

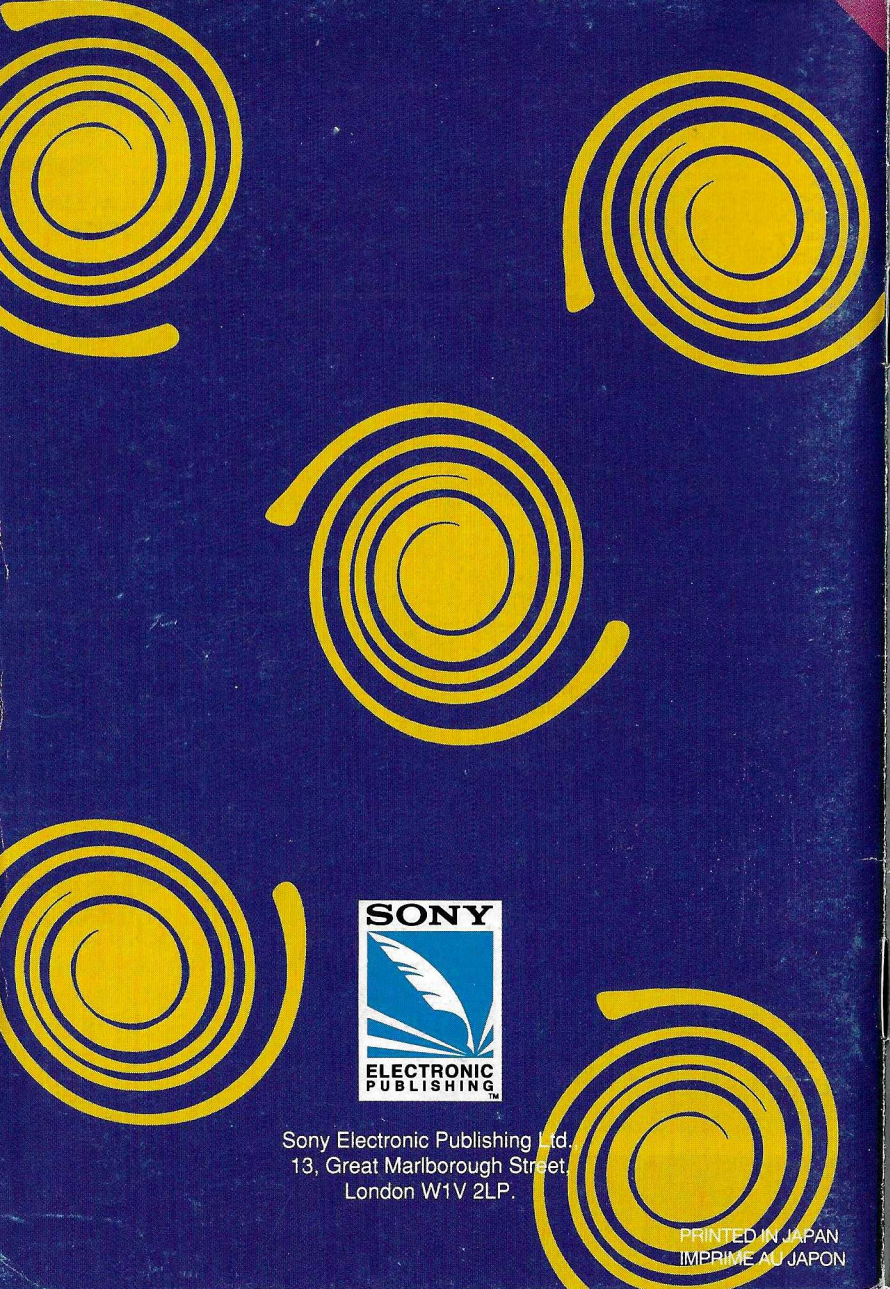
SUPER MORPH™



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM



Sony Electronic Publishing Ltd.
13, Great Marlborough Street
London W1V 2LP.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

LICENSED BY



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren / Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie / Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, AND ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHÉTEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITÉ AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DASS SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DASS ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PASST.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICORDA SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUIA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KÖBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÅMÅ TARRA VAKUUTTAA, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÅ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMÅSTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA TUOTTEITA.

WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

HINWEIS : BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

ATTENZIONE : LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLE, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÅRDARNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÅNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÅYTTÖÅ.



ENGLISH	2-11
DEUTSCH	12-19
FRANÇAIS	20-27
NEDERLANDS	28-35
ESPAÑOL	36-43
ITALIANO	44-52
SVENSKA	53-59
SUOMI	60-67



THE STORY SO FAR

WHILE EXPERIMENTING WITH A PROTOTYPE TELEPORTATION DEVICE, THE ECCENTRIC PROFESSOR KRANKENPOT, HAS INADVERTENTLY REDUCED HIS YOUNG NEPHEW, MORPH, TO HIS COMPONENT ATOMS. WITH THE MACHINE BLASTED INTO A HUNDRED LITTLE PIECES, MORPH'S ONLY HOPE IS TO RETRIEVE THE MISSING COMPONENTS SO THAT CAN KRANKENPOT REPAIR HIS CREATION. ONLY THEN CAN MORPH'S WAYWARD MOLECULES BE BROUGHT BACK INTO LINE. NOW PLAY ON...

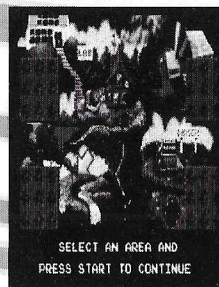
GETTING STARTED

1. MAKE SURE THE POWER SWITCH ON YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ IS OFF.
2. INSERT THE SUPER MORPH CARTRIDGE AS DESCRIBED IN YOUR SUPER NES MANUAL.
3. TURN THE POWER SWITCH ON.

MORPH'S TRANSFORMATIONS

MORPH MAY NO LONGER BE LIKE OTHER BOYS, BUT THERE ARE ADVANTAGES IN BEING A COLLECTION OF DISEMBODIED ATOMS. MORPH CAN, WITH GREAT EFFORT, METAMORPHOSE FROM ONE STATE OF MATTER TO ANOTHER. HE CAN BECOME GAS MORPH, LIQUID MORPH, FLEXIBLE MORPH OR SOLID MORPH. EACH OF THE FOUR STATES HE CAN ASSUME HAS ITS OWN ADVANTAGES AND, OF COURSE, ITS DISADVANTAGES.

