam & Earl arrivano in un punto in cui non sono contemporaneamente visibili, i due si uniscono e si muovono insieme. Quando ciò accade, prendono a turno il controllo sul rimbalzo. Colui che si trova davanti ha il controllo dell'azione. Per staccarli puoi scendere dal Fungo, oppure atterrare sulla testa, o lanciare un barattolo.

STUDSIGA SVAMPAR

Tryck på C-KNAPPEN för att hoppa på en studsig svamp (*Pinkus Spongia Squishium*) varje gång du kommer i kontakt med en. Använd D-KNAPPEN för att snurra runt. Du kommer upp i luften fortast om du landar på fötterna och trycker på C-KNAPPEN.

Om du vill röra dig åt vänster eller höger i luften så håll C-KNAPPEN nedtryckt medan du trycker på D-KNAPPEN. Om du vill snurra på stället så håll inte C-KNAPPEN nedtryckt medan du trycker på D-KNAPPEN.

Medan de studsar på svampar kan det hända att ToeJam & Earl kommer i otakt så att de inte syns samtidigt på skärmen. I så fall länkar de ihop och rör sig tillsammans, och turas om att styra studsandet. Den av dem som befinner sig längst fram styr rörelserna. Om ni vill länka isär igen så landa utanför svampen, landa på huvudet eller kasta iväg en burk.

SPRINGSPONS

Om op de springspons (*Pinkus Spongia Squishium*) te kunnen springen, druk je elke keer wanneer je hiermee in aanraking komt, op TOETS C. Gebruik de R-TOETS om je lichaam te draaien. Om zo hoog mogelijk te kunnen springen, moet je op je voeten terecht komen en op TOETS C drukken.

Om in de lucht naar links of naar rechts te gaan, houd je TOETS C ingedrukt en druk je op de R-TOETS. Om te draaien, moet je op de R-TOETS drukken, maar TOETS C niet ingedrukt houden.

Mocht het tijdens het springen op de springspons gebeuren dat ToeJam & Earl niet meer beide tegelijk te zien zijn, zullen zij aan elkaar vast komen te zitten en samen bewegen. Wanneer dit gebeurt, zullen zij om de beurt de springbeweging bepalen. Degene die vooraan is, bepaalt de springbeweging. Om de beide makkers weer van elkaar te halen, moet je naast de springspons terecht komen, op je hoofd terecht komen of een pot gooien.

POMPPUSIENI

Hyppiäksesi pomppusienien (*Pinkus Sienus Litsium*) päällä paina C-NAPPÄINTÄ joka kerta kun osut siihen. Pyöritä vartaloasi SUUNTANÄPPÄIMEN avulla. Pääset korkealle nopeimmin laskeutumalla jaloillesi ja painamalla C-NAPPÄINTÄ.

Pidä C-NAPPÄIN painettuna samalla kun painat SUUNTANÄPPÄINTÄ liiukuaksesi vasemmalle tai oikealle kesken ilmalennon. Jos haluat pyöriä paikallasi, älä pidä C-NAPPÄINTÄ painettuna SUUNTANÄPPÄINTÄ painaessasi.

Jos kesken sienipomppuilun ToeJam & Earl joutuvat tilanteeseen, jossa heitä ei enää voi nähdä samanaikaisesti, he liittyvät yhteen ja liikkuvat samaa tahtia. Kun näin käy, he vuorottelevat pomppujen ohjaamisessa. Se joka on edellä, ohjaa liikkeitä. Kun haluatte irrottautua toisistanne, hypätkää pois sienien päältä, laskeutukaa pää edellä tai heittäkää purkki.

THE JUDGES

Sometimes you will encounter Bouncy Fungus with a coin meter next to it. This is a Judging Fungus. When you put a coin in, you appear in the air above the Fungus and some Judges come onto the screen.

This is your chance to earn extra points by spinning around in the air and doing cool moves. If you do well, the Judges give you prizes, like Super Jars or a Funk Vac. Remember, you get an extra life at every 10,000 points.

Be careful not to fall off the Fungus or land on your head or the Judges will go away.



DIE PREISRICHTER

Manchmal stoßen Sie auf einen Trampolinschwamm mit einer Parkuhr daneben. Dies ist ein Kunstsprung-Schwamm. Wenn Sie eine Münze einwerfen, erscheinen Sie in der Luft über dem Schwamm, und einige Richter kommen auf den Bildschirm.

Das ist Ihre Gelegenheit, Extra-Punkte zu verdienen, indem Sie sich in der Luft drehen und coole Bewegungen vollführen. Wenn Sie Ihre Sache gut machen, erhalten Sie von den Richtern Preise, wie Supergläser oder ein Funk-Vakuum. Denken Sie daran, daß Sie alle 10 000 Punkte ein Extra-Leben gewinnen.

Passen Sie auf, daß Sie nicht vom Schwamm herunterfallen oder auf dem Kopf landen, weil sonst die Preisrichter verschwinden.

LES JUGES

Vous rencontrerez parfois un champignon trampolino avec un compteur à pièces à ses côtés. C'est un champignon juge. Lorsque vous mettez une pièce dans la fente du compteur, vous apparaissez au-dessus du champignon et les juges vous donnent des récompenses telles que des super-pots ou des aspire-terriens.

Et n'oubliez pas : vous gagnez une vie supplémentaire tous les 10 000 points.

Veillez à ne pas tomber du champignon et à ne pas retomber sur la tête. Ceci ferait partir les juges...

LOS JUECES

Algunas veces se encontrará con el hongo rebotador que tiene a su lado un contador de monedas. Este es un hongo juez. Cuando ponga una moneda en el contador, usted aparecerá en el aire sobre el hongo, y algunos jueces aparecerán en la pantalla.

Esta es su oportunidad de ganar puntos extra girando en el aire y haciendo movimientos de interés. Si lo hace bien, los jueces le darán premios, como supertarros o una aspiradora Funk. Recuerde, cada 10.000 puntos ganará una vida extra.

Tenga cuidado para no caerse del hongo ni caer de cabeza porque los jueces se marcharán.

I GIUDICI

Qualche volta ti imatterai in un Fungo Elastico con accanto un contatore di monete. Questo è un Fungo del Giudizio. Quando inserisci una moneta, apparirai in aria sopra il Fungo ed entreranno in scena alcuni Giudici.

Questa è una possibilità di guadagnare punti extra ruotando nell'aria ed effettuando movimenti eccezionali. Se te la caverai bene, i Giudici ti daranno dei premi, come ad esempio dei Super Barattoli o un Vuoto Funk. Ricordati bene che guadagni una vita supplementare ogni 10.000 punti.

Fai attenzione a non cadere dal Fungo o a non atterrare sulla testa, altrimenti i Giudici se ne andranno.

DOMARNA

Ibland träffar du på en studsig svamp med ett myntinkast bredvid. Det är en domarsvamp. När du stoppar i ett mynt kommer du upp i luften ovanför svampen och ett par domare dyker upp på skärmen.

Nu har du chansen att tjäna extrapoäng genom att snurra runt i luften och göra coola konstner. Om du gör bra ifrån dig får du priser av domarna, som t.ex. superburkar eller en funksugare. Kom ihåg att du får ett extraliv för varje 10 000 poäng.

Var försiktig så att du inte ramlar av svampen eller landar med huvudet före, för då sticker domarna igen.

DE RECHTERS

Soms kom je een springspons tegen, met een muntenteller ernaast. Dat is een rechtsprekende spons. Wanneer je er een munt indoet, ben jij te zien in de lucht boven de spons en komen er een aantal rechters op het scherm.

Deze mogelijkheid kun je benutten om extra punten te behalen. Hiervoor moet je je al draaiende door de lucht bewegen en gewaagde kunstjes uithalen. Als je het goed doet, zal de rechter jou steeds prijzen toebedelen, zoals superpotten of een funk-zuiger. Verder krijg je er, zoals je weet, voor elke 10 000 punten een extra leven bij.

Pas op dat je niet van de spons valt of op je hoofd terecht komt, omdat anders de rechters zullen weggaan.

TUOMARIT

Toisinaan löydät pomppusienen, jonka vieressä on kolikkomittari. Tämä on tuomarisieni. Kun panet rahan aukkoon, ilmestyt ilmaan sienen yläpuolelle ja jokunen tuomari saapuu ruudulle.

Tässä on tilaisuutesi ansaita ylimääräisiä pisteitä kieppumalla ilmassa ja tekemällä näppäriä liikkeitä. Jos olet taitava, tuomarit antavat sinulle palkintoja, kuten superpurkkeja tai funkki-imurin. Muista, että saat lisäelämän jokaista 10 000 pistettä kohti.

Pidä varasi, ettet putoa pois sienen päältä tai laskeudu päällesi, koska tällöin tuomarit lähtevät pois.

THE FIRE

ToeJam & Earl will often encounter fire as they travel through underground areas. Sometimes fire can be temporarily shut off with a button or a coin meter. Before the fire comes on again, the ground will smoke. This is your warning to get to a safe place.

When TJ or Earl get burned, they start running. Don't forget that you can still jump, and it's a good idea to spend as little time on the ground as possible.

If all else fails, you can use a Panic Button and run through the fire without getting hurt.

DAS FEUER

Auf ihrem Weg durch unterirdische Gebiete stoßen ToeJam & Earl oft auf Feuer. Manchmal kann das Feuer mit einem Knopf oder einer Parkuhr vorübergehend abgestellt werden. Bevor das Feuer wieder ausbricht, beginnt der Boden zu qualmen. Das ist eine Warnung, sich in Sicherheit zu bringen.

Wenn T.J. oder Earl Verbrennungen erleiden, fangen sie an zu rennen. Vergessen Sie nicht, daß Sie noch springen können. Es ist auch ratsam, sich so wenig wie möglich auf dem Boden aufzuhalten.

Falls alle Stricke reißen, können Sie einen Panik-Knopf benutzen und durch das Feuer laufen, ohne sich zu verletzen.

LE FEU

ToeJam et Earl croiseront souvent des feux dans leurs randonnées sous terre. Vous pourrez arrêter momentanément certains feux en appuyant sur un bouton ou en mettant une pièce de monnaie dans un compteur. Juste avant que les flammes ne se ravivent, de la fumée sort du sol. Courez alors vous mettre à l'abri !

Lorsque ToeJam ou Earl se brûle, il se met à courir. N'oubliez pas que vous pouvez encore sauter. Essayez de rester aussi peu sur le sol que possible.

En dernier ressort, vous pourrez utiliser un bouton de panique pour traverser un feu sans vous brûler.

EL FUEGO

ToeJam y Earl se encontrarán a menudo con fuego en sus viajes a través de zonas subterráneas. Algunas veces, el fuego podrá apagarse temporalmente con un botón o un contador de monedas. Antes de que vuelva a aparecer el fuego, saldrá humo de la tierra. Esto sirve de aviso para pasar a un lugar seguro.

TJ o Earl empezarán a correr cuando se quemen. No se olvide de que podrá seguir saltando, y no es una mala idea pasar el mínimo tiempo posible en el suelo.

Si falla todo lo demás, usted podrá utilizar el botón de pánico y correr por el fuego sin quemarse.

IL FUOCO

Quando ToeJam & Earl attraverseranno delle zone sotterranee, incontreranno spesso degli incendi. Qualche volta il fuoco può essere spento temporaneamente grazie ad un pulsante o ad un contatore di monete. Prima che l'incendio ricominci, il terreno fumerà. Questo è un avvertimento affinché tu possa raggiungere un posto al sicuro.

Quando TJ o Earl si bruciacchiano, incominciano a correre. Non dimenticare che puoi sempre saltare e non è una cattiva idea trascorrere il minore tempo possibile a terra.

Se poi va tutto male, puoi usare un Bottone del Panico ed attraversare il fuoco di corsa senza rimanere ustionato.

ELD

ToeJam & Earl stöter ofta på eld när de färdas under marken. Ibland går det att släcka elden tillfälligt med en knapp eller ett myntkast. Det börjar ryka från marken innan elden flammar upp igen. Ta det som en varning och bege dig till något säkrare ställe.

Om ToeJam eller Earl blir brända börjar de springa. Glöm inte att du fortfarande kan hoppa, och att det är en god idé att tillbringa så lite tid som möjligt på marken.

Om inget annat funkar kan du använda en panikknapp och springa igenom elden utan att bli bränd.

DE BRAND

Tijdens hun reizen onder de grond worden ToeJam & Earl veelvuldig geconfronteerd met branden. Soms kunnen de branden tijdelijk worden gedoofd door middel van een toets of een muntenteller. Voordat de brand weer oplaait, zal er rook uit de grond komen. Dat is voor jou een waarschuwing dat je maar beter een veilig heenkomen kunt zoeken.

Wanneer ToeJam of Earl brandwonden oplopen, zullen ze beginnen te hollen. Vergeet niet dat je nog steeds kunt springen. Het is verstandig om in zo'n geval zo weinig mogelijk tijd op de grond door te brengen.

Als niets meer helpt, kun je altijd nog gebruikmaken van de panieктоets en door het vuur hollen zonder dat je daarbij gewond raakt.

TULI

Matkatessaan maanalaisten alueiden halki ToeJam & Earl kohtaavat usein tulta. Joskus tulen voi sammuttaa valiaikaisesti napilla tai kolikkomittarilla. Maa alkaa savuta, ennen kuin tuli jälleen syttyy. Tämä on varoitus turvalliseen paikkaan hakeutumista varten.

Kun TJ tai Earl kärkeytyy, hän alkaa juosta. Muista, että voit edelleen hypätä. Kuumalla maalla ei kannata olla hetkeäkään kauempaa kuin on pakko.

Jos mikään muu ei auta, voit käyttää paniikkinapin ja juosta tulen läpi vahingoittumatta.

JAMMING OUT

Sometimes ToeJam & Earl will come across Peabo, Sharla or Lewanda standing next to a boom box and a coin meter. If you put a coin in the meter you can Jam Out with them.

The idea is to copy whatever they do as exactly as you can. Peabo, for example, might do a rhythm like Boom Boom Shaka Clap. You then make ToeJam or Earl do Boom Boom Shaka Clap, in the same order, and with the same rhythm.

Notice that the big yellow letter in **Boom**, **ShAka**, and **Clap** is the button that you press:

Boom is **B**,
ShAka is **A**,
and Clap is **C**.
so **Boom Boom ShAka Clap** is
B, B, A, C.



ABHOTTEN

Manchmal begegnen ToeJam & Earl Peabo, Sharla oder Lewanda, die neben einem GhettoBlaster und einer Parkuhr stehen. Wenn Sie eine Mark in die Parkuhr werfen, können Sie mit ihnen "abhotten".

Es geht darum, alles, was sie machen, möglichst genau nachzuahmen. Peabo könnte sich beispielsweise nach einem Rhythmus bewegen, der etwa so geht: Boom Boom Shaka Clap. Sie lassen dann ToeJam oder Earl auch Boom Boom Shaka Clap in der gleichen Reihenfolge und mit dem gleichen Rhythmus machen.

Beachten Sie, daß der gelbe Großbuchstabe in **Boom**, **ShAka** und **Clap** die Taste bezeichnet, die Sie drücken müssen:

Boom ist **B**,
ShAka ist **A**
und Clap ist **C**.
Also drückt man für **Boom Boom ShAka Clap** die Tasten **B, B, A, C**.

JOUER AVEC LES MUSIENS

ToeJam et Earl rencontrent parfois Peabo, Sharla ou Lewanda près d'un radiocassette et d'un compteur à pièces. Mettez une pièce dans la fente et vous pourrez jouer de la musique avec eux.

Vous devez copier tout ce qu'ils font. Si Peabo vous joue un "Boom Boom Shaka Clap", ToeJam et Earl doivent aussi jouer un "Boom Boom Shaka Clap" dans le même ordre et avec le même rythme.