THE GAME



THE TELEPORTATION MACHINE'S MISSING COMPONENTS HAVE BEEN SCATTERED OVER FOUR DIFFERENT AREAS: THE GARDENS, THE FACTORY, THE SEWERS, AND THE LABORATORIES. THERE ARE SIX LEVELS IN EACH AREA, WITH ONE COMPONENT HIDDEN IN EACH.

THIS SCREEN SHOWS THE FOUR AREAS, AND THE NUMBER OF MACHINE PARTS, SHOWN AS COGS, WHICH HAVE BEEN COLLECTED FROM EACH ONE. USE THE JOYPAD TO MOVE THE ARROW AND SELECT AN AREA, THEN PRESS START TO BEGIN.

TO COMPLETE EACH LEVEL, MORPH MUST FIND THE MISSING COMPONENT (SHOWN AS A LARGE COG) AND LEAVE BY THE EXIT WITHIN TWO MINUTES. IF YOU FAIL YOU CAN ATTEMPT THE LEVEL AGAIN OR MOVE ON TO A LEVEL WITHIN ANOTHER AREA. THERE IS NO LIMIT TO THE NUMBER OF TIMES YOU CAN ATTEMPT A LEVEL, BUT

REMEMBER ONCE YOU TURN OFF YOUR SUPER NINTENDO YOU'LL HAVE TO START ALL OVER AGAIN NEXT TIME.

MORPH AND HIS MOLECULES

GAS: WHEN IN THIS STATE MORPH CAN FLOAT UPWARDS AND PASS THROUGH SMALL HOLES AND GRILLES. HOWEVER THE GAS IS VERY COMBUSTIBLE AND DISAGREES HIGHLY WITH EXTRACTION FANS. UNFORTUNATELY, AS IT IS LIGHTER THAN AIR, MORPH CANNOT MOVE DOWNWARDS IN THIS STATE.

PRESS **BUTTON X** TO ENTER THE GAS STATE.

LIQUID: WHEN TRANSFORMED INTO A LIQUID MORPH MAY SEEP THROUGH SMALL HOLES AND GAPS, AND EXTINGUISH FIRES. HOWEVER HE CAN BE KILLED BY DRAINS AND DISSOLVED IN ANY OTHER LIQUID.

PRESS **BUTTON Y** TO ENTER THE LIQUID STATE.

FLEXIBLE: ELASTICITY IS THE KEY PHYSICAL CHARACTERISTIC IN THIS STATE. FLEXIBLE MORPH IS A BIT LIKE A BEACH BALL: HE CAN BOUNCE AND FLOAT ACROSS WATER. HOWEVER,

4

SHARP SPIKES, BRAMBLES, AND BROKEN GLASS WILL BURST HIM, AND HE CAN BURN IN FIRE.

PRESS **BUTTON A** TO ENTER THE FLEXIBLE STATE.

SOLID: THE DENSEST, HEAVIEST STATE FOR MORPH TO BE IN. SOLID MORPH ROLLS ABOUT LIKE A CANNONBALL. HE'S IMPERVIOUS TO SHARP OBJECTS AND CAN SMASH THROUGH CERTAIN WALLS. TAKE CARE WHEN MORPH IS SOLID AS HE IS EXTREMELY HEAVY AND WILL CRUMBLE THROUGH FLIMSY STONE PATHS AND SINK IN LIQUID OF ANY KIND.

PRESS **BUTTON B** TO ENTER THE SOLID STATE.

NUMBER OF TRANSFORMATIONS

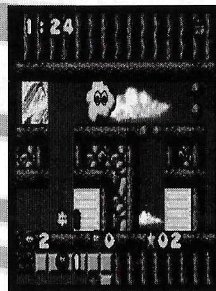
MORPH CAN ONLY CHANGE STATE A CERTAIN NUMBER OF TIMES PER LEVEL. IF HE OVERDOES IT HE CAN NO LONGER HOLD HIS ATOMS TOGETHER AND HE FAILS.

AT THE START OF A LEVEL MORPH IS ALLOCATED A NUMBER OF TRANSFORMATIONS FOR EACH STATE. YOU MAY ACTUALLY EXCEED THIS NUMBER FOR A PARTICULAR STATE AS LONG AS THE TOTAL NUMBER OF STATE CHANGES REMAINS

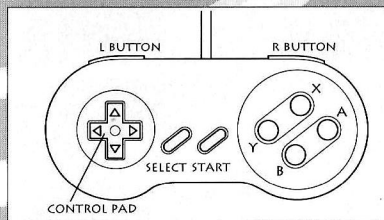
ABOVE ZERO. THE TRANSFORMATION COUNTER FOR THAT STATE WILL THEN DISPLAY A NEGATIVE (RED) NUMBER, AND YOU CAN CONTINUE TO EXPLORE THE LEVEL FURTHER. YOU CAN COLLECT FURTHER TRANSFORMATIONS (REPRESENTED AS STARS) TO BOOST THE AMOUNT OF TRANSFORMATIONS AVAILABLE TO YOU ON A LEVEL.

NOTE: YOU CANNOT COMPLETE A LEVEL IF THE NUMBER OF REMAINING TRANSFORMATION FOR ANY STATE IS NEGATIVE.

IN-GAME SCREEN



- A) THE FOUR STATES AND THE NUMBER OF REMAINING TRANSFORMATIONS FOR EACH.
- B) THE TOTAL NUMBER OF STATE CHANGES AVAILABLE
- C) ITEMS COLLECTED (E.G. KEY, MAP)
- D) THE MISSING COMPONENT
- E) THE TIME REMAINING



CONTROLS

THE JOYPAD IS USED TO MOVE MORPH AROUND, THOUGH EACH STATE HAS ITS OWN MOVEMENT CHARACTERISTICS. PUSH UP TO MAKE GAS MORPH RISE UP

PULL DOWN TO HOLD GAS MORPH AT THE CURRENT LEVEL.