La majuscule jaune dans **Boom**, **ShAka** et **Clap** vous indique le bouton sur lequel vous devez appuyer :

Pour **Boom**, appuyez sur **B**.
Pour **ShAka**, appuyez sur **A**.
Pour **Clap** appuyez sur **C**.
Pour **Boom, Boom, ShAka, Clap**, vous devez donc appuyer sur **B, B, A, C**.

ACTUACIÓN

Algunas veces, ToeJam y Earl se encontrarán con Peabo, Sharla o Lewanda que están cerca de un radiocasete y un contador de monedas. Si usted pone una moneda en el contador podrá actuar con ellos.

La idea consiste en copiar lo más fielmente posible cualquier cosa que éstos hagan. Peabo, por ejemplo, podría hacer un ritmo Boom Boom Shaka Clap. Entonces, usted tendrá que procurar que ToeJam o Earl hagan Boom Boom Shaka Clap, en el mismo orden y con el mismo ritmo.

Tenga en cuenta que las grandes letras amarillas de **Boom**, **ShAka** y **Clap** pertenecen al botón que usted presiona.

Boom es **B**,
ShAka es **A**,
y Clap es **C**.
Así que **Boom Boom ShAka Clap** es
B, B, A, C.

PER FARE DELLA MUSICA

Ogni tanto, ToeJam & Earl si imbattono in Peabo, Sharla o Lewanda che stanno in piedi accanto ad una cassa e ad un contatore di monete. Se inserisci una moneta nel contatore puoi fare della musica con loro.

L'idea consiste nel copiare più esattamente che puoi tutto quello che fanno loro. Peabo, per esempio, potrebbe fare un ritmo del tipo Boom Boom Shaka Clap. Toccherà a te, poi, far fare a ToeJam o ad Earl Boom Boom Shaka Clap, nello stesso ordine e con lo stesso ritmo.

Osserva che la lettera grande di colore giallo in Boom, ShAka e Clap rappresenta il pulsante che devi premere:

Boom è **B**,
ShAka è **A**
e Clap è **C**.

Quindi Boom Boom ShAka Clap corrisponde a **B, B, A, C**.

ATT JAMMA

Ibland möter ToeJam & Earl Peabo, Sharla eller Lewanda, som står vid en bergsprängare och ett myntkast. Om du stoppar i ett mynt i myntinkastet kan du jamma med dem.

Jammandet går ut på att försöka kopiera vad de än gör så exakt du kan. Peabo kan till exempel häva ur sig en rytm i stil med Boom Boom Shaka Clap. Låt då ToeJam eller Earl upprepa Boom Boom Shaka Clap i samma ordning och med samma rytm.

Observera att den stora gula bokstaven i Boom, ShAka och Clap är knappen som du ska trycka på:

Boom är **B**,
ShAka är **A**,
och Clap är **C**,
så Boom Boom ShAka Clap blir
B, B, A, C.

JAMMEN

Soms komen ToeJam & Earl hun vrienden Peabo, Sharla of Lewanda tegen, die naast een boombox en een muntenteller staan. Als je een munt in de teller doet, kun je samen met hen naar hartelust gaan jammen.

Daarbij moet je hen zo precies mogelijk imiteren. Peabo kan bijvoorbeeld een ritme zoals boom-boom-shaka-clap doen. Dan moet je ToeJam of Earl ook een boom-boom-shaka-clap laten doen, en wel in dezelfde volgorde en met hetzelfde ritme.

Je ziet dat de gele hoofdletter in de woorden Boom, ShAka en Clap overeenkomt met de toets die door jou wordt ingedrukt:

Boom is de **B**,
ShAka is de **A**
en Clap is de **C**.

Voor Boom Boom ShAka Clap druk je dus op **B, B, A, C**.

JAMMAILU

Toisinaan ToeJam & Earl törmäivät jyskelaatikon ja kolikkomittarin vieressä seisoskelemaan Peaboon, Sharlaan tai Lewandaan. Jos panet kolikon mittariin, voit jammailla heidän kanssaan.

Tarkoitus on matkia heitä niin tarkkaan kuin vain voit. Esimerkiksi Peabo saattaa antaa rytmin Boom Boom Shaka Clap. Sitten sinä laitat ToeJamin tai Earlin jammaamaan samassa järjestyksessä ja samassa rytmissä Boom Boom Shaka Clap.

Huomaa, että suuri keltainen kirjain sanoissa Boom, ShAka, ja Clap on näppäin, jota sinun tulee painaa:

Boom on **B**,
ShAka on **A**,
ja Clap on **C**.
Joten Boom Boom ShAka Clap on
B, B, A, C.

Whenever you get an AWESOME score, you get promoted to a harder set of rhythms. The harder the rhythm is, the more Funk you get for doing it well. You will know you are in the hardest set of rhythms if you ever get 10 Funk. If you can manage this, you should be earning your living as a drummer.

Here's a secret: On level 3, in Lower Funkytown, after you've captured the Earthlings in the hole deep in the ground, walk left into the wall and jump over the hidden barrier. You'll find Lewanda waiting to Jam Out with you.

Jedesmal, wenn Sie UNHEIMLICH GUT (AWESOME) waren, werden Ihnen schwierigere Rhythmen vorgesetzt. Je schwieriger ein Rhythmus, desto mehr Funk erhalten Sie, wenn Sie Ihre Sache gut machen. Falls Sie jemals 10 Funk erhalten sollten, wissen Sie, daß Sie bei den schwierigsten Rhythmen angelangt sind. Wenn Sie das schaffen, sollten Sie Ihren Lebensunterhalt als Schlagzeuger verdienen.

Jetzt verraten wir Ihnen ein Geheimnis: Nachdem Sie im Level 3 im Unteren Funkytown die Erdlinge in dem tiefen Loch eingemacht haben, gehen Sie nach links in die Wand hinein. Wenn Sie dann über die versteckte Barriere springen, finden Sie dort Lewanda, die bereits darauf wartet, mit Ihnen "abzuhotten".

Lorsque vous obtenez un HYPERSCORE vous êtes autorisé à jouer des rythmes plus complexes. Plus le rythme est difficile, plus vous gagnez d'unités de funk énergétique. Vous saurez que vous avez atteint le plus haut niveau si vous gagnez 10 unités de funk énergétique. Vous serez alors prêt à gagner votre vie comme batteur !

Voici un secret : au niveau 3, en bas de Funkytown, lorsque vous avez capturé les Terriens dans leur trou profond, marchez à gauche dans le mur et sautez par-dessus la barrière cachée. Lewanda vous attendra pour jouer de la musique avec vous.

Cuando quiera que obtenga una puntuación ALTÍSIMA, usted pasará a una serie de ritmos más difíciles. Cuanto más difícil sea el ritmo más Funk obtendrá por hacerlo bien. Sabrá que actúa con los ritmos más difíciles si obtiene alguna vez 10 Funk. Si los obtuviera, debería ganarse la vida como batería.

He aquí un secreto: en el nivel 3, en Lower Funkytown, después de haber capturado los seres terrestres del agujero profundo del suelo, camine hacia la izquierda, hacia la pared, y salte por encima de la barrera escondida. Encontrará a Lewanda esperando para actuar con usted.

Ogni volta che raggiungi un punteggio SPAVENTOSO, vieni promosso ad un gruppo di ritmi più difficile. Più il ritmo è difficile e più Funk ricevi se lo esegui bene. Ti renderai conto di essere arrivato nel più difficile gruppo di ritmi quando guadagnerai 10 Funk. Se ce la farai, dovresti riuscire a guadagnarti da vivere come batterista!

Ecco un segreto: al livello 3, nella Funkytown Inferiore, dopo aver catturato i Terrestri nel buco in fondo al terreno, cammina a sinistra nel muro e salta la barriera invisibile. Troverai Lewanda che non vede l'ora di fare della musica con te.

När du lyckats samla ihop MÅKTIGA poäng blir du befördrad till en svårare uppsättning rytmer. Ju svårare rytmen är desto mer funk får du om du klarar av den bra. Om du någonsin får 10 funkpoäng vet du att du kommit till de allra tuffaste rytmerna. Om du klarar av dem borde du förtjäna ditt levebröd som trummis i stället.

Här har du en hemlighet: När du fångat jordisarna i hålet djupt nere i marken i Nedre Funkytown på nivå 3, så gå till vänster in i väggen och hoppa över det osynliga hindret. Där står Lewanda och väntar på att få jamma med dig.

Elke keer wanneer je een ONTZETTEND goed aantal punten behaalt, mag je een aantal ritmes met een hogere moeilijkheidsgraad uitproberen. Hoe moeilijker het ritme, des te meer funk je krijgt wanneer je het er goed vanaf brengt. Mocht je ooit 10 funks krijgen, dan weet je dat je met de moeilijkste ritmes bezig bent. Als je daarin slaagt, zou je eigenlijk professioneel drummer moeten worden.

Even een geheimpje: Wanneer je op niveau 3, in Lower Funkytown, de aardbewoners in het diepe gat hebt gevangen, moet je links de muur inlopen en over de verborgen barrière heen springen. Daar zit Lewanda te wachten om met jou te gaan jammen.

Kun onnistut saamaan ÄLYTTÖMÄN HYVÄT pisteet, pääset yrittämään vaikeampaa rytmisarjaa. Mitä vaikeampi rytmi, sitä enemmän funkkiä saat, kun onnistut esittämään sen hyvin. Tiedät tekeväsi vaikeimpia rytmisarjoja, jos onnistut saamaan 10 funkkiä. Jos pystyt tähän, sinun pitäisi ansaita elantosi rumpalina.

Tämä on salaisuus: Kun olet vanginnut maan asukit syvään maakuoppaan kolmannen tason Ala-Funkissa, kävele vasemmalla olevan seinän sisään ja hyppää kätkeyn esteen yli. Löydät Lewandan, joka odottaa jammaillakseen kanssasi.

RIDING ON BUBBLES

Push left or right on your D-BUTTON to help TJ or Earl keep from falling off bubbles. Before a bubble pops, it will give you a little warning by turning transparent.

When ToeJam & Earl both ride on one bubble, it is only the one on the bottom who is doing the balancing.

If one character rides away on a bubble, leaving the other behind, the one off screen can press START to join in.

Don't forget to do Funk Scans while you are bubble riding. You can demonstrate just how extremely cool you are by leaping off your bubble, hitting a Funktivate Spot and landing back on the bubble again.

Better yet, try leaping off a bubble, throwing some jars, and landing on the bubble again.



AUF BLASEN REITEN

Helfen Sie TJ oder Earl durch Drücken der RICHTUNGSTASTE nach links oder rechts die Balance zu halten, damit sie nicht von den Blasen herunterfallen. Bevor eine Blase zerplatzt, gibt sie Ihnen eine kleine Vorwarnung, indem sie transparent wird.

Wenn ToeJam & Earl zusammen auf einer Blase reiten, wird die Balance nur von dem Untermann gehalten.

Wenn eine Spielfigur auf einer Blase davonreitet und die andere zurückläßt, können Sie für die außerhalb des Bildschirms befindliche Spielfigur START drücken, damit sie wieder mitmachen kann.

Vergessen Sie nicht, Funk Scans zu machen, während Sie auf einer Blase reiten. Um zu demonstrieren, wie extrem cool Sie sind, können Sie von Ihrer Blase hochspringen, eine funktive Stelle berühren und wieder auf der Blase landen.

Oder noch besser: Versuchen Sie, von einer Blase hochzuspringen, einige Gläser zu werfen und wieder auf der Blase zu landen.

À CHEVAL SUR DES BULLES

Aidez ToeJam ou Earl à rester sur les bulles en appuyant sur la gauche ou la droite du BOUTON D. Juste avant d'éclater, la bulle deviendra transparente. Attention !

Lorsque ToeJam et Earl sont sur une même bulle, seul celui qui se trouve S en bas assure l'équilibre.

Si l'un des partenaires part sur une bulle en abandonnant l'autre, celui qui est hors de l'écran peut appuyer sur START pour rejoindre son ami.

Lorsque vous êtes "à bulle", n'oubliez pas votre super-radar. Et n'hésitez pas à montrer votre courage en descendant un instant de votre bulle pour aller frapper une tache funkivienne.

Faites mieux encore ! Essayez de descendre d'une bulle, de lancer des pots, puis de remonter.

VIAJANDO SOBRE BURBUJAS

Presione el BOTÓN D hacia la izquierda o hacia la derecha para ayudar a TJ o a Earl a que no se caigan de las burbujas. Antes de que explote una burbuja, ésta dará un pequeño aviso haciéndose transparente.

Cuando ToeJam y Earl viajen en una burbuja, sólo el que va debajo hará el equilibrio.

Si uno de los personajes se aleja en una burbuja dejando atrás al otro, el que desaparezca de la pantalla podrá presionar el BOTÓN DE INICIO para volver a unirse con el otro personaje.

No se olvide de las exploraciones Funk mientras viaja en burbuja. Usted podrá demostrar lo tranquilo que está saltando desde la burbuja, golpeando un punto Funktivate y aterrizando de nuevo en la burbuja.

Todavía mejor, pruebe a saltar de una burbuja, tirar algunos tarros, y volver a aterrizar en la burbuja.

A CAVALLO DELLE BOLLE

Premi a sinistra o a destra il PULSANTE-D per aiutare TJ o Earl ad evitare di cadere dalle bolle. Prima che una bolla esploda, ti darà un piccolo avvertimento diventando trasparente.

Quando ToeJam & Earl viaggiano entrambi su di una bolla, solo quello dei due che sta in basso regola l'equilibrio.

Se uno dei personaggi se ne va via con una bolla lasciando indietro il compagno, quello che dei due si trova fuori dallo schermo può premere START per ricongiungersi all'amico.

Durante il viaggio sulla bolla, non dimenticarti di usare la Sonda Funk. Per dimostrare quanto sei disinvolto, puoi lanciarti dalla tua bolla, colpire un'Area Funktivata e riatterrare ancora sulla bolla.

Puoi fare ancora di meglio provando a lanciarti dalla bolla, tirare qualche barattolo e riatterrare di nuovo sulla bolla.

ATT RIDA PÅ BUBBLOR

Tryck D-KNAPPEN åt vänster eller höger för att hjälpa ToeJam eller Earl att hålla sig kvar på bubblan. Innan bubblan spricker ger den dig en liten varning genom att bli genomskinlig.

Om både ToeJam & Earl rider på samma bubbla är det bara den som står underst som behöver hålla balansen.

Om en av figurerna sticker iväg på en bubbla och lämnar den andre kvar kan den som hamnar utanför skärmen hänga med genom att trycka på START.

Glöm inte att använda funksökaren medan du rider omkring på bubblor. Du kan visa hur otroligt cool du är genom att hoppa upp från bubblan och träffa en funktiveringsfläck, och sedan landa på bubblan igen.

Eller ännu bättre, hoppa upp från bubblan, kasta iväg ett par burkar och sedan landa på bubblan igen.

OP LUCHTBELLEN RIJDEN

Om te voorkomen dat ToeJam of Earl van de luchtbellen vallen, moet je de R-TOETS naar links of naar rechts drukken. Voordat de luchtbel uit elkaar spat, zal deze doorzichtig worden. Dat moet voor jou een waarschuwing zijn.

Wanneer ToeJam & Earl beide op één luchtbel rijden, wordt het evenwicht uitsluitend bewaard door degene die aan de onderkant zit.

Wanneer de ene figuur op een luchtbel weggrijpt en de ander achterlaat, kan degene die van het scherm is verdwenen, op START drukken om zich weer er weer bij te voegen.

Vergeet niet om funk-scans te gebruiken wanneer je op een luchtbel rijdt. Je kunt iedereen laten zien wat je allemaal aandurft door van jouw luchtbel te springen, even een funktiveervlek te raken en vervolgens weer op de luchtbel terecht te komen.

Als je echt een held wilt zijn, moet je proberen om van de luchtbel af te springen, een paar potten te gooien en vervolgens weer op de luchtbel terecht te komen.

KUPLILLA RATSASTAMINEN

Paina SUUNTANÄPPÄINTÄ vasemmalle tai oikealle estääksesi hahmoasi putoamasta kuplan päältä. Ennen kuin kupla puhkeaa, se antaa sinulle huomaavaisen varoituksen muuttamalla läpinäkyväksi.

Kun sekä ToeJam että Earl ratsastavat samalla kuplalla, vain alempana oleva pitää huolta tasapainosta.

Jos toinen hahmoista ratsastaa tiensä kuplalla jättäen toisen jälkeensä, ruudun ulkopuolelle jäänyt pelaaja voi liittyä mukaan painamalla ALOITUSNÄPPÄINTÄ.

Älä unohda käyttää funkkitutkaasi ratsastaessasi kuplalla. Voit näyttää kuinka hyvä tyyppi olet hyppäämällä kuplan selästä suoraan funktivaatiopisteen päälle ja laskeutumalla sitten jälleen kuplan päälle.

Mikä vielä parempaa, voit hypätä kuplan selästä, nakata purkkeja ja palata jälleen kuplillesi.

LAMONT'S FAVORITE THINGS

If you stop and talk to all the Funkotronians and House Folk that you encounter, you will discover that one optional goal in the game is to collect all of Lamont's Favorite Items. These, hopefully, will lure him out of the Funk Dimension, thereby restoring the Funk to Funkotron. (Lamont is also referred to as the Funkapotamus.)

There are 10 Lamont Items. You will find one item per level on levels 6 through 15. If you have trouble finding an item, wander around until you find a Funkotronian to talk to. They are always the key to the location.

It is not necessary to get Lamont to come out to win the game, but if you do, you'll get a better ending. Also, don't sweat it too much if you miss an item or two. Lamont will still come out, but he won't love you as much.

LAMONTS LIEBLINGSSACHEN

Wenn Sie stehenbleiben und mit allen Funkotroniern und Hausbewohnern reden, die Ihnen begegnen, werden Sie entdecken, daß es in diesem Spiel noch ein zusätzliches Ziel gibt, nämlich Lamonts Lieblingssachen einzusammeln. Diese werden ihn dann hoffentlich aus der Funk-Dimension herauslocken und dadurch dem Planeten Funkotron den Funk wiederbringen. (Lamont wird auch der Funkopotamus genannt.)

Es gibt 10 Lamont-Gegenstände. Sie werden in den Levels 6 bis 15 jeweils einen Gegenstand finden. Falls Sie Schwierigkeiten haben, einen Gegenstand zu finden, wandern Sie umher, bis Sie einen Funkotronier finden, mit dem Sie reden können, denn diese halten immer den Schlüssel zum Versteck in der Hand.

Um das Spiel zu gewinnen, ist es nicht unbedingt notwendig, Lamont herauszulocken, aber falls es Ihnen gelingen sollte, gibt's ein schöneres Ende. Machen Sie sich auch nicht zuviele Gedanken, falls Ihnen ein oder zwei Gegenstände fehlen sollten. Lamont kommt trotzdem heraus, aber er wird Sie dann nicht so sehr lieben.

LES OBJETS FÉTICHES DE LAMONT

En parlant aux Funkotroniens sur votre chemin, vous découvrirez l'objectif n° 2 (facultatif) du jeu : ramasser les objets fétiches de Lamont. En voyant les objets qu'il aime, Lamont sera tenté d'abandonner l'hyper-dimension. Funkotron retrouvera alors son funk énergétique sans lequel la planète se ramollit. (Lamont est également connu sous le nom de Funkapotamus).

Lamont a 10 objets fétiches. Vous en trouverez un à chaque niveau entre les niveaux 6 et 15. Si vous éprouvez des difficultés dans votre recherche, parlez aux Funkotroniens dans les maisons ou à l'extérieur. Ils en savent plus qu'ils n'y paraissent et vous donneront de précieux indices.

Il n'est pas nécessaire que vous capturiez Lamont pour gagner. Mais, si vous y parvenez, vous aurez une belle surprise. Même s'il vous manque un objet ou deux, Lamont sortira. Bien sûr, il ne vous aimera pas autant que si vous les aviez tous !

LAS COSAS FAVORITAS DE LAMONT

Si usted se para y conversa con todos los funkotronianos y gente que encuentre en las casas, descubrirá que un objetivo opcional del juego consiste en recoger todos los artículos favoritos de Lamont. Estos, es de esperar, harán que salga de la Funk Dimension restaurando el Funk de Funkotron. (A Lamont se le conoce también por el nombre de Funkapotamus.)

Hay 10 artículos de Lamont. Encontrará un artículo por nivel en los niveles 6 a 15. Si encuentra problemas para encontrar un artículo, pasee hasta que encuentre a un Funkotroniano con quien hablar. Estos son siempre la clave para encontrar los artículos.

No es necesario que salga Lamont para ganar el juego, pero si logra hacerle salir, el final será mejor. Además, no se preocupe si pierde uno o dos artículos. Lamont saldrá de todas formas, pero en este caso no le querrá tanto.

GLI OGGETTI PREFERITI DI LAMONT

Se ti fermi a parlare con tutti i Funkotroniani e con la Gente di Casa che incontri, scoprirai che un obiettivo facoltativo del gioco consiste nel raccogliere tutti gli Oggetti Preferiti di Lamont. Questi, almeno si spera, lo invoglieranno ad uscire dalla Dimensione Funk, riportando quindi il Funk a Funkotron. (Lamont viene anche chiamato Funkapotamus.)

Ci sono 10 Oggetti di Lamont. Troverai un oggetto per ogni livello a partire dal livello 6 fino al livello 15. Se hai dei problemi a trovare un oggetto, vai in giro finché non trovi uno dei Funkotroniani con cui parlare. Sono sempre loro la chiave per trovare la collocazione degli oggetti.

Per vincere non è indispensabile riuscire a far saltar fuori Lamont, ma se ce la fai, il finale sarà ancora migliore. Quindi, non penare troppo se manchi un oggetto o due. Lamont salterà fuori lo stesso, però non ti vorrà così bene.

LAMONTS FAVORITPRYLAR

Om du stannar och snackar med alla funkotronianer och allt house-folk du möter märker du att ett ytterligare mål i spelet är att samla ihop alla Lamonts favoritprylar. Med dem kan man förhoppningsvis locka tillbaka honom från funkdimensionen, och därigenom återställa funken på planeten Funkotron. (Lamont går även under namnet Funkflodhästen.)

Det finns 10 olika Lamont-prylar. Du hittar en pryl per nivå på nivå 6 till 15. Om du har problem med att hitta en viss pryl så dra omkring tills du hittar en funkotronian att snacka med. De har alltid nyckeln till rätt ställe.

Du är inte tvungen att få Lamont att krypa fram för att kunna vinna spelet, men om du gör det blir slutet bättre. Du behöver inte heller svettas ihjäl om du råkar missa en pryl eller två. Lamont kryper nog fram ändå, men han blir inte lika förtjust i dig.

DE LIEVELINGSVOORWERPEN VAN LAMONT

Wanneer je stopt en een praatje maakt met alle Funkotronen en huismensen die je maar tegenkomt, zul je ontdekken dat één optioneel doel in het spel is om alle lievelingsvoorwerpen van Lamont te verzamelen. Het is de bedoeling dat hij daardoor uit zijn funk-dimensie zal worden gelokt zodat de funk op Funkotron kan worden hersteld. (Lamont wordt ook wel de Funkapotamus genoemd.)

Er zijn 10 Lamont-voorwerpen. Op elk niveau van 6 t/m 15 zul je één voorwerp vinden. Mocht je een bepaald voorwerp niet zo gemakkelijk kunnen vinden, zoek dan net zolang totdat je een Funkotroon tegenkomt met wie je een praatje kunt maken. Die zal je altijd een aanwijzing geven over de vindplaats van het gezochte voorwerp.

Om het spel te winnen, is het niet beslist noodzakelijk dat je Lamont uit zijn nest weet te lokken, maar als je dat wel doet, zul je het spel met een beter resultaat beëindigen. Trek het je niet al te zeer aan, wanneer je eens een voorwerp niet kunt vinden. Lamont zal wel tevoorschijn komen, maar hij zal minder van je houden.

LAMONTIN LEMPIESINEET

Jos pysähdyt juttelemaan kaikkien kohtaamiesi funkotronilaisten ja talonväen kanssa, saat selville, että pelin vaihtoehtoinen päämäärä on kerätä kaikki Lamontin lempiesineet. Toivon mukaan nämä houkuttelevat hänet esiin funkkiulottuvuudesta palauttamaan funkin Funkotroniin. (Lamont tunnetaan myös nimellä Funkapotamus.)

Lamontin esineitä on kaikkiaan 10. Tasoilla 6 – 15 löydät yhden esineen kultakin tasolta. Jos esineen löytäminen tuottaa sinulle vaikeuksia, vaeltele ympäriinsä kunnes löydät funkotronilaisen, jonka kanssa voit jutella. Heidän avullaan löydät aina esineen kätköpaikan.

Lamontin esiinsaaminen ei ole välttämätöntä pelin voittamiseksi, mutta jos onnistut tässä, saat paremman lopun. Älä myöskään turhaan hermoile liikaa, vaikka esine tai pari jäisi löytymättä. Lamont tulee kyllä silti esiin, mutta hän ei rakasta sinua yhtä paljon.

CONVERSATIONS

ToeJam & Earl can have conversations with Funkotronians in houses, or with Funkotronians who stand around.

To talk with the House Folk, stand in front of the red doorbell next to the door and push up on the D-BUTTON. Then just wait.

To talk to the Funkotronians who stand around, stop near them and wait. Sometimes a conversation will not start if the Funkotronian is too close to the edge of the screen.

Once a conversation has been started, after the hellos have been said, ToeJam or Earl (whoever started the conversation) can speed things up by pressing any controller button.

If the phrases are going away before you can finish reading them, you can adjust the text speed to a slower rate. You do this from the Options screen at the start of the game with the "Controls/Help" option.

GESPRÄCHE

ToeJam & Earl können Gespräche mit Funkotroniern führen, die sich in Häusern befinden, oder die nur so herumstehen.

Um mit den Hausbewohnern zu reden, stellen Sie sich vor die rote Türklocke neben der Tür und drücken die RICHTUNGSTASTE nach oben. Dann warten Sie einfach.

Um mit den herumstehenden Funkotroniern zu reden, bleiben Sie in ihrer Nähe stehen und warten ab. Manchmal kommt kein Gespräch zustande, falls sich der Funkotronier zu nah am Bildschirmrand befindet.

Nachdem das Gespräch begonnen und jeder sein "Hallo" gesagt hat, können Sie für ToeJam oder Earl (je nachdem, wer das Gespräch begonnen hat) die Handlung beschleunigen, indem Sie eine beliebige Taste drücken.

Falls die Sätze verschwinden, bevor Sie sie ausgelesen haben, können Sie die Textgeschwindigkeit auf einen langsameren Wert einstellen. Wählen Sie dazu die Option "EINSTELLUNGEN" im Optionenmenü am Anfang des Spiels.

CONVERSATIONS

ToeJam et Earl peuvent parler aux Funkotroniens dans les maisons ou à l'extérieur.

Pour parler à l'habitant d'une maison, placez vous devant la sonnette rouge près de la porte et appuyez sur le haut du BOUTON D. Patientez un instant.

Pour parler aux Funkotroniens que vous rencontrez, arrêtez-vous près d'eux et attendez. Vous aurez parfois du mal à engager la conversation si le Funkotronien est trop près du bord de l'écran.

Une fois la conversation engagée et après les salutations d'usage, ToeJam ou Earl (celui qui a commencé la conversation) peut accélérer le défilement du texte en appuyant sur l'un des boutons de la manette.

Si le texte va trop vite, vous pouvez aussi le ralentir. A l'écran Options au début du jeu, choisissez "Controls/Help" et effectuez le changement nécessaire.

CONVERSACIONES

ToeJam y Earl podrán conversar con los funkotronianos en las casas, o con los funkotronianos de la calle.

Para conversar con la gente de una casa, póngase delante del timbre de llamada rojo al lado de la puerta y presione el BOTÓN D hacia arriba. Luego espere.

Para conversar con los funkotronianos de la calle, párese cerca de ellos y espere. Algunas veces, si el funkotroniano se encuentra muy cerca del borde de la pantalla, la conversación no empezará.

Una vez iniciada una conversación, después de los saludos, ToeJam o Earl (quienquiera que haya iniciado la conversación) podrá acelerar el texto presionando cualquier botón de control.

Si las frases desaparecen antes de terminar de leerlas, usted podrá reducir la velocidad del texto. Esto podrá hacerlo desde la pantalla de opciones al comienzo del juego, con la opción de "controles/ayuda".

LE CONVERSAZIONI

ToeJam & Earl possono intrattenersi a conversare con i Funkotroniani che sono nelle case o con quelli che sono in giro.

Per parlare con la Gente di Casa, fermati davanti al campanello rosso che si trova accanto alla porta e premi in su il PULSANTE-D. Poi basta che aspetti.

Per parlare con i Funkotroniani in giro per strada, fermati accanto a loro e aspetta. Qualche volta la conversazione non ha inizio se il Funkotroniano è troppo vicino al bordo dello schermo.

Una volta che la conversazione si è avviata, dopo i saluti iniziali, ToeJam o Earl (chiunque abbia incominciato la conversazione) può accelerare lo svolgimento premendo qualsiasi pulsante del Control Pad.

Se le frasi scompaiono prima che tu abbia il tempo di leggerle, puoi regolare la velocità del testo ad un ritmo più lento. Questa operazione si effettua dallo schermo delle Opzioni all'inizio del gioco scegliendo l'opzione "Controls/Help".

SAMTAL

ToeJam & Earl kan snacka med funkotronianer i hus, eller med funkotronianer som hänger omkring.

Om du vill snacka med house-folket så ställ dig framför den röda ringklockan vid dörren och tryck D-KNAPPEN uppåt. Vänta sedan bara.

Om du vill snacka med funkotronianer som hänger omkring så ställ dig i närheten av dem och vänta. Ibland går det inte att starta något samtal om funkotronianen står för nära kanten av skärmen.

När väl samtalet har börjat och ni hålsat på varandra kan ToeJam eller Earl (vem det nu var som inledde samtalet) skynda på saker och ting genom att trycka på någon kontrollknapp.

Om replikerna försvinner innan du hinner läsa färdigt dem kan du justera texthastigheten till en långsammare takt. Gör det på options-skärmen i början av spelet genom att hoppa till "Controls/Help" ("Kontroller/Hjälp").

GESPREKKEN

ToeJam & Earl kunnen gesprekken voeren met Funkotronen binnenshuis of met Funkotronen buitenshuis.

Om een praatje te maken met de huismensen, moet je vóór de rode deurbel naast de deur gaan staan en de R-TOETS omhoog drukken. Vervolgens wacht je gewoon.

Om een praatje te maken met de Funkotronen buitenshuis, moet je bij één van hen stoppen en afwachten. Wanneer de desbetreffende Funkotroon zich te dicht bij de rand van het scherm bevindt, bestaat de kans dat er geen gesprek op gang komt.

Wanneer er eenmaal een gesprek op gang is gekomen en iedereen voor de eerste keer "Hallo" heeft gezegd, kunnen ToeJam of Earl (afhankelijk van wie met het gesprek is begonnen) het gesprek sneller doen verlopen door op een willekeurige bedieningstoets te drukken.