PUSH UP OR DOWN TO INCREASE OR DECREASE THE HEIGHT OF FLEXIBLE MORPH'S BOUNCES

CHANGING STATE:

- GAS MORPH - **BUTTON X**
- LIQUID MORPH - **BUTTON Y**
- FLEXIBLE MORPH - **BUTTON A**
- SOLID MORPH - **BUTTON B**
- PAUSE GAME - **PRESS START**
- RESTART LEVEL - **PRESS START** AND THEN **PRESS SELECT**

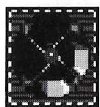
MAP CONTROLS

ONCE YOU HAVE COLLECTED THE MAP YOU CAN EXAMINE IT ANY TIME BY PRESSING SELECT. YOU CAN MOVE AROUND THE MAP WITH THE JOYPAD AND ZOOM IN AND OUT WITH THE L AND R BUTTONS. PRESS SELECT AGAIN TO EXIT.

5

THE HAZARDS

FANS



THE FANS WILL ONLY AFFECT GAS AND

FLEXIBLE MATERIALS THAT COME TOO CLOSE TO THE BLADES. IF MORPH IS IN HIS GAS STATE THEN HE WILL BE SUCKED AWAY TO HIS DOOM. IF HE IS IN HIS FLEXIBLE STATE THEN HE WILL JUST BE STUCK FAST TO THE FAN. HE CAN EASILY ESCAPE BY TRANSFORMING INTO A LIQUID OR SOLID.

ELECTROMAGNETS



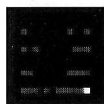
THESE WILL ATTRACT THE SOLID MATERIAL, BUT ONLY WHEN

ACTIVATED. YOU CAN TELL WHEN THEY'RE TURNED ON BECAUSE THE COILS OSCILLATE.

SPIKES AND SHARP OBJECTS

WHILST THEY ARE TOTALLY HARMLESS TO MOST STATES, THEY CAN PUNCTURE FLEXIBLE MORPH.

DRAINS



HARMLESS UNLESS MORPH IS IN THE LIQUID STATE, IN WHICH CASE HE CAN FALL DOWN THEM.

FIRE



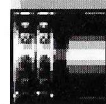
WHILST HARMLESS TO THE SOLID IT IS DEADLY TO GAS AND FLEXIBLE MORPH. THE LIQUID STATE WILL, HOWEVER, EXTINGUISH THE FIRE AND THIS MAY BE NEEDED TO SOLVE PUZZLES WHERE YOU HAVE TO CROSS THE AREA A SECOND TIME BUT IN A COMBUSTIBLE FORM.

SLIME/OIL/WATER

THESE WILL DISSOLVE THE LIQUID AND DROWN THE SOLID THUS PROVIDING A VERY STICKY END FOR MORPH. THE FLEXIBLE MORPH CAN FLOAT ACROSS THESE FLUIDS.

THE OBSTACLES

PIPES



THE PIPES ARE, OF COURSE, HOLLOW AND SO MORPH MAY

TRAVEL ALONG INSIDE THEM. CERTAIN PIPES CONTAIN VALVES THROUGH WHICH MORPH MAY ONLY TRAVEL ONE WAY, THIS DIRECTION IS SHOWN BY AN ARROW ON THE BLOCK.

GRILLES



TO THE SOLID AND FLEXIBLE TYPE OF MATTER THIS BLOCK REPRESENTS AN IMPASSABLE OBSTACLE, BUT THE LIQUID AND

GAS STATES CAN PASS FREELY THROUGH ITS SMALL HOLES.



BREAKABLE AREAS

THESE ARE REPRESENTED BY BLOCKS WITH CRACKS IN THEM. IF HIT AT SPEED BY THE SOLID OR FLEXIBLE MORPH THEY MAY BE SMASHED THROUGH. HOWEVER, THE FLEXIBLE MATERIAL MAY ONLY SMASH VERY CRACKED - AND THEREFORE VERY WEAK - BLOCKS.



DIRECTION BLOCKS

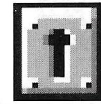
THESE WILL PULL MORPH THROUGH IN THE DIRECTION INDICATED BY THE ARROW ON THE BLOCK. IT IS IMPOSSIBLE TO PASS THROUGH THE BLOCK IN ANOTHER DIRECTION. SOME BLOCKS HAVE A QUESTION MARK ON THEM SO YOU'LL HAVE TO WORK OUT THE DIRECTION OF PASSAGE YOURSELF.



LIFTS AND CONVEYOR BELTS

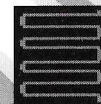
THESE CARRY MORPH UPWARDS, DOWNWARDS AND SIDWAYS. SOME OF THE LIFTS MOVE CONTINUALLY, OTHERS ONLY BECOME ACTIVATED WHEN MORPH GETS ON THEM.

LOCKS



THESE CAN ONLY BE REMOVED IF YOU HAVE ALREADY COLLECTED THE KEY LOCATED SOMEWHERE ON THAT LEVEL.

THE STATE CHANGERS



HEATER BLOCKS

THIS IS A GLOWING ELEMENT AND WHEN ENTERED WILL TRANSFORM MORPH FROM HIS CURRENT STATE TO A LESS DENSE STATE. THE HEATER MAY BE ENTERED AS MANY TIMES AS YOU LIKE THUS PROVIDING 'FREE' TRANSFORMATIONS. THE DIRECTION OF CHANGE IS AS FOLLOWS:-

SOLID > FLEXIBLE > LIQUID > GAS



FREEZER BLOCKS

THIS HAS THE OPPOSITE EFFECT TO THE HEATER. IT LOOKS LIKE A BLOCK OF ICE AND WHEN ENTERED, WILL TRANSFORM MORPH INTO A DENSER STATE OF MATTER. AS WITH THE HEATER, THE TRANSFORMATION COSTS NOTHING AND CAN BE USED AS MANY TIMES AS YOU LIKE. THE TRANSFORMATION ORDER IS:-

GAS > LIQUID > FLEXIBLE > SOLID.

BONUSES AND OTHER ITEMS

EXTRA STATE CHANGES

REPRESENTED BY STARS ON A RED CIRCLE, THESE OBJECTS INCREASE MORPH'S TOTAL NUMBER OF STATE CHANGES.

EXTRA TRANSFORMATIONS

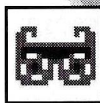
THERE ARE FOUR OF THESE, ONE FOR EACH STATE, EACH ONE LOOKING LIKE A MINIATURE OF MORPH IN THAT STATE.