Wanneer de zinnen verdwijnen voordat je ze hebt kunnen lezen, kun je de snelheid van de tekst verminderen. Dat doe je op het keuzescherm aan het begin van het spel, door gebruikmaking van de optie "Controls/Help".

KESKUSTELUT

ToeJam & Earl voivat keskustella taloissa olevien tai siellä täällä seisoskelevien funkotronilaisten kanssa.

Kun haluat puhua talonväen kanssa, seis oven vieressä olevan punaisen ovikellon edessä ja paina SUUNTANÄPPÄINTÄ ylös. Sitten vain odota.

Kun haluat puhua seisoskelevien funkotronilaisten kanssa, pysähdy heidän lähelleen ja odota. Toisinaan keskustelu ei pääse alkuun, koska funkotronilainen on liian lähellä ruudun reunaa.

Kun keskustelu on alkanut ja tervehdykset vaihdettu, ToeJam tai Earl (kumpi sitten aloittikin keskustelun) voi nopeuttaa asioiden edistymistä painamalla mitä tahansa ohjausnäppäintä.

Jos tekstit katoavat ennen kuin ehdit lukea ne loppuun, voit säätää tekstinopeuden hitaammaksi. Tämä tapahtuu pelin alussa olevassa vaihtoehdot-ruudussa "Controls/Help" -vaihtoehdon avulla.

HYPERFUNK ZONE

The HyperFunk Zone is a bonus zone. Only one player can enter the HyperFunk Zone at a time.

The idea is to stay in the HyperFunk Zone as long as possible, and get as many presents as possible. There are two ways to leave the HyperFunk Zone: either by running out of time (there's a clock in the upper right of the screen), or by hitting a Vortex (a hole back into the "real" world).

When you hit a present, you get the present. If you hit a clock, you get more time. These are both good, and you want to get as many of these as you can.

When you hit a lightning bolt, you speed up. This can be good or bad, since you want to get farther, but going very fast can be more difficult.

When you hit a wall, you slow down.

HYPERFUNK-ZONE

Die HyperFunk-Zone ist eine Bonus-Zone. Diese HyperFunk-Zone kann jeweils nur von einem Spieler betreten werden.

Es geht darum, sich möglichst lange in der HyperFunk-Zone aufzuhalten und so viele Geschenke wie möglich einzusammeln. Es gibt zwei Möglichkeiten, die HyperFunk-Zone zu verlassen: entweder nach Ablauf der Zeit (eine Uhr befindet sich in der oberen rechten Ecke des Bildschirms) oder durch Treffen eines Strudels (eine Öffnung, die in die "Wirklichkeit" zurückführt).

Wenn Sie ein Geschenk treffen, erhalten Sie das Geschenk. Wenn Sie eine Uhr treffen, gewinnen Sie mehr Zeit. Beides ist gut. Schnappen Sie sich daher möglichst viele davon.

Wenn Sie einen Blitz treffen, erhöht sich das Tempo. Dies kann gut oder schlecht sein. Einerseits wollen Sie weiter vordringen, aber andererseits kann sehr hohes Tempo schwieriger zu bewältigen sein.

Wenn Sie eine Wand treffen, verlangsamt sich das Tempo.

LA ZONE HYPERFUNK

La zone HyperFunk est une zone de bonus. Un seul joueur peut s'y rendre à la fois.

Vous devez essayer de rester dans la zone HyperFunk aussi longtemps que vous le pouvez et ramasser le plus grand nombre de cadeaux possible. Il y a deux manières de quitter la zone HyperFunk. Involontairement, lorsque votre temps est terminé (il y a une montre en haut et à droite sur l'écran), ou volontairement en frappant un tourbillon (un trou qui vous ramène dans le mode "réel").

Lorsque vous frappez un cadeau, il est à vous. Si vous frappez une horloge, vous gagnez du temps supplémentaire. Vous devez donc essayer de gagner autant de cadeaux et d'horloges que possible.

Lorsque vous frappez un éclair, vous accélérez. Ceci présente des avantages et des inconvénients : vous irez plus loin, mais votre vitesse vous gênera parfois.

Lorsque vous heurtez un mur, vous ralentissez.

ZONA HIPERFUNK

La zona Hyperfunk es una zona de regalos. Sólo un jugador puede entrar en la zona Hyperfunk cada vez.

La idea consiste en permanecer en la zona Hyperfunk el mayor tiempo posible, y obtener tantos regalos como pueda. Hay dos formas de salir de la zona Hyperfunk: agotando el tiempo (hay un reloj en la parte superior derecha de la pantalla), o golpeando un vórtice (un agujero de regreso al mundo "real").

Cuando golpee un regalo, obtendrá el regalo. Si golpea un reloj, obtendrá más tiempo. Ambos son buenos para usted, y seguro que deseará tomar tantos como pueda.

Cuando golpee un rayo, su velocidad aumentará. Esto puede ser bueno o malo, porque querrá ir lejos, pero ir muy rápido puede ser más difícil.

Cuando golpee una pared, su velocidad disminuirá.

LA ZONA HYPERFUNK

La Zona HyperFunk è una zona di bonus. Nella Zona HyperFunk può entrare un solo giocatore per volta.

L'idea consiste nel rimanere nella Zona HyperFunk il più a lungo possibile, raccogliendo quanti più regali si può. Ci sono due sistemi per uscire dalla Zona HyperFunk: esaurendo il tempo (c'è un orologio nella parte superiore destra dello schermo), oppure colpendo un Vortice (un buco per tornare nel mondo "reale").

Quando colpisci un regalo, lo prendi. Se colpisci un orologio, guadagni più tempo. Sia i regali che gli orologi sono positivi e dovresti prenderne più che puoi.

Quando colpisci un fulmine, acceleri. Questo può essere un bene o un male, in quanto dovresti andare più lontano, ma andare molto veloce può essere più difficile.

Quando colpisci un muro, rallenti.

HYPERFUNKZONEN

Hyperfunkzonen är en bonuszon. Bara en spelare i taget kan komma in i hyperfunkzonen.

Tanken är att hålla sig i hyperfunkzonen så länge som möjligt och samla ihop så många presenter som möjligt. Det finns två sätt att komma ut ur hyperfunkzonen igen: antingen genom att tiden rinner ut (det finns en klocka uppe till höger på skärmen), eller genom att hamna i en malström (ett hål tillbaks till den "riktiga" världen).

När du träffar en present får du presenten. När du träffar en klocka får du lite mer tid på dig. Både presenter och klockor är bra, så försök träffa så många du kan.

När du träffar en blixt ökar din fart. Det kan vara både bra eller dåligt, eftersom du visserligen vill komma längre, men om det går för fort blir det svårare.

När du träffar en vägg minskar farten.

HYPERFUNK-ZONE

De hyperfunk-zone is een bonuszone. Er kan slechts één speler tegelijk de hyperfunk-zone binnengaan.

Je moet proberen om zo lang mogelijk in de hyperfunk-zone te blijven en zoveel mogelijk cadeautjes te bemachtigen. Er zijn twee manieren om de hyperfunk-zone te verlaten: (1) wanneer je geen tijd meer hebt (rechts boven op het scherm bevindt zich een klok) of (2) wanneer je een maalstroom raakt (een gat waardoor je weer naar de "echte" wereld terugkeert).

Wanneer je een cadeautje raakt, is het van jou. Wanneer je een klok raakt, krijg je extra tijd. Dat zijn beide goede dingen, dus je moet proberen er zoveel mogelijk te raken.

Wanneer je een lichtflits raakt, zal je snelheid worden opgevoerd. Dat kan zowel goed als slecht zijn. Enerzijds wil je immers verder komen, maar anderzijds kan het reizen met grote snelheid moeilijker zijn.

Wanneer je tegen een muur aankomt, zul je langzamer gaan.

HYPERFUNK-VYÖHYKE

HyperFunk-vyöhyke on bonusvyöhyke. Vain yksi pelaaja kerrallaan voi olla HyperFunk-vyöhykkeellä.

Tarkoituksena on pysyä HyperFunk-vyöhykkeellä niin kauan kuin mahdollista ja kerätä niin monta lahjaa kuin mahdollista. Voit poistua HyperFunk-vyöhykkeeltä kahdella eri tavalla: joko siten, että aikasi loppuu (ruudun oikeassa ylänurkassa on kello) tai menemällä kurimukseen ("todelliseen" maailmaan johtava musta aukko).

Saat lahjan törmäämällä siihen. Jos osut kelloon, saat lisää aikaa. Molemmat ovat hyödyksi, joten niitä kannattaa haalia niin paljon kuin mahdollista.

Kun törmäät salamaan, liikkeesi nopeutuvat. Tämä voi olla joko hyödyksi tai haitaksi. Pääset pidemmälle, mutta kovin nopeasti liikkuminen voi olla vaikeampaa.

Jos törmäät seinään, vauhtisi hidastuu.

Hitting a Vortex takes you out of the zone.

ToeJam or Earl will pick up speed slowly as they run. If you press any controller button, ToeJam or Earl will turn into a little scribble. When they are like this, they pass through things, being unaffected by anything, and they maintain whatever speed they are at.

The HyperFunk Zone is always the same, so each time you go into it you can learn where things are. Once you pick up a present, from then on that present will contain only 100 points. This means you want to try to get further each time you go through the zone.

The HyperFunk Zone on level 1 is just for practice, so you will only find points there.

After you get all the way through the HyperFunk Zone twice, it will change to a new zone. Get through this one twice and you will enter a third zone. Get through this one twice and you'll get a special surprise.

Wenn Sie einen Strudel treffen, werden Sie aus der Zone herausbefördert.

ToeJam oder Earl werden auf ihrem Weg allmählich schneller. Wenn Sie irgendeine Taste drücken, verwandeln sich ToeJam oder Earl in kleines Gekritzelt. In diesem Zustand durchdringen sie Gegenstände, werden durch nichts beeinflusst und behalten ihre gegenwärtige Geschwindigkeit bei.

Die HyperFunk-Zone bleibt stets unverändert. Daher können Sie sich bei jedem Abstecher in die HyperFunk-Zone merken, wo sich die Gegenstände befinden. Sobald Sie ein Geschenk einmal aufgesammelt haben, ist es nur noch 100 Punkte wert. Das bedeutet, daß Sie bei jedem Trip durch die HyperFunk-Zone versuchen werden, weiter vorzudringen.

Die HyperFunk-Zone in Level 1 dient nur zum Üben, daher finden Sie dort nur Punkte.

Nachdem Sie zweimal den ganzen Weg durch die HyperFunk-Zone geschafft haben, verwandelt sie sich in eine neue Zone. Wenn Sie zweimal durch diese Zone gelangen, betreten Sie eine dritte Zone. Wenn Sie auch durch diese Zone zweimal gelangen, wartet eine besondere Überraschung auf Sie.

Lorsque vous frappez un tourbillon, vous quittez la zone HyperFunk.

ToeJam et Earl accélèrent progressivement en courant. Si vous appuyez sur l'un des boutons de la manette, ils se transforment en un petit gribouillis. Ils peuvent alors traverser les objets et sont invulnérables. Leur vitesse est constante.

La zone HyperFunk est toujours la même et les objets sont toujours à la même place à chaque fois que vous vous y rendez. Si vous prenez un cadeau que vous aviez déjà ramassé, il ne vous donne que 100 points. Essayez donc d'aller plus loin dans la zone à chaque fois que vous y pénétrez.

Le niveau 1 de la zone HyperFunk est un niveau d'apprentissage. Vous n'y trouverez que des points.

Après avoir traversé deux fois la zone HyperFunk, vous accédez à une nouvelle zone. Traversez-la deux fois et vous passerez dans une troisième zone. Traversez aussi celle-ci deux fois. Une belle surprise vous attend !

Golpeando un vórtice usted saldrá de la zona.

ToeJam y Earl ganarán velocidad lentamente según vayan corriendo. Si usted pulsa cualquier botón de control, ToeJam o Earl se convertirán en un pequeño garabato. Cuando adquieran esta forma, pasarán a través de las cosas sin que nada les afecte, y mantendrán su velocidad sin alterarla.

La zona Hyperfunk siempre es la misma, así que cada vez que entre en una podrá aprender los lugares donde se encuentran las cosas. Una vez que recoja un regalo, a partir de entonces ese regalo tendrá solamente 100 puntos. Esto significa que usted tratará de llegar más lejos cada vez que pase por la zona.

La zona Hyperfunk en el nivel 1 es para prácticas, así que sólo encontrará puntos en ella.

Después de lograr pasar por completo dos veces la zona Hyperfunk, ésta cambiará a otra nueva zona. Pase dos veces por esta nueva zona y entrará en una tercera zona. Pase otras dos veces por esta zona y obtendrá una sorpresa especial.

Colpendo un Vortice esci dalla zona.

ToeJam o Earl prenderanno velocità lentamente quando corrono. Se premi un pulsante qualsiasi del Control Pad, ToeJam o Earl si trasformerà in un piccolo scarabocchio. Quando sono in questa condizione, passano attraverso gli oggetti senza restare colpiti da nulla e mantengono la velocità da loro posseduta, qualunque essa sia.

La Zona HyperFunk è sempre la stessa, quindi ogni volta che ci entri puoi imparare dove si trovano gli oggetti. Quando raccogli un regalo, le volte successive questo conterrà solo 100 punti. Questo significa che ogni volta che attraverserai la zona dovrai cercare di andare sempre più avanti.

La Zona HyperFunk al livello 1 è solo per allenamento, perciò vi troverai solo dei punti.

Quando avrai attraversato completamente la Zona HyperFunk per due volte, questa cambierà in un'altra zona. Attraversa anche questa per due volte ed entrerai in una terza zona. Attraversa pure questa per due volte e riceverai una sorpresa speciale.

Träffar du en malström ramlar du ut ur zonen.

ToeJam och Earl ökar långsamt farten medan de springer. Om du trycker på vilken som helst av kontrollknapparna förvandlas ToeJam respektive Earl till en liten krumelur. När de ser ut sådär kan de passera rakt igenom saker utan att påverkas av någonting, och de behåller samma hastighet som de hade.

Hyperfunkzonen ser alltid likadan ut, så varje gång du kommer in i den kan du lära dig var saker och ting finns. När du en gång har plockat upp en present kommer den presenten bara att innehålla 100 poäng i fortsättningen. Det betyder att du måste försöka ta dig längre fram varje gång du passerar genom zonen.

Hyperfunkzonen på nivå 1 är enbart för träningsbruk, så där hittar du bara poäng.

När du har klarat dig hela vägen genom hyperfunkzonen två gånger ändras den till en ny zon. När du har klarat av den zonen två gånger kommer du in i en tredje zon. När du har tagit dig igenom den zonen två gånger väntar dig en speciell överraskning.

Wanneer je een maalstroom raakt, zul je de zone verlaten.

Tijdens het hollen zullen ToeJam of Earl steeds een beetje sneller gaan. Wanneer je op een willekeurige bedieningstoets drukt, zullen ToeJam of Earl veranderen in een kladje. Wanneer ze daarin zijn veranderd, kunnen ze overal ongehinderd doorheen en hun snelheid handhaven.

De hyperfunk-zone blijft altijd gelijk, dus elke keer wanneer je erin gaat, kun je te weten komen op welke plaatsen alles zich bevindt. Wanneer je eenmaal een cadeautje hebt opgepakt, zal dat cadeautje vanaf dat ogenblik slechts 100 punten bevatten. Elke keer dat je door deze zone heengaat, moet je dus proberen om verder te komen.

De hyperfunk-zone op niveau 1 is alleen bedoeld om te oefenen. Daar zul je dus alleen maar punten vinden.

Wanneer je tweemaal de hyperfunk-zone volledig bent doorgekomen, zal deze veranderen in een nieuwe zone. Wanneer je daar tweemaal doorheen komt, ga je een derde zone binnen. En wanneer je daar tweemaal doorheen komt, krijg je een speciale verrassing.

Jos törmäät kurimukseen, joudut pois vyöhykkeeltä.

Kun ToeJam ja Earl juoksevat, heidän vauhtinsa kiihtyy vähitellen. Jos painat jotakin ohjausnäppäintä, hahmosi muuttuu pieneksi tuherrukseksi. Kun hahmosi on tällaisessa tilassa, hän kulkee esineiden läpi. Mikään ei tällöin vaikuta häneen ja hänen nopeutensa pysyy samana.

HyperFunk-vyöhyke on aina sama, joten joka kerta käydessäsi vyöhykkeellä voit oppia, missä esineet ovat. Kun olet kerran poiminut jonkin lahjan, kyseinen lahja sisältää vastedes ainoastaan 100 pistettä. Tämän vuoksi sinun kannattaa aina vyöhykkeelle päästyäsi yrittää pidemmälle kuin aiemmilla kerroilla.

Tason 1 HyperFunk-vyöhyke on vain harjoitusta varten, joten sieltä löytyy pelkästään pisteitä.

Kun olet selvinnyt koko HyperFunk-vyöhykkeen läpi kaksi kertaa, se muuttuu uudeksi vyöhykkeeksi. Läpäise tämä vyöhyke kaksi kertaa ja se vuorostaan muuttuu kolmanneksi. Läpäise tämä vyöhyke kaksi kertaa ja saat erikoisyllätyksen.

SECRET TIPS

Just for reading this, here's a reward of a few secrets:

1. Look just left of the first Fungus in Funky Forest.
2. Look just left of the water in Funky Forest.
3. Check out the middle platform on Homey Street.

There are about a million more secret places in the game, so keep looking...

GEHEIMTIPS

Wenn Sie das hier lesen, verraten wir Ihnen zur Belohnung ein paar Geheimnisse:

1. Sehen Sie direkt links vom ersten Schwamm im Funky-Wald nach.
2. Sehen Sie direkt links vom Wasser im Funky-Wald nach.
3. Untersuchen Sie die mittlere Plattform auf der Spießerstraße.

Es gibt noch ungefähr eine Million weitere Geheimstellen in dem Spiel. Also, schön suchen...

QUELQUES SECRETS

Puisque vous avez le courage de lire ceci, vous méritez bien quelques secrets :

1. Regardez juste à gauche du premier champignon dans la Funky Forest.
2. Regardez juste à gauche de l'eau dans la Funky Forest.
3. Examinez bien la plate-forme centrale dans la Homey Street.

Il y a un million de lieux secrets dans le jeu. Cherchez bien...

CONSEJOS SECRETOS

Sólo por leer esto ya tendrá el premio de unos pocos secretos:

1. Mire justo a la izquierda del primer hongo en el bosque Funky.
2. Mire justo a la izquierda del agua en el bosque Funky.
3. Compruebe la plataforma intermedia de la Calle Homey.

Hay aproximadamente un millón más de lugares de secretos en el juego, así que siga buscando...

SUGGERIMENTI SEGRETI

Proprio perché stai leggendo il manuale, eccoti come ricompensa un po' di segreti:

1. Guarda subito a sinistra del primo Fungo nella Foresta Funky.
2. Guarda subito a sinistra dell'acqua nella Foresta Funky.
3. Dai un'occhiata alla piattaforma in mezzo alla Via Amichevole.

Ci sono almeno un milione di altri posti segreti nel gioco, quindi continua a cercarne...

HEMLIGA TIPS

Bara för att du läser det här avslöjar vi ett par hemligheter som belöning:

1. Kolla precis till vänster om den första svampen i Funkiga skogen.
2. Kolla precis till vänster om vattendraget i Funkiga skogen.
3. Kolla plattformen i mitten på Hemmagatan.

Det finns ytterligare någon miljon hemliga ställen till i spelet så håll ögonen öppna...

GEHEIME WENKEN

Omdat je de moeite hebt genomen dit allemaal te lezen, belonen wij je alvast met een paar geheimpjes:

1. Kijk vlak links naast de eerste spons in het Funky Forest.
2. Kijk vlak links naast het water in het Funky Forest.
3. Probeer eens het middelste platform op de Homey Street.

Er zijn nog talloze andere geheime plaatsen in het spel, dus ga door met zoeken...

SALAISET VINKIT

Palkinnoksi tämän lukemisesta saat tietää muutaman salaisuuden:

1. Katso funkkimetsän ensimmäisen sienen vasemmalle puolelle.
2. Katso funkkimetsässä olevan lammen vasemmalle puolelle.
3. Tarkista kotikujan keskimäinen koroke.

Pelissä on noin miljoona muuta salaista kätköä, joten pidähän silmäsi auki...

THE FUNKOTRONIAN GANG

① PEABO

Peabo is probably ToeJam & Earl's best friend. He giggles a lot, which usually gets TJ & Earl laughing, and he always gets the hiccups whenever he gets nervous. Peabo can most often be found hiding from Bloona, who has a crush on him, and is always trying to give him a hug. Unfortunately, his hiccups generally give him away pretty quickly.

② SHARLA

Sharla is a manic-depressive. She seems to always be having mood swings where one moment she's crying, and the next she's grinning and laughing. In spite of the fact that she is very insecure, Sharla has a great singing voice and can really belt 'em out when she lets loose. Sharla is good friends with Lewanda, but is jealous of her because she thinks that Smoot, whom she likes, has the hots for Lewanda and not her.

①



DIE FUNKOTRONIER-GANG

① PEABO

Peabo ist wahrscheinlich ToeJam & Earl's bester Freund. Er kichert oft, was T.J. & Earl gewöhnlich zum Lachen bringt, und er kriegt immer einen Schluckauf, wenn er nervös wird. Die meiste Zeit versteckt sich Peabo vor Bloona, die in ihn verknallt ist und immer versucht, ihn zu umarmen. Leider verrät ihn sein Schluckauf für gewöhnlich ziemlich rasch.

② SHARLA

Sharla ist manisch-depressiv. Sie scheint ständige Stimmungswechsel zu haben. Mal weint sie, und im nächsten Moment grinst und lacht sie wieder. Trotz der Tatsache, daß sie sehr unsicher ist, hat Sharla eine tolle Singstimme und kann echt losschmettern, wenn sie sich gehen läßt. Sharla ist eng mit Lewanda befreundet, aber sie ist eifersüchtig auf sie, weil sie glaubt, daß Smoot, den sie gern hat, scharf auf Lewanda und nicht auf sie ist.

LA BANDE DES FUNKOTRONIENS

① PEABO

Peabo est le meilleur ami de ToeJam et Earl. Ses fous rires sont légendaires et il les communique facilement à ToeJam et à Earl. Quand il est nerveux, il a le hoquet. Il se cache toujours de la sémillante Bloona qui le trouve mignon et n'a qu'une idée en tête : le tenir dans ses bras. Son hoquet, malheureusement, le fait vite découvrir.

② SHARLA

Sharla est maniaque-dépressive. Elle a souvent des sautes d'humeur. Une minute elle pleure, la suivante elle rit. En dépit d'une grande timidité, Sharla n'hésite pas à faire entendre sa voix tonitruante lorsque l'occasion se présente. Grande amie de Lewanda, elle en est un peu jalouse. Car elle pense que Smoot a le béguin pour Lewanda !

②



LA BANDA FUNKOTRONIAN

① PEABO

Peabo es probablemente el mejor amigo de ToeJam y Earl. Se ríe mucho, lo que hace que TJ y Earl se ríen con frecuencia también, y siempre que se pone nervioso le entra el hipo. Peabo se esconde a menudo de Bloona, que pierde la chaveta por él, y siempre trata de darle un abrazo. Desafortunadamente, su hipo le pone al descubierto rápidamente.

② SHARLA

Sharla es una maníacodepresiva. Siempre tiene cambios de humor, en un momento se pone a llorar y en otro sonríe y se ríe a carcajadas. A pesar de que es muy insegura, Sharla, cuando está tranquila, tiene una hermosísima voz para cantar. Sharla es una buena amiga de Lewanda, pero tiene celos de ella porque piensa que Smoot, al que quiere mucho, está enamorado de Lewanda y no de ella.

LA BANDA DEI FUNKOTRONIANI

① PEABO

Peabo è forse il migliore amico di ToeJam & Earl. Ridacchia tanto (e questo fa in genere ridere TJ & Earl) e ogni volta che diventa nervoso gli viene il singhiozzo. Peabo può essere spesso sorpreso a nascondersi da Bloona, che ha una cotta per lui e cerca sempre di abbracciarlo. Purtroppo, di solito, il suo singhiozzo lo tradisce ben presto.

② SHARLA

Sharla è maniaco-depressiva. Sembra che abbia sempre alterazioni di umore: un momento piange ed un attimo dopo si mette a sorridere e a ridere. Nonostante si senta molto insicura, Sharla ha una gran voce per cantare e quando si lascia andare canta davvero forte. Sharla è buona amica di Lewanda, ma è gelosa di lei perché pensa che Smoot, che le piace, abbia un debole per Lewanda e non per lei.

FUNKOTRON-GÄNGET

① PEABO

Peabo är förmodligen ToeJams & Earls bästa kompis. Han fnittrar för det mesta, vilket brukar få ToeJam & Earl att brista ut i skratt, och han får alltid hicka när han blir nervös. Peabo försöker för det mesta hålla sig gömd från Bloona, som är kär i honom och alltid försöker krama honom. Tyvärr brukar hans hicka avslöja honom rätt kvickt.

② SHARLA

Sharla är manodepressiv. Hennes humör verkar växla hela tiden, så att hon gråter i det ena ögonblicket och skrattar och ler i nästa. Trots att Sharla är så osäker på sig själv har hon en fantastisk sångröst och kan ta i så det knakar när hon släpper loss. Sharla är kompis med Lewanda, men är svartjuk på henne eftersom hon tror att Smoot, som hon gillar, tänder på Lewanda och inte på henne.

DE BENDE VAN FUNKOTRON

① PEABO

Waarschijnlijk is Peabo nog de beste vriend van ToeJam & Earl. Hij giechelt nogal vaak, waardoor ToeJam & Earl ook gaan lachen. En elke keer wanneer hij zenuwachtig wordt, krijgt hij de hik. Peabo probeert zich altijd te verbergen voor Bloona die een oogje op hem heeft en altijd probeert om hem te omhelzen. Omdat hij de hik krijgt, verraadt hij zichzelf helaas al gauw.

② SHARLA

Sharla is manisch depressief. Haar gemoedstoestand kan van het ene ogenblik op het andere helemaal omslaan. Het ene moment huilt ze bittere tranen en even later kan ze niet meer op van het lachen. Hoewel ze erg onzeker van zichzelf is, heeft Sharla een fantastische stem en kan ze zich echt laten horen wanneer ze zich helemaal laat gaan. Sharla is goede maatjes met Lewanda, maar ze is jaloers op haar omdat ze denkt dat Smoot, op wie ze verkierd is, een oogje op Lewanda heeft en niet op haar.

FUNKOTRONIN PORUKKA

① PEABO

Peabo on todennäköisesti ToeJamin & Earlin paras ystävä. Hän kikattaa paljon, mikä yleensä saa ToeJamin & Earlin nauramaan. Hän saa hikan aina hermostuessaan. Peabon löytää useimmiten piileksimästä Bloonaa, joka on ihastunut Peaboon ja yrittää aina halata tätä. Ikävä kyllä Peabon hikka yleensä paljastaa hänet melko nopeasti.

② SHARLA

Sharla on maanis-depressiivinen. Hänellä näyttää aina olevan mielialan vaihteluita ja hän saattaa yhtenä hetkenä itkeä vullottaa, kun taas toisena hän saattaa olla yhtä hymyä ja naurua. Vaikka Sharla onkin hyvin epävarma luonne, hänellä on loistava lauluääni, ja hän saa kaikki äimäksi esiintyessään. Sharla on hyvää pataa Lewandan kanssa, vaikkakin mustasukkainen tälle, koska hän luulee ihailemansa Smootin olevan lätkässä Lewandaan eikä itseensä.

③ SMOOT

Despite what Sharla thinks, Smoot doesn't have the hots for Lewanda. Smoot, in fact, has only ever been in love with one Funkotronian, and that's himself. Smoot just adores himself. His favorite activities include looking in the mirror, combing his hair, and talking about himself. Smoot knows that it's his destiny to be a great movie star.

④ LEWANDA

Lewanda is sexy and flirtatious. She makes both ToeJam & Earl get all tongue-tied. She's good friends with Sharla and is completely uninterested in Smoot. Lewanda is quite smart and tends to be the leader whenever there's a crisis. She loves to dance more than anything in the world, but often finds herself having to babysit her younger twin brothers Chester and Lester.



③ SMOOT

Ungeachtet dessen, was Sharla denkt, ist Smoot nicht scharf auf Lewanda. Smoot ist tatsächlich nur in einen einzigen Funkotronier verliebt, nämlich in sich selbst. Smoot ist einfach von sich entzückt. Zu seinen Lieblingsbeschäftigungen zählen: in den Spiegel schauen, seine Haare kämmen und über sich selbst reden. Smoot ist davon überzeugt, daß er einmal ein großer Filmstar sein wird.

④ LEWANDA

Lewanda ist sexy und kokett. Sie macht ToeJam & Earl ganz schüchtern. Sie ist gut mit Sharla befreundet und hat überhaupt kein Interesse an Smoot. Lewanda ist ziemlich schlau und übernimmt gern die Rolle des Anführers in Krisensituationen. Sie liebt das Tanzen über alles, muß aber oft auf ihre jüngeren Zwillingbrüder Chester und Lester aufpassen.

③ SMOOT

Malgré ce que pense Sharla, Smoot n'a pas le béguin pour Lewanda. Smoot n'aime qu'une seule personne : lui-même. Et aimer est peu dire car en réalité Smoot s'adore. Ses activités favorites sont, dans l'ordre : se regarder dans le miroir, se peigner, parler de lui-même. Sa destinée, il la connaît, il sera vedette de cinéma.

④ LEWANDA

Lewanda est sexy et aguichante. En sa présence, ToeJam et Earl en perdent la parole. Elle apprécie l'amitié de Sharla et ne s'intéresse pas du tout à Smoot. Intelligente, Lewanda a un ascendant sur les autres en cas de problème. Elle aime beaucoup danser, mais doit souvent rester à la maison pour garder ses petits frères, les jumeaux Chester et Lester.

③ SMOOT

A pesar de lo que piensa Sharla, Smoot no está enamorado de Lewanda. De hecho, Smoot sólo ha estado enamorado una sola vez en su vida de un Funkotroniano... él mismo. Smoot se adora a sí mismo. Sus actividades predilectas consisten en mirarse al espejo, peinarse y hablar de sí mismo. Smoot sabe que su destino es el de convertirse en una famosísima estrella del cine.

④ LEWANDA

Lewanda posee un gran atractivo sexual y es muy coqueta. ToeJam y Earl tienen dificultades al hablar cuando están con ella. Es una buena amiga de Sharla y no tiene ningún interés en Smoot. Lewanda es muy inteligente y tiende a convertirse en líder siempre que se produce una crisis. Le gusta bailar más que ninguna otra cosa en el mundo, pero, con frecuencia, tiene que cuidar de sus dos hermanos pequeños, los mellizos Chester y Lester.

④



③ SMOOT

Nonostante quello che pensa Sharla, Smoot non ha alcun debole per Lewanda. Smoot, infatti, è sempre stato innamorato di un solo Funkotroniano, e cioè di se stesso. Smoot semplicemente si adora. Le sue attività preferite comprendono il guardarsi allo specchio, il pettinarsi i capelli ed il parlare di sé. Smoot sa che è suo destino diventare una grande star del cinema.