KEY

ALLOW MORPH TO REMOVE LOCKS.

MAP

ONCE THIS HAS BEEN COLLECTED, YOU MAY STUDY IT BY PRESSING SELECT.



X-RAY SPECS

THESE ALLOW THE PLAYER TO SEE MORPH EVEN WHEN HE IS OBSCURED BEHIND PIPES AND WALLS.



TELEPORTS

TRANSPORT MORPH FROM ONE PLACE TO ANOTHER.



SWITCHES

THESE ARE USED TO ACTIVATE MUCH OF THE ELECTRICAL EQUIPMENT FOUND IN THE LEVELS, BE IT ELECTROMAGNETS, FANS OR LIGHTS. THEY CAN ALSO BE USED TO REVERSE THE DIRECTION OF A CONVEYOR BELT. A SWITCH IS TOGGLED ON OR OFF EVERY TIME MORPH TOUCHES IT.



TREASURE CHESTS

THESE GIVE BONUS POINTS.



STOP WATCHES

THESE GIVE YOU A TIME BONUS OF FIVE SECONDS.

SCORING

WHEN THE LEVEL IS COMPLETED MORPH IS AWARDED BONUS POINTS FOR ANY TIME REMAINING, THE NUMBER OF TRANSFORMATIONS LEFT AND THE NUMBER OF TREASURE CHESTS COLLECTED.

"Sony Electronic Publishing warrants to the original purchaser of this Sony Electronic Publishing product, for a period of ninety (90) days from the date of purchase, that this Game Pak is free from defects in material and workmanship and agrees, within such period and at its option, to either repair or replace it free of charge. Send product postage paid, together with dated proof of purchase, to the address shown below. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in this Sony Electronic Publishing product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING ON OR OBLIGATE SONY ELECTRONIC PUBLISHING. ANY IMPLIED WARRANTIES APPLICABLE TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD SPECIFIED ABOVE. SUBJECT TO THE FOREGOING, THIS SONY ELECTRONIC PUBLISHING PRODUCT IS SOLD "AS IS", WITHOUT EXPRESS OR IMPLIED WARRANTY OF ANY KIND, AND SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NOT LIABLE FOR ANY LOSSES OR DAMAGES OF ANY KIND RESULTING FROM THE USE OF THIS PRODUCT. IN NO EVENT WILL SONY ELECTRONIC PUBLISHING BE LIABLE FOR INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS SOFTWARE PRODUCT.

Some countries do not allow limitations as to how long a warranty may last and/or exclusion or limitations of consequential damages, so the above limitations and/or exclusions of liability may not apply to you. The above warranty gives you specific legal right, and you may also have other rights which vary from country to country."

UK
Columbia Tristar Home Video UK
Fourth Floor
Horatio House
77-85 Fulham Palace Road
London W6 8JA

IRELAND
Columbia Tristar Home Video
Marshalsea Court
20/23 Merchants Quay
Dublin 8

AUSTRALIA
Sony Music Australia Limited
11-19 Hargrave Street
East Sydney, NSW 2010

Hotline: Sony Music (Australia) Hotline no 0055 33153
* 25c buys 21.4 secs.
Get parents OK to call.

WAS BISHER GESCHAH

BEIM AUSPROBIEREN DES PROTOTYPS EINER TELEPORTMASCHINE HAT DER EXZENTRISCHE PROFESSOR KRANKENPOT SEINEN JUNGEN NEFFEN MORPH VERSEHENTLICH IN SEINE ATOMAREN BESTANDTEILE ZERLEGT. DA DIE MASCHINE SELBST DURCH EINEN BLITZSCHLAG IN TAUSEND KLEINE STÜCKE EXPLODIERT IST, BESTEHT DIE EINZIGE HOFFNUNG FÜR MORPHS RETTUNG DARIN, DIE FEHLENDEN BESTANDTEILE WIEDERZUFINDEN, DAMIT KRANKENPOT SEINE ERFINDUNG REPARIEREN KANN. NUR SO KÖNNEN MORPHS WIDERSPENSTIGE MOLEKÜLE WIEDER RICHTIG ZUSAMMENSETZT WERDEN. UND JETZT LOS...

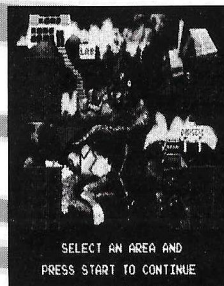
LADEN DES SPIELS

1. SCHALTEN SIE IHR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AM NETZSCHALTER AUS (OFF).
2. STECKEN SIE DIE MORPH-KASSETTE SO EIN, WIE ES IN IHREM SUPER-NES-HANDBUCH BESCHRIEBEN IST.
3. SCHALTEN SIE IHR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM AM NETZSCHALTER EIN (ON).

MORPHS VERWANDLUNGEN

MORPH IST ZWAR KEIN GEWÖHNLICHER JUNGE MEHR, DOCH DAS HAT AUCH SEINE VORTEILE. DA ER NUN AUS EINEM HAUFEN KÖRPERLOSER ATOME BESTEHT, KANN ER SICH - MIT GROSSER ANSTRENGUNG - NACH WUNSCH VON EINER MATERIE IN EINE ANDERE VERWANDELN. ER KANN GASFÖRMIG, FLÜSSIG, FLEXIBEL UND FEST WERDEN. JEDE DER VIER MATERIEEN, DIE IHM ZUR VERFÜGUNG STEHEN, HAT IHRE EIGENEN VORTEILE - UND NATÜRLICH AUCH NACHTEILE.

DAS SPIEL



DIE FEHLENDEN BESTANDTEILE DER MASCHINE WURDEN BEI DER EXPLOSION ÜBER VIER VERSCHIEDENE GEBIETE VERSTREUT: DIE GÄRTEN, DIE FABRIK, DIE ABWASSERKANÄLE UND DIE LABORS. JEDES DER GEBIETE HAT SECHS EBENEN, DARUNTER JE EINE VERSTECKTE EBENE. AUF DEM BILDSCHIRM SIND VIER GEBIETE ZU SEHEN. AUSSERDEM ZEIGT DER BILDSCHIRM DURCH ZAHNRADSYMBOLS, WIEVIELE MASCHINENBESTANDTEILE AUS JEDEM GEBIET BEREITS AUFGESAMMELT WURDEN. BEWEGEN SIE DEN PFEIL MIT DEM JOYPAD, UND WÄHLEN SIE EIN GEBIET. ERÖFFNEN SIE DANN DAS SPIEL MIT DER START-TASTE.