④ LEWANDA

Lewanda è sexy e civettuola. Lascia senza parole ToeJam & Earl. È una buona amica di Sharla e non ha alcun interesse per Smoot. Lewanda è piuttosto brillante e tende sempre ad essere la leader ogni volta che si verifica una crisi. Adora ballare più di qualsiasi altra cosa al mondo, ma si trova spesso a dover badare ai suoi fratelli gemelli più piccoli Chester e Lester.

③ SMOOT

Tvärtemot vad Sharla har för sig tänder Smoot inte alls på Lewanda. Den endaste funkotronian Smoot någonsin varit kär i är i själva verket sig själv. Smoot avgudar helt enkelt sig själv. Till hans favoritsysselsättningar hör att spegla sig, att kamma sig och att tala om sig själv. Smoot är övertygad om att han har en lysande framtid som filmstjärna.

④ LEWANDA

Lewanda är sexig och flirtig av sig. Hon får både ToeJam & Earl att bli alldeles försagda. Hon är god vän med Sharla och är helt ointresserad av Smoot. Lewanda är mycket skärpt och brukar få leda gänget när det uppstår svårigheter. Hon älskar att dansa mer än allt annat i hela världen, men brukar ofta bli tvungen att sitta barnvakt i stället åt sina småbröder, tvillingarna Chester och Lester.

③ SMOOT

Sharla heeft het echter bij het verkeerde eind, want Smoot heeft helemaal geen oogje op Lewanda. Smoot is in zijn hele leven maar op één Funkotroon verliefd geweest, namelijk op zichzelf. Smoot is helemaal gek op zichzelf. Het liefst staat hij voor de spiegel zichzelf te bekijken, zijn haar te kammen en over zichzelf te praten. Smoot is ervan overtuigd dat hij voorbestemd is om later een groot filmster te worden.

④ LEWANDA

Lewanda is sexy en flirtziek. Bij haar staan ToeJam & Earl helemaal met de mond vol tanden. Ze is goede maatjes met Sharla en helemaal niet geïnteresseerd in Smoot. Lewanda is bijzonder intelligent en wanneer er moeilijkheden zijn, neemt zij al gauw de leiding in handen. Ze vindt het heerlijk om uit dansen te gaan, maar helaas moet ze vaak thuisblijven om op haar kleine tweelingbroertjes Chester en Lester te passen.

③ SMOOT

Toisin kuin Sharla kuvittelee, Smoot ei ole iäkässä Lewandaan. Itse asiassa Smoot ei ole koskaan rakastanut kuin yhtä funkotronilaista, nimittäin itseään. Smoot suorastaan palvoo itseään. Hänen mielipuuhiinsa kuuluu peiliin tuijottaminen, tukan kampaaminen ja itsestään puhuminen. Smoot tietää, että hänen kohtalonaan on tulla suureksi elokuvatähdäksi.

④ LEWANDA

Lewanda on hemaiseva ja viekoitteleva. Hän saa ToeJam & Earlin täysin sanattomiksi. Hän on Sharlan hyvä ystävä, eikä tippakaan kiinnostunut Smootista. Lewanda on todella nokkela ja kriisitilanteissa ottaa yleensä ohjat käsiinsä. Hän pitää tanssimisesta enemmän kuin mistään muusta, mutta usein hänen täytyy vahtia nuorempia kaksoveljiään Chesteriä ja Lesteriä.

⑤ **BLOONA**

Bloona is overweight, and extremely unselfconscious about it. She absolutely loves food, and because of this, she and Earl have a special friendship. Bloona tends to be very philosophical about food, and Earl thinks she is very wise. Bloona has the hots for Peabo, and is always trying to feed him candy bars. Like Peabo, she laughs and giggles a lot.

⑥ **FLARNEY**

Flarney has two heads and is always extremely confused. He is very jumpy, and is constantly screaming and jumping in surprise at some sound he thought he heard, and shouting things like, "Who! What! Where!" Often, Flarney will try to walk in two directions at once, or he'll say to himself, "Was that you? Wasn't me. I thought it was you. Who said that?" Getting directions from Flarney is generally not a good idea.

⑤



⑤ **BLOONA**

Bloona ist übergewichtig und vollkommen unbefangen darüber. Sie liebt Essen über alles, weshalb sie und Earl besonders gut befreundet sind. Bloona neigt dazu, über das Essen zu philosophieren, und Earl hält sie für sehr gescheit. Bloona ist scharf auf Peabo und versucht ständig, ihn mit Bonbons zu füttern. Sie lacht und kichert auch so viel wie Peabo.

⑥ **FLARNEY**

Flarney hat zwei Köpfe und ist immer äußerst verwirrt. Er ist sehr nervös und schreit und springt andauernd vor Schreck über irgendein Geräusch, das er zu hören glaubte, und ruft ständig: "Wer! Was! Wo!" Oft versucht Flarney, in zwei verschiedene Richtungen gleichzeitig zu gehen, oder er sagt zu sich selbst: "Warst du das? Ich war's nicht. Ich dachte, du warst das. Wer hat das gesagt?" Es ist im allgemeinen nicht ratsam, Flarney um Rat zu fragen.

⑤ **BLOONA**

Bloona est grosse et peu soucieuse de l'être. Tout comme Earl, elle adore manger. De cette passion commune, est née une très belle amitié. Bloona philosophe à merveille sur la gastronomie et Earl en est béat d'admiration. Elle a le béguin pour Peabo qu'elle essaie de gaver de caramels. Comme Peabo, elle rit beaucoup.

⑥ **FLARNEY**

Flarney a deux têtes et il est toujours extrêmement désordonné. Nerveux, il tressaute et hurle au moindre bruit. On l'entend souvent crier "Qu'est-ce que c'est?", "Qu'est-ce qui se passe?", "Qui est là?" Flarney essaie souvent d'aller dans deux directions à la fois. Ou il se dit à lui-même: "C'est toi?", "Non ce n'est pas moi.", "Je croyais que c'était toi.", "Qui a dit ça?". Un conseil: ne lui demandez pas votre chemin.

⑥



⑤ **BLOONA**

Bloona está muy gorda, pero parece que no se da cuenta de ello. Le encanta la comida, y por esta razón, ella y Earl tienen una amistad especial. Bloona tiende a ser muy filosófica con la comida, y Earl piensa que es muy sabia. Bloona está enamorada de Peabo, y siempre trata de alimentarle con dulces. Como Peabo, se ríe y sonríe mucho.

⑥ **FLARNEY**

Flarney tiene dos cabezas y siempre está muy desconcertado. Es muy asustadizo, y está constantemente chillando y saltando porque, en su imaginación, cree que oye ruidos, y siempre está gritando palabras como "¡QUIÉN! ¡QUÉ! ¡DÓNDE!". A menudo, Flarney tratará de caminar en dos direcciones a la vez, o se dirá a sí mismo, "¿Eras tú? No, no era yo. Creí que eras tú. ¿Quién ha dicho eso?" Preguntar a Flarney por direcciones no es, generalmente, una buena idea.

⑤ BLOONA

Bloona è in sovrappeso, ma questo non la imbarazza affatto. Adora assolutamente il cibo e per questo fra lei ed Earl vi è una speciale amicizia. Per quanto riguarda il cibo, Bloona la prende con molta filosofia ed Earl la considera molto saggia. Bloona è molto attratta da Peabo e cerca sempre di fargli mangiare dei pezzi di caramelle. Come Peabo, ride e sghignazza parecchio.

⑥ FLARNEY

Flarney ha due teste ed è sempre estremamente confuso. È molto nervoso e regolarmente, ogni volta che crede di sentire un rumore, grida e sobbalza per lo spavento, urlando cose come: "Chi! Cosa! Dove!". Spesso Flarney cercherà di camminare in due direzioni contemporaneamente, oppure dirà a se stesso, "Sei stato tu? No, non sono stato io! Pensavo che fossi stato tu. Ma chi l'ha detto?". Ricevere indicazioni da Flarney non è in genere una buona idea.

⑤ BLOONA

Bloona är fet, men bryr sig absolut inte ett dugg om det. Hon fullkomligt älskar mat, och har därför ett speciellt vänskapsförhållande till Earl. Bloona brukar bli mycket filosofisk av sig när det gäller mat, och Earl tycker att hon är väldigt klok. Bloona tänder på Peabo, och försöker alltid mata honom med godis. Precis som Peabo skrattar och fnittrar hon hela tiden.

⑥ FLARNEY

Flarney har två huvuden och är alltså extremt förvirrad. Han kan inte sitta still, utan skriker hela tiden eller hoppar till inför något ljud han inbillar sig ha hört, eller ropar sånt som "Vem! Vadå! Var!" Ofta försöker Flarney gå åt två olika håll samtidigt, eller säga saker till sig själv i stil med "Var det du? Det var i alla fall inte jag. Jag trodde det var du? Vem var det som sa det?" Det brukar aldrig vara någon vits med att fråga Flarney om vägen.

⑤ BLOONA

Bloona is een dikkerd, maar daarvan trekt ze zich totaal niets aan. Ze is gek op eten en daarom heeft ze een speciale band met Earl. Bloona heeft de neiging om een zeer filosofische houding aan te nemen wanneer het om eten gaat, en Earl vindt haar erg wijs. Bloona heeft een oogje op Peabo en wil hem altijd op chocoladerepen tracteren. Net als Peabo is ze altijd aan het lachen en giechelen.

⑥ FLARNEY

Flarney heeft twee hoofden en is altijd erg in de war. Hij is erg prikkelbaar. Zodra hij een geluid meent te horen, begint hij te schreeuwen en springt hij omhoog. Dan roept hij dingen zoals "Wie! Wat! Waar!" Vaak probeert Flarney in twee verschillende richtingen tegelijk te lopen of zegt hij tegen zichzelf: "Was jij dat? Ik was het in elk geval niet. Ik dacht dat jij het was. Wie zei dat?" Wanneer je de weg kwijt bent, kun je dan ook beter niet aan Flarney vragen welke kant je uit moet.

⑤ BLOONA

Bloona on ylipainoinen, mutta tämä ei haittaa häntä vähaakaan. Hän kertakaikkiaan rakastaa ruokaa, ja tämän ansiosta hänellä ja Earlilla on erityinen ystävyysuhde. Bloonalla on taipumus suhtautua ruokaan filosofisesti, ja Earl pitää häntä erittäin viisaana. Bloona on lätkässä Peaboon ja yrittää aina syöttää tälle makeisia. Aivan kuin Peabokin, Bloona naureskelee ja kikattaa paljon.

⑥ FLARNEY

Flarneylla on kaksi päätä ja hän on aina erittäin hämmentynyt. Hän on todella säikky ja kiljuu ja pomppii jatkuvasti pelästyttyään jotakin ääntä, jonka hän kuvittelee kuulleensa. Hän huutelee: "Kuka? Missä? Mitä?". Usein Flarney yrittää kävellä kahteen eri suuntaan yhtä aikaa. Hän saattaa myös sanoa itselleen: "Sinäkö sen sanoit? En se minä ollut. Luulin, että se olit sinä. Kuka sen sanoi?". Tien kysyminen Flarneylta on yleensä huono ajatus.

⑦ OLD OTIS

Old Otis likes to do two things. He likes to garden, and he likes to tell long stories. Unfortunately, T.J. & Earl and their other friends usually don't have the patience to get all the way through one of Otis's stories, so he is forever getting interrupted by them. Otis is a great source of Funkotronian tall tales and legends.

⑧ CHESTER AND LESTER

These are the Pubby twins, the younger brothers of Lewanda Pubby. The strange thing about Chester and Lester is that they are never seen together, and no one is sure whether there are really two of them, or whether it's just one kid pretending to be twins. It's impossible to get their names right; no matter who you guess, it's always the other one.

⑦



⑦ DER ALTE OTIS

Der alte Otis hat zwei Lieblingsbeschäftigungen: Gartenarbeit und lange Geschichten erzählen. Leider haben T.J. & Earl und ihre anderen Freunde gewöhnlich nicht die Geduld, Otis' Geschichten bis zum Schluß anzuhören, weshalb er immer von ihnen unterbrochen wird. Otis ist eine hervorragende Quelle für Funkotrons unglaubliche Geschichten und Legenden.

⑧ CHESTER UND LESTER

Dies sind die Pubby-Zwillinge, die jüngeren Brüder von Lewanda Pubby. Das Seltsame bei Chester und Lester ist, daß sie noch nie zusammen gesehen worden sind, und niemand ist sicher, ob wirklich zwei von ihnen existieren, oder ob es wirklich nur ein Junge ist, der vortäuscht, Zwillinge zu sein. Es ist unmöglich, sie auseinanderzuhalten; wenn man meint, es ist der eine, dann ist es immer der andere.

⑦ LE VIEIL OTIS

Le vieil Otis a deux passions : jardiner et raconter des histoires interminables. ToeJam, Earl et leurs amis n'ont généralement pas la patience d'attendre la fin de l'histoire et l'interrompent sans cesse. Otis est une source précieuse de contes et légendes de Funkotron.

⑧ CHESTER ET LESTER

Ce sont les deux petits frères de Lewanda. Ils sont jumeaux, mais curieusement, on ne les voit jamais ensemble. Certains prétendent qu'un seul enfant joue le rôle des deux jumeaux. Ils se plaisent à essayer de tromper tout le monde sur leur identité. N'essayez pas de deviner auquel des deux vous parlez. On vous répondra toujours que vous faites erreur.

⑧



⑦ EL VIEJO OTIS

Al viejo Otis le gusta hacer dos cosas. Le gusta trabajar en el jardín y contar historias largas. Por desgracia, T.J, Earl y sus demás amigos no tienen la paciencia de escuchar hasta el final las historias de Otis, así que siempre le están interrumpiendo. Otis es una fuente inagotable de cuentos y leyendas funkotronianas.

⑧ CHESTER Y LESTER

Son los gemelos Pubby, los hermanos pequeños de Lewanda Pubby. Lo extraño acerca de Chester y Lester es que nunca se les ve juntos, y nadie está seguro de si son realmente dos personajes o es uno sólo que pretende ser el gemelo del otro. Resulta imposible acertar sus nombres correctos; no importa el nombre que se mencione, el personaje nombrado siempre será el otro.

⑦ IL VECCHIO OTIS

Al Vecchio Otis piace fare due cose. Gli piace il giardinaggio e gli piace raccontare lunghe storie. Purtroppo, TJ & Earl e gli altri loro amici di solito non hanno la pazienza per ascoltare una delle storie di Otis fino alla fine ed è così che, normalmente, lo interrompono. Otis è una grande fonte di straordinarie favole e leggende Funkotroniane.

⑧ CHESTER E LESTER

Questi sono i gemelli Pubble, i fratelli minori di Lewanda Pubble. Ciò che è strano, riguardo a Chester ed a Lester, è che non si vedono mai insieme e nessuno è sicuro se siano realmente in due, oppure se sia solo un ragazzino che fa finta di avere un gemello. È impossibile indovinare il loro nome; indipendentemente da quale crediate che uno sia, sarà sicuramente l'altro.

⑦ GAMLE OTIS

Gamle Otis gillar två saker. Han gillar att pyssla i sin trädgård, och han gillar att berätta långa historier. Tyvärr har ToeJam & Earl och deras vänner sällan tålmod att höra Otis historier ända till slutet, utan de avbryter honom ideligen. Otis är en fantastisk källa för funkotroniska rövarhistorier och legender.

⑧ CHESTER OCH LESTER

Det är Pubble-tvillingarna som är småbröder till Lewanda Pubble. Det konstiga med Chester och Lester är att man aldrig ser dem tillsammans och ingen vet egentligen om det verkligen finns två av dem, eller om det bara är en enda unge som låtsas vara tvillingar. Det är omöjligt att gissa rätt på deras namn. Oavsett vilken av dem du gissar på är det alltid den andre.

⑦ OUDE OTIS

Oude Otis heeft twee liefhebberijen. Hij houdt van tuinieren en hij vindt het heerlijk om lange verhalen te vertellen. Helaas hebben ToeJam & Earl en hun andere vrienden meestal te weinig geduld om de verhalen van Otis helemaal tot het einde toe aan te horen, dus wordt Otis altijd door hen onderbroken. Otis is een goede bron wanneer het om sterke Funkotroonse verhalen en legenden gaat.

⑧ CHESTER EN LESTER

Dit zijn de tweelingbroertjes van Lewanda Pubble. Het merkwaardige aan Chester en Lester is dat zij nooit samen te zien zijn, zodat niemand zeker weet of er inderdaad twee broertjes zijn of dat er maar één is die net doet alsof hij één van de tweelingbroertjes is. Het is onmogelijk om hen bij de juiste naam te noemen. Wie je ook denkt dat het is, het is altijd de ander.

⑦ VANHA OTIS

Vanhalla Otiksella on kaksi huvia. Hän pitää puutarhan hoidosta ja hän kertoo mielellään pitkiä tarinoita. Ikävä kyllä ToeJamin & Earlin ja heidän ystäviensä kärsivällisyys ei yleensä riitä Otiksen tarinoiden loppuun asti kuuntelemiseen, joten he keskeyttävät hänet aina. Otis on loistava funkotronilaisten satujen ja tarinoiden lähde.

⑧ CHESTER JA LESTER

Nämä ovat Pubble'n kaksoiset, Lewanda Pubble'n pikkuveljet. Omituista Chesterissä ja Lesterissä on, että heitä ei koskaan nähdä yhdessä. Niinpä kukaan ei olekaan varma, onko heitä todellakin kaksi vai vain yksi nassikka, joka esittää kaksosia. On mahdotonta arvata heidän nimiään oikein. Yritipä sitten kumpaa nimeä tahansa, se on aina se toinen.

⑨ TRIXIE

The players who made it to the end of *ToeJam & Earl 1* may remember Trixie. No one really knows who Trixie is, although she is occasionally referred to by some Funkotronians as the "Mysterious and Beautiful Spirit Goddess of Joyous Funk." More often than not, though, they just call her "Trix." Needless to say, TJ & Earl are both quite taken with her.

Sometimes, you may be clever or lucky enough to find one of Trixie's hidden spots, like the one, for example, on the platform in Danger Alley. (Oops! I hope I didn't give anything away.) When you find one of these spots, Trixie will bestow upon ToeJam & Earl a special power that will last for the rest of the level.

⑨



⑨ TRIXIE

Die Spieler, die sich bis zum Ende von *ToeJam & Earl 1* durchgeschlagen haben, werden sich vielleicht noch an Trixie erinnern. Niemand weiß eigentlich, wer Trixie ist, obwohl sie gelegentlich von einigen Funkotroniern die "mysteriöse und schöne Göttin des frohen Funks" genannt wird. Doch meistens wird sie einfach "Trix" genannt. Überflüssig zu sagen, daß T.J. & Earl von ihr ziemlich angetan sind.

Vielleicht sind Sie manchmal so schlau oder haben das Glück, einen von Trixies verborgenen Plätzen zu finden, wie z.B. den auf der Plattform auf der Panikallee. (Hoppla! Hoffentlich habe ich jetzt nichts verraten.) Wenn Sie einen dieser Plätze finden, verleiht Trixie ToeJam & Earl eine besondere Kraft, die für den Rest des Levels wirksam bleibt.

⑨ TRIXIE

Ceux qui ont joué à *ToeJam & Earl 1* se souviendront de Trixie. Personne ne sait très bien d'où elle vient. Certains Funkotroniens l'appellent "mystérieuse et belle déesse du funk joyeux". ToeJam et Earl ont opté pour la simplicité : ils l'appellent "Trix". Elle plaît beaucoup aux deux amis.

Votre ingéniosité, ou votre chance, vous mènera parfois à l'une des cachettes de Trixie comme celle de la Danger Alley (j'espère que je n'en dis pas trop !). Lorsque vous aurez découvert l'une de ces cachettes, Trixie vous donnera un pouvoir spécial qui durera jusqu'à la fin du niveau.

⑨ TRIXIE

Los jugadores que alcanzaron el final de *ToeJam & Earl 1* quizá recuerden a Trixie. Nadie sabe en realidad quién es Trixie, aunque a veces algunos funkotronianos se refieren a ella como la "misteriosa y hermosa diosa de la belleza del alegre funk". Aunque, con mayor frecuencia, se le llame simplemente "Trix". Resulta de más decir que TJ y Earl la encuentran simpatiquísima.

Algunas veces, usted quizá tenga la suficiente inteligencia o suerte para encontrar uno de los lugares escondidos de Trixie como, por ejemplo, el de la plataforma del Callejón Peligroso. (¡Vaya! Espero no haber descubierto demasiado.) Cuando encuentre uno de estos lugares, Trixie otorgará a ToeJam y Earl un poder especial que les durará hasta el final del nivel.

⑨ TRIXIE

I giocatori che riuscirono ad arrivare alla fine di *ToeJam & Earl 1* potranno ricordarsi di Trixie. Nessuno sa in realtà chi sia Trixie, anche se viene talvolta definita da alcuni Funkotroniani come la "Dea Misteriosa dalla Splendida Anima dell'Allegro Funk". Più frequentemente, però, la chiamano semplicemente "Trix". Inutile dire, che TJ & Earl sono decisamente affascinati da lei.

Qualche volta potrai essere abbastanza in gamba o fortunato da trovare uno dei nascondigli di Trixie, come per esempio quello sulla piattaforma nel Vicolo del Pericolo. (Oops! Spero di non aver svelato niente.) Quando trovi uno di questi posti, Trixie conferirà a ToeJam & Earl un potere speciale che durerà per tutto il resto del livello.

⑨ TRIXIE

Spelare som klarade sig igenom spelet *ToeJam & Earl 1* minns kanske Trixie. Det är ingen som vet vem Trixie är egentligen, men somliga funkotronianer talar ibland om henne som "Den glada funkens mystiska och sköna andegudinna". Oftast kallar de henne bara för "Trix", förstås. Givetvis är både ToeJam & Earl rätt förtjusta i henne.

Ibland kanske du är tillräckligt smart eller har tillräckligt med tur för att hitta någon av Trixies gömmor, som till exempel den på plattformen i Farogränden. (Oj då! Jag hoppas jag inte avslöjade för mycket där.) När du hittar en sådan gömma ger Trixie ToeJam & Earl en specialförmåga som varar till slutet av den nivån.

⑨ TRIXIE

De spelers die het einde van *ToeJam & Earl 1* hebben gehaald, herinneren zich Trixie misschien nog. Niemand weet precies wie Trixie is, maar soms wordt ze door de Funkotronen ook wel aangeduid als de "Geheimzinnige en Schone Fee van de Blijde Funk". Maar meestal noemen ze haar gewoon "Trix". Het zal duidelijk zijn dat ToeJam & Earl beide erg met haar ingenomen zijn.

Soms ben je zo slim of gelukkig dat je één van de schuilplaatsen van Trixie vindt, zoals die op het platform in de Gevarensteeg. (Oh jee, ik hoop dat ik niets heb verkapt!) Wanneer je één van die schuilplaatsen vindt, zal Trixie onze ToeJam & Earl belonen met een speciale kracht waarvan ze het hele verdere niveau kunnen profiteren.

⑨ TRIXIE

ToeJam & Earl 1:n selvittäneet pelaajat saattavat muistaa Trixien. Kukaan ei oikeastaan tiedä, kuka Trixie on. Jotkut funkotronilaiset kuitenkin toisinaan kutsuvat häntä nimellä "salaperäinen ja ihana riemufunkin henkijumalatar". Useimmiten hän kuitenkin kulkee nimellä "Trix". On turha sanoakaan, että sekä ToeJam että Earl ovat aivan laapallään häneen.

Toisinaan saatat olla tarpeeksi nokkela tai onnekas löytääksesi Trixien kätköjä, esimerkiksi Vaarakujan korokkeelta. (Oho! Toivottavasti en paljastanut mitään.) Jos löydät tällaisen kätkön, Trixie suo ToJamille & Earlille erikoiskyvyn, joka kestää kyseisen tason loppuun.

THE EARTHLINGS

What follows is some free advice on how to deal with the various Earthlings TJ & Earl will encounter.

① THE LITTLE GIRL

She's easy to jar; you just need to find her. (2 jars)

② THE BASEBALL KID

Careful with your Super Jars. This guy can duck! (3 jars)

③ THE COW GHOST

Use your Funk Scan to see where it is when it's invisible. Don't let it get too close. Use your Funk Move to get away quickly. (2 jars)

④ THE CONSTRUCTION WORKER

Don't stay on the ground near him. Use the Ultra-Cool Technique to jar him. (5 jars)

①



DIE ERDLINGE

Es folgen einige kostenlose Ratschläge, wie die verschiedenen Erdlinge zu behandeln sind, denen T.J. & Earl begegnen.

① DAS KLEINE MÄDCHEN

Sie ist leicht einzumachen; Sie müssen sie nur finden. (2 Gläser)

② DAS BASEBALL-KID

Aufgepaßt mit Ihren Supergläsern. Dieser Bursche kann sich ducken! (3 Gläser)

③ DER KUH-GEIST

Benutzen Sie Ihren Funk Scan, um festzustellen, wo er sich befindet, wenn er unsichtbar ist. Lassen Sie ihn nicht zu nah kommen. Benutzen Sie Ihren Funk-Move, um sich schnell aus dem Staub zu machen. (2 Gläser)

④ DER BAUARBEITER

Halten Sie sich nicht auf dem Boden in seiner Nähe auf. Benutzen Sie die ultra-coole Technik, um ihn einzumachen. (5 Gläser)

LES TERRIENS

Maintenant quelques conseils pour capturer les terriens que ToëJam et Earl rencontreront.

① LA PETITE FILLE

Elle est facile à mettre en pots. Il vous suffit de la trouver. (2 pots)

② LE JOUEUR DE BASEBALL

Attention à vos super-pots. Le joueur de baseball est capable de s'accroupir ! (3 pots)

③ LA VACHE FANTÔME

Votre super-radar vous permettra de la rendre visible lorsqu'elle disparaît. Ne vous en approchez pas trop. Servez-vous de votre hyper-esquive pour vous en écarter rapidement. (2 pots)

④ LE TERRASSIER

Ne vous approchez pas trop de lui sur le sol. Utilisez votre coup futé pour le mettre en pots. (5 pots)

②



LOS SERES TERRESTRES

A continuación se ofrecen consejos gratis sobre cómo ocuparse de los diversos seres terrestres que TJ y Earl encontrarán.

① LA NIÑA PEQUEÑA

Es muy fácil meterla en un tarro; sólo necesita encontrarla. (2 tarros)

② EL NIÑO DEL BÉISBOL

Tenga cuidado con sus supertarros. Este tipo puede esquivarlos. (3 tarros)

③ LA VACA FANTASMA

Utilice su exploración Funk para ver el lugar donde se encuentre la vaca cuando ésta sea invisible. No permita que se le acerque demasiado. Utilice sus movimientos funk para alejarse rápidamente. (2 tarros)

④ EL OBRERO DE LA CONSTRUCCIÓN

No se quede en el suelo cerca de él. Utilice la técnica ultratranquila para meterle en un tarro. (5 tarros)

I TERRESTRI

Di seguito sono riportati alcuni consigli su come comportarsi con i vari Terrestri che TJ & Earl incontreranno.

① LA RAGAZZINA

È facile da abbattere; devi solo trovarla. (2 barattoli)

② IL RAGAZZO DEL BASEBALL

Fai attenzione con i Super Barattoli. Questo tipo si può anche abbassare! (3 barattoli)

③ LA MUCCA FANTASMA

Usa la Sonda Funk per vedere dove è quando è invisibile. Non parla avvicinare troppo. Fai un Movimento Funk per allontanarti rapidamente. (2 barattoli)

④ IL LAVORATORE DEL CANTIERE

Non stare a terra vicino a lui. Per stenderlo utilizza la Tecnica Ultra-Cool. (5 barattoli)

JORDISARNA

Här följer lite goda råd om hur man handskas med de olika jordisar som ToeJam & Earl kommer att stöta på.

① SMÄFLICKAN

Hon är lätt att burka, bara du lyckas hitta henne. (2 burkar)

② BASEBALL-GRABBen

Var försiktig med dina superburkar. Den här grabben kan ducka! (3 burkar)

③ KO-SPÖKET

Använd din funksökare för att se var spöket är när det är osynligt. Låt inte spöket komma för nära dig. Använd funkrörelser för att fly undan snabbt. (2 burkar)

④ BYGGJOBAREN

Akta dig för att bli kvar på marken för nära honom. Använd den ultra-coola tekniken för att burka honom. (5 burkar)

③



DE AARDBEWONERS

Hier volgen enkele goede raadgevingen over wat je moet doen met de verschillende aardbewoners die ToeJam & Earl op hun reis zullen tegenkomen.

① HET KLEINE MEISJE

Haar kun je gemakkelijk in een pot stoppen. Je hoeft haar alleen maar te vinden. (2 potten)

② HET BASEBALL-JONGETJE

Voorzichtig met je superpotten. Dit kereltje kan snel in elkaar duiken! (3 potten)

③ DE KOEINGEEST

Gebruik je funk-scan om te zien waar de koeiengeest zich bevindt, wanneer deze onzichtbaar is. Laat hem niet te dichtbij komen. Gebruik je funkbeweging om je snel uit de voeten te kunnen maken. (2 potten)

④ DE BOUWVAKKER

Blijf niet bij hem op de grond. Gebruik de ultra-cool techniek om hem in de pot te stoppen. (5 potten)

MAAN ASUKIT

Seuraavat tiedot ovat ilmaisia neuvoja, joiden avulla voit selvittää ToeJam & Earlin kohtaamista moninaisista maan asukeista.