ZUM ABSCHLIESSEN EINER EBENE MUSS MORPH DAS FEHLENDE ZAHNRAD EINSAMMELN UND DEN AUSGANG INNERHALB VON ZWEI MINUTEN FINDEN. WENN SIE DABEI SCHEITERN, KÖNNEN SIE SICH ENTWEDER AN DERSELBEN EBENE NOCHMALS VERSUCHEN ODER ZU EINER EBENE IN EINEM ANDEREN GEBIET GEHEN. DIE ANZAHL DER VERSUCHE, DIE IHNEN

ZUM ABSCHLIESSEN DER EINZELNEN EBENEN ZUR VERFÜGUNG STEHEN, IST UNBEGRENZT, ABER SOBALD SIE DAS SUPER NINTENDO AUSSCHALTEN, MÜSSEN SIE BEIM NÄCHSTEN MAL VON VORNE BEGINNEN.

MORPH UND SEINE MOLEKÜLE

GASFÖRMIGER KÖRPER: IN DIESEM ZUSTAND KANN MORPH UNGEACHTET DER SCHWERKRAFT NACH OBEN SCHWEBEN. FERNER KANN ER DURCH KLEINE LÖCHER UND KLEINMASCHIGE GITTER SCHLÜPFEN. GAS IST JEDOCH STARK BRENNBAR, UND VENTILATOREN BEKOMMEN IHM ÜBERHAUPT NICHT. LEIDER KANN ES SICH AUCH NICHT ABWÄRTSBEWEGEN, DA ES LEICHTER IST ALS LUFT.

MIT DER **X-TASTE** MACHEN SIE MORPH GASFÖRMIG.

FLÜSSIGER KÖRPER: IM FLÜSSIGEN ZUSTAND KANN MORPH DURCH KLEINE LÖCHER SICKERN, FEUER LÖSCHEN UND SICH AN DURCH SPALTEN ZWÄNGEN. ER KANN JEDOCH IN ABFLUSSROHREN UMS LEBEN KOMMEN UND LÖST SICH IN ALLEN ANDEREN FLÜSSIGKEITEN AUF.

MIT DER **Y-TASTE** MACHEN SIE MORPH FLÜSSIG.

FLEXIBLER KÖRPER: EIN ZUSTAND, IN DEM ELASTIZITÄT EINE ENTSCHIEDENDE ROLLE SPIELT. MORPH IST HIER GUMMIÄHNLICH UND

KANN HERUMHÜPFEN UND AUF DEM WASSER TREIBEN WIE EIN WASSERBALL. SCHARFE STACHELN, DORNEN, GLASSCHERBEN UND METALLISCHE ECKEN SOWIE FEUER UND HEIZKÖRPER WERDEN IHM ALLERDINGS IN DIESEM ZUSTAND ZUM VERHÄNGNIS.

MIT DER **A-TASTE** GEBEN SIE MORPH DIESE FLEXIBLE GESTALT.

FESTER KÖRPER: DIE "GEWICHTIGSTE" FORM, DIE MORPH ANNEHMEN KANN. DA ER SO SCHWER IST, KANN ER SICH NUR WIE EINE KANONENKUGEL FORTBEWEGEN, DOCH GLEICHZEITIG IST ER GEGEN SCHARFE ODER SPITZE GEGENSTÄNDE GEFEIT UND KANN MIT SEINEM GEWICHT MANCHE WÄNDE DURCHBRECHEN. PASSEN SIE JEDOCH AUF: IM FESTEN ZUSTAND IST MORPH UNGEMEIN SCHWER; DAHER BRICHT ER AUF UNSTABILEN STEINWEGEN LEICHT DURCH DEN BODEN UND GEHT IN ALLEN FLÜSSIGKEITEN UNTER.

MIT DER **B-TASTE** GEBEN SIE MORPH DIESE FESTER GESTALT.

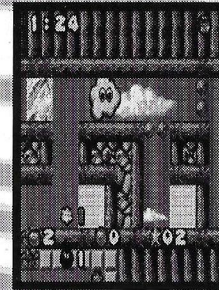
ANZAHL DER VERWANDLUNGEN

MORPH KANN AUF JEDER EBENE NUR EINE BESCHRÄNKTE ANZAHL VON VERWANDLUNGEN VORNEHMEN. WIRD DIESE ZAHL ÜBERSCHRITTEN, KANN MORPH SEINE ATOME NICHT MEHR LÄNGER ZUSAMMENHALTEN UND SCHEITERT.

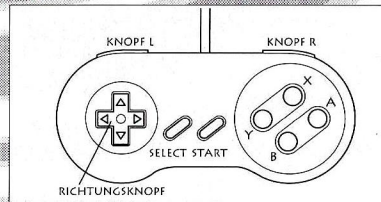
ZU BEGINN JEDER EBENE STEHT MORPH ZUR VERWANDLUNG IN EINE SEINER GESTALTEN EINE BESTIMMTE ANZAHL ZUR VERFÜGUNG. ES KÖNNEN JEDOCH BONUSPUNKTE (STERNE) ZUR ERHÖHUNG DER ERLAUBTEN VERWANDLUNGSZAHL GESAMMELT WERDEN. ES IST AUSSERDEM MÖGLICH, DIE VORGELEGENE VERWANDLUNGSZAHL IN EINE BESTIMMTE MATERIE ZU ÜBERSCHREITEN, SOLANGE DABEI DIE GESAMTVERWANDLUNGSZAHL NICHT ÜBERSCHRITTEN WIRD. AUF DEM VERWANDLUNGSZÄHLER IST IN DIESEM FALL EINE NEGATIVE (ROTE) ZAHL SICHTBAR. DAMIT KANN DIE EBENE WEITER ERFORSCHT, DOCH NICHT ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN WERDEN.

HINWEIS: SIE KÖNNEN EINE EBENE NICHT ERFOLGREICH ABSCHLIESSEN, SOLANGE EINE DER ZAHLEN ZUR UMWANDLUNG IN EINE BESTIMMTE FORM NEGATIV IST.

BILDSCHIRM WÄHREND DES SPIELS



- A)** DIE VIER KÖRPER UND FÜR JEDE GESTALT DIE ZAHL DER NOCH MÖGLICHEN VERWANDLUNGEN.
- B)** DIE GESAMTZAHL DER NOCH MÖGLICHEN VERWANDLUNGEN
- C)** DIE AUFGESAMMELTEN GEGENSTÄNDE (Z. B. SCHLÜSSEL, KARTE)
- D)** DAS FEHLENDE MASCHINENTEIL
- E)** DIE NOCH ZUR VERFÜGUNG STEHENDE ZEIT



STEUERFUNKTIONEN

ZUM HERUMBEBEWEGEN VON MORPH WIRD DER JOYPAD VERWENDET, WOBEI DIE BEWEGUNGSMERKMALE FÜR JEDE MATERIE ETWAS ANDERS SIND.

DURCH STEuern NACH OBEN STEIGT DER GASFÖRMIGE MORPH NACH OBEN, DURCH STEuern NACH UNTEN BLEIBT MORPH AUF DERSELBEN HÖHE.

DURCH STEuern NACH OBEN ODER UNTEN VERGRÖßERN ODER VERKLEINERN SIE DIE SPRUNGHÖHE VON MORPHS FLEXIBLEM KÖRPER.

VERWANDLUNG IN EINE ANDERE GESTALT:

- GASKÖRPER: **X-TASTE**
- FLÜSSIGER KÖRPER: **Y-TASTE**
- FLEXIBLER KÖRPER: **A-TASTE**
- FESTER KÖRPER: **B-TASTE**
- ANHALTEN DES SPIELS: **START-TASTE DRÜCKEN**
- EBENE NEU STARTEN: **START-TASTE UND SELECT-TASTE DRÜCKEN**

BEDIENUNG DER KARTE

WENN SIE DIE KARTE GEFUNDEN HABEN, KÖNNEN SIE SIE JEDERZEIT DURCH DRÜCKEN DER SELECT-TASTE GENAU STUDIEREN. MIT DEM JOYPAD KÖNNEN SIE SICH DURCH DIE KARTE BEWEGEN, UND MIT DEN TASTEN L UND R KÖNNEN SIE DIE KARTE VERGRÖßERN UND VERKLEINERN. MIT DER SELECT-TASTE BEENDEN SIE DIE KARTENANSICHT WIEDER.

GEFAHREN & HINDERNISSE



VENTILATOREN

SIE BEEINTRÄCHTIGEN NUR DEN GASFÖRMIGEN UND DEN FLEXIBLEN KÖRPER UND NUR DANN, WENN MORPH SICH ZU NAHE AN DEN VENTILATOR HERANWAGT. IM GASFÖRMIGEN ZUSTAND WIRD ER IN SEIN VERDERBEN GESAUGT. IM FLEXIBLEN ZUSTAND KLEBT ER AM VENTILATOR FEST. AUS DIESER UNANGENEHMEN SITUATION KANN ER SICH BEFREIEN, INDEM ER EINE FLÜSSIGE ODER FESTE FORM ANNIMMT.

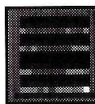


ELEKTROMAGNETE

DIESE ZIEHEN DIE FESTE MATERIE AN, DOCH - WIE ALLE GUTEN ELEKTROMAGNETE - NUR DANN, WENN SIE AKTIVIERT SIND. DIES IST DARAN ERSICHTLICH, DASS IHRE AUFGEROLLTEN LEITUNGEN OSZILLIEREN.

STACHELN UND SCHARFE GEGENSTÄNDE

FÜR DIE MEISTEN GESTALTEN SIND SIE HARMLOS, DOCH WENN MORPH SIE IM FLEXIBLEN ZUSTAND BERÜHRT, PLATZT ER AUGENBLICKLICH.



ABFLUSSROHRE

SIE SIND FÜR ALLE FORMEN AUSSER DER FLÜSSIGEN HARMLOS, FÜR DIE LETZTERE ABER TÖDLICH.



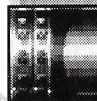
FEUER

HARMLOS FÜR DEN FESTEN UND TÖDLICH FÜR DEN GASFÖRMIGEN UND DEN FLEXIBLEN MORPH. IM FLÜSSIGEN ZUSTAND KANN MORPH DAS FEUER AUCH LÖSCHEN, WAS IHM SEHR GELEGEN KOMMEN KANN, FALLS ER DAS GEBIET ZUM ZWEITENMAL IN BRENNBARER GESTALT DURCHQUEREN MUSS.

SCHLEIM/ÖL/ WASSER

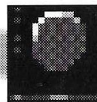
DER FLÜSSIGE MORPH LÖST SICH IN IHNEN AUF, UND DER FESTE ERTRINKT DARIN - ALSO AUFGEPASST! IM FLEXIBLEN ZUSTAND KANN MORPH ÜBER IHRE OBERFLÄCHE ROLLEN.

HINDERNISSE



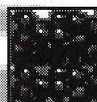
ROHRE

DIE ROHRE SIND NATÜRLICH HOHL, SO DASS SICH MORPH IN IHNEN BEWEGEN KANN. MANCHE ROHRE ENTHALTEN VENTILE, DIE MORPH NUR IN EINER RICHTUNG DURCHQUEREN KANN; DIE JEWEILIGE RICHTUNG WIRD DURCH EINEN PFEIL AUF DEM ROHR ANGEZEIGT.



GITTER

FÜR DEN FESTEN UND FLEXIBLEN KÖRPER IST EIN GITTER EIN UNÜBERWINDLICHES HINDERNIS, DOCH IM FLÜSSIGEN UND GASFÖRMIGEN ZUSTAND KANN MORPH PROBLEMLOS DURCH DIE KLEINEN ÖFFNUNGEN SCHLÜPFEN.



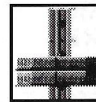
DURCHBRECHBARE STELLEN

DIESE SIND DURCH BLÖCKE MIT BRUCHSTELLEN DARGESTELLT. WENN DER FESTE ODER FLEXIBLE MORPH MIT HOHER GESCHWINDIGKEIT IN SIE HINEINRAST, KANN ER SIE ZERTRÜMMERN UND SICH EINEN WEG BAHNEN. IM FLEXIBLEN ZUSTAND KANN ER ALLERDINGS NUR SEHR SCHWACHE BLÖCKE MIT STARK AUSGEPRÄGTEN BRUCHSTELLEN DURCHBRECHEN.