① PIKKUTYTÖ

Hänet on helppo purkittaa. Sinun täytyy vain löytää hänet. (2 purkkia)

② PESÄPALLOPOIKA

Varo vain, ettet tuhlaa superpurkkejasi. Tämä kaveri osaa väistellä! (3 purkkia)

③ KUMMITUSAMMU

Käytä funkkitutkaasi nähdäksesi lehmän, silloin kun se on näkymätön. Älä päästä otusta liian lähelle. Käytä funkkiliikettäsi siirtyäksesi nopeasti syrjään. (2 purkkia)

④ RAKENNUSTYÖLÄINEN

Pysy poissa hänen jaloistaan. Käytä tosiistiä tekniikkaa hänen purkittamiseksi. (5 purkkia)

④



⑤ **NASTY WILLIAM**

He's usually no problem. (5 jars)

⑥ **POODLES AND THE RICH LADY**

These two types are usually found together. Notice that when you jar the Lady, the Poodles go crazy and are much more dangerous. This means you want to always try to get the Poodles first. (Poodles, 2 jars; Lady, 5 jars)

⑦ **WOMAN TOURIST AND MAN TOURIST**

Push down on the D-BUTTON to cover your eyes when they are about to flash. Don't jump in the air when Tourists are around, because you won't be able to cover your eyes. The Woman gets jarred in fewer jars, but she flashes more often. (Woman, 4 jars; Man, 6 jars)

⑤



⑤ **DER FRECHE WILLY**

Er bereitet gewöhnlich keine Schwierigkeiten. (5 Gläser)

⑥ **DIE PUDEL UND DIE REICHE DAME**

Diese beiden Typen sind gewöhnlich zusammen anzutreffen. Denken Sie daran, daß die Pudel wütend werden und viel gefährlicher sind, wenn Sie die Dame einmachen. Versuchen Sie daher stets, die Pudel zuerst zu erledigen. (Pudel: 2 Gläser; Dame: 5 Gläser)

⑦ **TOURISTIN UND TOURIST**

Drücken Sie die RICHTUNGSTASTE nach unten, um Ihre Augen abzuschirmen, wenn die Touristen im Begriff sind zu blitzen. Springen Sie nicht in die Luft, wenn sich Touristen in der Umgebung aufhalten, weil Sie dann nicht in der Lage sind, Ihre Augen abzuschirmen. Die Touristin läßt sich mit weniger Gläsern einmachen, dafür blitzt sie aber öfter. (Touristin: 4 Gläser; Tourist: 6 Gläser)

⑤ **AFFREUX WILLIAM**

Il ne pose généralement pas de problèmes. (5 pots)

⑥ **LES CANICHES ET LA DAME RICHE**

On les rencontre généralement ensemble. Mais, lorsque vous mettez la dame riche en pots, les caniches deviennent enragés et dangereux. Vous devez donc essayer de les mettre en pots avant la dame. (Caniches, 2 pots ; dame riche, 5 pots)

⑦ **LA TOURISTE ET LE TOURISTE**

Appuyez sur le bas du BOUTON D pour vous protéger les yeux lorsque les touristes utilisent leur flash. Ne sautez pas lorsque vous êtes près d'eux : vous ne pourriez pas vous protéger les yeux. Il vous faudra moins de pots pour la touriste, mais elle utilise beaucoup son flash. (La touriste, 4 pots ; le touriste, 6 pots)

⑥



⑤ **EL TRAVIESO GUILLERMO**

Por lo general no resulta un problema. (5 tarros)

⑥ **CANICHES Y LA SEÑORA RICA**

Estos dos tipos, por lo general, siempre están juntos. Tenga en cuenta que cuando meta a la señora en un tarro, los caniches enloquecerán y serán mucho más peligrosos. Mejor meter siempre primero los caniches en los tarros. (Caniches, 2 tarros; señora, 5 tarros)

⑦ **LOS TURISTAS**

Presione el BOTÓN D hacia abajo para taparse los ojos cuando estén a punto de disparar el flash. Cuando haya turistas cerca no salte al aire porque no podrá taparse los ojos. La mujer se mete en menos tarros, pero dispara el flash más a menudo. (Mujer, 4 tarros; hombre, 6 tarros)

⑥



⑤ **WILLIAM IL DISPETTOSO**

Di solito non rappresenta un problema. (5 barattoli)

⑥ **I BARBONCINI E LA RICCA SIGNORA**

Queste due varietà si trovano in genere insieme. Fai attenzione che quando stendi la Signora, i Barboncini diventano matti e sono molto più pericolosi. Ciò significa che dovrai sempre cercare di prendere per primi i Barboncini. (Barboncini, 2 barattoli; Signora, 5 barattoli)

⑦ **IL TURISTA E LA TURISTA**

Premi il PULSANTE-D in giù per coprirti gli occhi quando stanno per scattare una foto col flash. Quando ci sono in giro dei turisti non saltare in aria perché altrimenti non potresti coprirti gli occhi. La Turista si può abbattere con meno barattoli, ma scatta foto più spesso. (Donna, 4 barattoli; Uomo, 6 barattoli)

⑤ **STYGGE WILLIAM**

Han brukar inte vara något problem. (5 burkar)

⑥ **PUDLARNÄ OCH DEN RIKÄ TÄNTEN**

De här två typerna brukar hänga ihop. Observera att när du burkar tanten blir pudlarna vansinniga och livsfarliga. Därför är det alltid smartast att försöka avfärda pudlarna först. (2 burkar för pudlarna, 5 burkar för tanten)

⑦ **KVINNLIG TURIST OCH MANLIG TURIST**

Tryck D-KNAPPEN nedåt för att hålla för ögonen när turisterna ska till att använda blixten. Hoppa inte upp i luften när det finns turister i faggorna för då kan du inte hålla för ögonen. Det går åt färre burkar för att burka den kvinnliga turistens, men hon använder blixten oftare. (4 burkar för kvinnan, 6 burkar för mannen)

⑤ **ONDEUGENDE WILLEM**

Die levert vrijwel nooit enig probleem op. (5 potten)

⑥ **POEDELÄ EN DE RIJKE DAME**

Deze vind je altijd samen. Wanneer je de dame in de pot stopt, zullen de poedels enorm tekeer gaan en veel gevaarlijker zijn. Daarom moet je altijd proberen, eerst de poedels te pakken te krijgen. (Poedels: 2 potten; dame: 5 potten)

⑦ **VROUWELIJKE TOERIST EN MANNELIJKE TOERIST**

Wanneer ze op het punt staan om te gaan fietsen, moet je je ogen bedekken door de R-TOETS omlaag te drukken. Wanneer de toeristen in de buurt zijn, moet je niet de lucht inspringen, omdat je anders je ogen niet kunt bedekken. Om de vrouwelijke toerist in de pot te doen, heb je minder potten nodig, maar ze fietst wel vaker. (Vrouw: 4 potten; man: 6 potten)

⑤ **ILKEÄ WILLIAM**

Hän ei yleensä aiheuta ongelmia. (5 purkkia)

⑥ **VILLAKOIRAT JA RIKÄ NAINEN**

Nämä kaksi lajia kulkevat yleensä yhdessä. Huomaa, että villakoirat joutuvat suunniltaan ja ovat paljon vaarallisempia, kun olet purkittanut naisen. Tämän vuoksi sinun kannattaa aina yrittää purkittaa villakoirat ensin. (villakoirat 2 purkkia; nainen 5 purkkia)

⑦ **NAISTURISTI JA MIESTURISTI**

Paina SUUNTANÄPPÄINTÄ alas peittääksesi silmäsi, kun he ovat käyttämässä salamavaloa. Älä hyppää ilmaan, kun turisteja on lähettyvillä, koska tällöin et voi peittää silmiäsi. Naisen purkittamiseen tarvitaan vähemmän purkkeja, mutta hän käyttää salamavaloaan useammin. (nainen 4 purkkia; mies 6 purkkia)



8 NAKED MAN IN BOX

When the box is covering him, it protects him from getting hit with jars. You can put jars on the ground near his feet, or you can wait until he stands up out of the box. Try dropping jars on his head. (7 jars)

9 THE INSANE FAIRY

Her laughing powder doesn't hurt you. She can dodge by doing a loop-de-loop, but she doesn't dodge jars that are lobbed straight up. (4 jars)

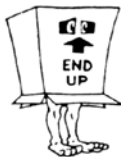
10 THE DUCK

The best way to fight the Duck is to continually throw jars up in the air, and then duck whenever he dives at you. Super Jars are a big help with him. (8 jars)

11 BOOGIE MEN

If you think a Boogie Man is around, just keep throwing. Use your Funk Scan to find them. (4 jars)

8



8 NACKTER MANN IM KARTON

Wenn er sich den Karton über den Kopf stülpt, ist er vor dem Bewerfen mit Gläsern geschützt. Sie können Gläser in der Nähe seiner Füße auf den Boden stellen, oder Sie können warten, bis er aufsteht und aus dem Karton steigt. Versuchen Sie, Gläser von oben auf seinen Kopf abzuwerfen. (7 Gläser)

9 DIE GEISTESKRANKE FEE

Ihr Lachpulver kann Ihnen nichts anhaben. Sie kann ausweichen, indem sie einen Looping ausführt, aber sie kann keinen Gläsern ausweichen, die gerade hochgeworfen werden. (4 Gläser)

10 DER ENTERICH

Den Enterich bekämpfen Sie am besten, indem Sie andauernd Gläser in die Luft werfen und sich dann ducken, wenn er sich auf Sie stürzt. Supergläser sind bei ihm eine große Hilfe. (8 Gläser)

11 BOOGIE-MÄNNER

Wenn Sie den Verdacht haben, daß ein Boogie-Mann in der Nähe ist, hören Sie nicht auf, mit Gläsern zu werfen. Benutzen Sie Ihren Funk Scan, um sie aufzuspüren. (4 Gläser)

8 L'HOMME NU DANS SA BOITE

La boîte protège l'homme nu contre les pots. Pour le capturer, essayez de déposer des pots à ses pieds. Ou attendez qu'il sorte de sa boîte. Ou, encore, essayez de lui faire tomber des pots sur sa tête. (7 pots)

9 LA FÉE FOLLE

Sa poudre hilarante ne vous fera guère de mal. La fée folle peut esquiver les pots en faisant un looping. Elle ne peut pas les éviter si vous les lancez droit vers le haut. (4 pots)

10 LE CANARD

Le meilleur moyen de combattre le canard est de lancer continuellement des pots dans l'air et de vous accroupir lorsqu'il fonce sur vous. Avec lui, les super-pots ne sont pas inutiles. (8 pots)

11 LES CROQUE-MITAINES

Si vous pensez qu'il y a un croque-mitaine à proximité, lancez des pots. Utilisez aussi votre super-radar pour le trouver. (4 pots)

9



8 HOMBRE DESNUDO EN UNA CAJA

Cuando el hombre esté tapado por la caja, ésta le protegerá para que no le golpeen los tarros. Usted podrá poner tarros en el suelo cerca de sus pies o podrá esperar hasta que salga de la caja. Pruebe a dejar caer tarros sobre su cabeza. (7 tarros)

9 EL HADA LOCA

Sus polvos de risa no le causarán ningún daño. Podrá esquivar rizando el rizo, pero no esquivará los tarros que se lancen derechos hacia arriba. (4 tarros)

10 EL PATO

La mejor forma de luchar contra el pato consiste en tirar tarros al aire, y luego agacharse cuando el pato le ataque en picado. Los supertarros son de gran ayuda contra el pato. (8 tarros)

11 LOS HOMBRES BOOGIE

Si usted piensa que un hombre Boogie está cerca, tire tarros continuamente. Utilice su exploración Funk para encontrarlos. (4 tarros)

8 **L'UOMO NUDO NELLO SCATOLONE**

Quando lo scatolone lo ricopre, lo protegge dai colpi dei barattoli. Puoi appoggiare dei barattoli per terra vicino ai suoi piedi, oppure puoi aspettare che si alzi fuori dalla scatola. Cerca di fargli cadere i barattoli in testa. (7 barattoli)

9 **LA FATA SQUILBRATA**

La sua polvere esilarante non ti nuoce. Può schivare i colpi facendo un giro della morte, ma non riesce a scansare i barattoli che ricadono dopo essere stati tirati in aria verticalmente. (4 barattoli)

10 **IL PAPERÒ**

Il sistema migliore per combattere il Paperò è di tirare continuamente barattoli in aria e poi abbassarti ogni volta che si lancia su di te. Con lui i Super Barattoli sono un grosso aiuto. (8 barattoli)

11 **GLI UOMINI BRUTI**

Se credi che vi sia un Uomo Bruto in giro, continua semplicemente a tirare barattoli. Usa la Sonda Funk per trovarli. (4 barattoli)

8 **DEN NAKNE MANNEN I LÅDAN**

När han står i sin låda skyddar den honom från att bli träffad av burkar. Du kan antingen ställa burkar på marken vid fötterna på honom eller också vänta tills han kliver ut ur sin låda. Prova att släppa burkar i huvudet på honom. (7 burkar)

9 **DEN TOSIGA FEN**

Hennes skrattpulver är ofarligt. Hon kan glida undan genom att göra en looping, men hon kommer inte undan från burkar som du lobbar rakt uppåt. (4 burkar)

10 **ANKAN**

Det bästa sättet att bekämpa ankan är att kasta upp burkar i luften hela tiden och sedan ducka så fort han dyker mot dig. Superburkar är väldigt bra att använda mot honom. (8 burkar)

11 **FULA BOOGIE-MÄN**

Om du misstänker att det finns en boogie-man i närheten så kasta burkar hela tiden. Använd din funksökare för att hitta honom. (4 burkar)

10



8 **NAAKTE MAN IN DOOS**

Wanneer hij de doos over zich heen heeft, wordt hij beschermd tegen potten. Je kunt potten op de grond bij zijn voeten neerzetten of je kunt wachten totdat hij uit de doos stapt. Probeer om potten op zijn hoofd te laten vallen. (7 potten)

9 **DE KRANKZINNIGE HEKS**

Haar lachpoeder deert jou niet. Ze kan ontkomen aan potten door steeds een rondje te maken, maar ze kan niet ontkomen aan potten die recht omhoog worden gegooid. (4 potten)

10 **HET EENDJE**

De beste manier om het eendje te pakken te krijgen is door voortdurend potten de lucht in te gooien en daarna in elkaar te duiken wanneer hij op jou afkomt. Bij hem komen de superpotten jou goed van pas. (8 potten)

11 **BOOGY-MANNEN**

Wanneer je denkt dat er een boogyman in de buurt is, moet je gewoon blijven gooien. Gebruik je funk-scan om ze te vinden. (4 potten)

10



8 **ALASTON MIES LAATIKOSSA**

Kun mies on laatikon alla, se suojelee häntä purkeilta. Voit laittaa purkkeja maahan hänen jalkojensa juureen tai voit odotella, että hän nousee esiin laatikosta. Yritä pudottaa purkkeja hänen pänsä päälle. (7 purkkia)

9 **HULLU HALTIJATAR**

Hänen naurujauheensa ei vahingoita sinua. Hän osaa väistää tekemällä silmukan, mutta hän ei väistä suoraan ylöspäin heitettyjä purkkeja. (4 purkkia)

10 **SORSA**

Paras tapa taistella sorsaa vastaan on heittää purkkeja jatkuvasti ilmaan ja väistää, kun tämä syöksyy kohti. Superpurkit ovat suureksi avuksi häntä vastaan. (8 purkkia)

11 **MÖRÖT**

Jos luulet, että lähistöllä on mörkö, nakkele purkkeja. Käytä funkkitutkaasi mörköjen löytämiseen. (4 purkkia)

11



HANDLING THIS CARTRIDGE

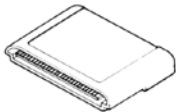
This cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

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-System bestimmt.

VORSICHTSMASSNAHMEN

- 1 Vor Nässe schützen!
 - 2 Nicht knicken!
 - 3 Vor Gewalteinwirkungen schützen!
 - 4 Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
 - 5 Nicht beschädigen oder verunstalten!
 - 6 Vor Hitze schützen!
 - 7 Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
 - Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
 - Nach Gebrauch in die Hülle legen.
 - * Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

WARNUNG: Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospiele 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 vídeo 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.

WARNING: Gäller dig som har en projektor-TV. Stillbilder kan orsaka permanenta skador på bildröret eller fosforfläckar på bildskärmen. Undvik att spela TV-spel på en projektor-TV i stortformat 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 projectie televisies. Stillstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectie televisies.



TÄMÄN KASSETIN KÄSITTELY

Tämä kasetti on tarkoitettu ainoastaan Sega Mega Drive System-järjestelmää varten.

ASIANMUKAINEN KÄYTTÖ

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

- Jos kasetti kastuu, kuivaa se kunnollisesti, ennen kuin käytät sitä.
- Jos se tulee likaiseksi, pyyhi se varovasti pehmeällä, saippuaveteen kastetulla kankaalla.
- Aseta se takaisin koteloonsa käytön jälkeen.
- * Pidä huolta, että pidät taukoja erittäin pitkien pelien aikana.

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



©TOEJAM & EARL PRODUCTIONS INC. 1991, 2022