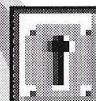
RICHTUNGSBLÖCKE

DIESE KÖNNEN NUR IN EINER RICHTUNG DURCHQUERT WERDEN. DIE JEWEILIGE RICHTUNG IST DURCH EINEN PFEIL AUF DEM BLOCK ANGEZEIGT. DIE DURCHQUERUNG DES BLOCKS IN EINER ANDEREN ALS DER PFEILRICHTUNG IST UNMÖGLICH. MANCHE BLÖCKE SIND MIT EINEM FRAGENZEICHEN MARKIERT; IN DIESEM FALL MÜSSEN SIE DIE DURCHLASSRICHTUNG SELBST HERAUSFINDEN.



FAHRSTÜHLE UND FLIESSBÄNDER

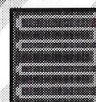
WENN MORPH DARAUFSTEHT, TRAGEN SIE IHN ENTWEDER NACH OBEN, NACH UNTEN ODER ZUR SEITE. MANCHE FAHRSTÜHLE BEFINDEN SICH IN STÄNDIGER BEWEGUNG, WÄHREND ANDERE ERST DURCH DEN KONTAKT MIT MORPH IN BEWEGUNG GESETZT WERDEN.



SCHLÖSSER

SIE KÖNNEN NUR MIT EINEM SCHLÜSSEL GEÖFFNET WERDEN, DER IRGENDWO AUF DER BETREFFENDEN EBENE VERSTECKT IST.

DIE GESTALTWANDLER



HEIZUNGSBLÖCKE

DIES SIND GLÜHENDE ELEMENTE, BEI DEREN BETRETEN MORPH IN EINE MATERIE MIT GERINGERER DICHTEN VERWÄNDelt WIRD. HEIZUNGSBLÖCKE KÖNNEN BELIEBIG OFT BETRETEN WERDEN; SIE LIEFERN GEWISSERMASSEN "GRATIS"-VERWÄNDLUNGEN. DIE VERWÄNDLUNGEN FINDEN IN DER FOLGENDEN REIHENFOLGE STATT:

FEST > FLEXIBEL >
FLÜSSIG > GASFÖRMIG

**GEFRIERBLÖCKE**

SIE HABEN DIE GEGENTEILIGE

WIRKUNG ZU DEN HEIZUNGSBLÖCKEN. SIE SEHEN WIE EISBLÖCKE AUS, UND BEI IHREM BETRETEN WIRD MORPH IN EINE MATERIE MIT HÖHERER DICHTER VERWANDELT. EBENSO WIE BEI DEN HEIZUNGSBLÖCKEN IST DIE VERWANDLUNG "KOSTENLOS" UND KANN BELIEBIG OFT IN ANSPRUCH GENOMMEN WERDEN. HIER GILT FOLGENDE VERWANDLUNGSREIHENFOLGE:

GASFÖRMIG > FLÜSSIG > FLEXIBEL > FEST

BONUSPUNKTE**GRATISVERWANDLUNGEN**

SIE ERSCHEINEN IN DER FORM VON STERNEN AUF ROTEN KREISEN UND ERHÖHEN MORPHS GESAMTVERWANDLUNGSZAHL.

GRATISGESTALTUMWANDLUNGEN

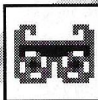
FÜR JEDE GESTALT GIBT ES VIER DAVON. SIE ERSCHEINEN ALS MINIATURABBILDUNGEN DER FORM, IN DIE SICH MORPH VERWANDELN KANN.

SCHLÜSSEL

MIT IHNEN KANN MORPH SCHLÖSSER ENTFERNEN.

KARTE

SOBALD ER DIESE GEFUNDEN HAT, KANN SICH MORPH DIE KARTE JEDERZEIT DURCH DRÜCKEN DER SELECT-TASTE ANSEHEN.

**RÖNTGENBRILLE**

DAMIT WIRD MORPH AUCH DANN SICHTBAR, WENN ER NORMALERWEISE VON ROHREN ODER WÄNDEN VERDECKT WÄRE.

**TELEPORTER**

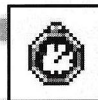
MIT DIESEN WERDEN SIE VON EINEM ORT ZU EINEM ANDEREN VERSETZT.

**SCHALTER**

DIESE WERDEN ZUR AKTIVIERUNG DER MEISTEN ELEKTRISCHEN GERÄTE WIE ELEKTROMAGNETE, VENTILATOREN ODER LICHTER VERWENDET. MIT IHNEN KANN AUCH DIE LAUFRICHTUNG EINES FLIESSBANDS UMGEKEHRT WERDEN. SCHALTER WERDEN BEI JEDER BERÜHRUNG MIT MORPH UMGESCHALTET.

**SCHATZTRUHEN**

DURCH SIE ERHÄLT MORPH BONUSPUNKTE

**STOPPUHREN**

WENN SIE AUFGEHOBEN WERDEN, HALTEN SIE DIE UHR FÜNF SEKUNDEN LANG AN.

BEWERTUNG

WENN EINE EBENE ERFOLGREICH ABGESCHLOSSEN WIRD, ERHÄLT MORPH BONUSPUNKTE FÜR DIE NOCH ZUR VERFÜGUNG STEHENDE ZEIT, DIE ANZAHL DER NOCH VERBLEIBENDEN VERWANDLUNGEN UND DIE ZAHL DER EINGESAMMELTEN SCHATZE.

Sony Electronic Publishing garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Sony Electronic Publishing-Produktes für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß dieses Game Pak frei von Material- und Verarbeitungsfehlern ist. Sollte dennoch innerhalb der 90 Tage ein Defekt dieser Art auftreten, ersetzt oder repariert Sony Electronic Publishing das Game Pak kostenlos. Dazu senden Sie das Produkt und einen datierten Kaufnachweis bitte ausreichend frankiert an die unten angegebene Adresse. Diese Garantie gilt nicht für und erlischt im Fall von unsachgemäßer Handhabung, Vernachlässigung oder mutwilliger Beschädigung dieses Sony Electronic Publishing-Produktes.

DIESE GARANTIE GILT ANSTELLE JEGLICHER ANDERER GARANTIE, UND KEINERLEI ANDERE ERKLÄRUNGEN ODER FORDERUNGEN BELIEBIGER ART SIND FÜR SONY ELECTRONIC PUBLISHING BINDEND ODER VERPFLICHTEND. JEGLICHE AUF DIESES SOFTWAREPRODUKT ANWENDBARE IMPLIZIERTE GARANTIE, EINSCHLIESSLICH DERER ZU HANDELSÜBLICHER QUALITÄT UND EIGNUNG FÜR EINEN BESTIMMTEN ZWECK, IST AUF DIE OBEN GENANNTE FRIST VON NEUNZIG (90) TAGEN BEGRENZT. IN ANBETRACHT DESSEN WIRD DIESES SONY ELECTRONIC PUBLISHING-PRODUKT "IM GEGENWÄRTIGEN ZUSTAND" VERKAUFT, OHNE JEDWEDE AUSDRÜCKLICHE ODER INDIREKTE GARANTIE, UND SONY ELECTRONIC PUBLISHING ÜBERNIMMT IN KEINER WEISE HAFTUNG FÜR VERLUSTE ODER SCHÄDEN, DIE AUS DER BENUTZUNG DIESES PRODUKTS HERVORGEGANGEN SIND. IN KEINEM FALL HAFTET SONY ELECTRONIC PUBLISHING FÜR INDIREKTE ODER FOLGESCHÄDEN, DIE AUS BESITZ, BENUTZUNG ODER VERSAGEN DIESES SOFTWAREPRODUKTES ENTSTEHEN.

Einige Staaten verbieten den Ausschluss und/oder die Begrenzung von zufälligen oder Folgeschäden und/oder die zeitliche Begrenzung der Garantie. Es ist daher möglich, daß die oben aufgeführten Einschränkungen und/oder Ausschlüsse nicht auf Sie zutreffen. Mit dieser Garantie erhalten Sie bestimmte gesetzliche Rechte. Ihre zusätzlichen landesüblichen Rechte werden davon nicht beeinträchtigt.

GERMANY
Sony Electronic Publishing
Zeil 13
60313 Frankfurt
Germany

AUSTRIA
Sony Music Entertainment GmbH
Erlachgasse 134-140
A-1101 Vienna
f.d. SCHWEISS s.S. 25

L'HISTOIRE

AU COURS DES ESSAIS DE SON PROTOTYPE DE TÉLÉPORTEUR, L'EXCENTRIQUE PROFESSEUR KRANKENPOT A DÉCOMPOSÉ PAR INADVERTANCE SON JEUNE NEVEU MORPH EN SES ATOMES CONSTITUTIFS. MALHEUREUSEMENT, LE TÉLÉPORTEUR A EXPLOSÉ ET S'EST FRAGMENTÉ EN CENT PETITS MORCEAUX. LE SEUL ESPOIR, POUR MORPH, EST QUE LES PIÈCES MANQUANTES SOIENT RÉCUPÉRÉES ET QUE LE PROFESSEUR KRANKENPOT PUISSE RÉPARER SON INVENTION. C'EST LE SEUL MOYEN DE REMETTRE EN PLACE LES MOLÉCULES ERRANTES DE MORPH. A VOUS DE JOUER...

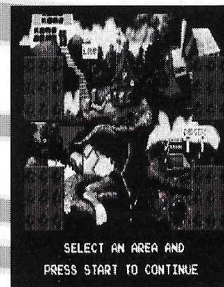
POUR COMMENCER

- 1) ASSUREZ-VOUS QUE VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ EST HORS TENSION (OFF).
- 2) INSÉREZ LA CARTOUCHE MORPH COMME INDIQUÉ DANS VOTRE MANUEL SUPER NES.
- 3) METTEZ SOUS TENSION (ON).

LES TRANSFORMATIONS DE MORPH

MORPH N'EST PLUS UN PETIT GARÇON COMME LES AUTRES, MAIS ÊTRE UN ENSEMBLE D'ATOMES DÉSINCARNÉS COMPORTE DES AVANTAGES. MORPH PEUT, AVEC DE GRANDS EFFORTS, PASSER D'UN ÉTAT DE LA MATIÈRE À UN AUTRE. CHACUN DES QUATRE ÉTATS COMPORTE DES AVANTAGES PARTICULIERS, MAIS AUSSI DES INCONVÉNIENTS.

LE JEU



LES PIÈCES MANQUANTES DU TÉLÉPORTEUR ONT ÉTÉ PROJETÉES DANS QUATRE ZONES DIFFÉRENTES : LES JARDINS, L'USINE, LES ÉGOUTS ET LES LABORATOIRES. CHAQUE ZONE COMPREND SIX NIVEAUX : DANS CHAQUE NIVEAU EST CACHÉ UN COMPOSANT.

CET ÉCRAN MONTRE LES QUATRE ZONES ET LE NOMBRE DE PIÈCES DE LA MACHINE (REPRÉSENTÉ PAR DES ROUAJES) RETROUVÉ DANS CHACUNE D'ENTRE ELLES. A L'AIDE DU JOYPAD, DÉPLACEZ LA FLÈCHE POUR CHOISIR UNE ZONE, PUIS APPUYEZ SUR START POUR COMMENCER.

POUR ACHÉVER UN NIVEAU, MORPH DOIT TROUVER LA PIÈCE MANQUANTE (REPRÉSENTÉE PAR UN GRAND ROUAJES) ET GAGNER LA SORTIE EN DEUX MINUTES. S'IL N'Y ARRIVE PAS, VOUS POUVEZ RECOMMENCER LE MÊME NIVEAU OU TENTER UN NIVEAU D'UNE AUTRE ZONE. LE NOMBRE D'ESSAIS POUR UN MÊME NIVEAU N'EST PAS LIMITÉ,

MAIS SACHEZ QUE LORSQUE VOUS METTEZ VOTRE SUPER NINTENDO HORS TENSION, VOUS REPRENEZ TOUT DEPUIS LE DÉPART LA FOIS SUIVANTE.

LES MOLÉCULES DE MORPH DANS TOUS LEURS ÉTATS

GAZEUX : QUAND IL REVÊT CET ÉTAT, MORPH EST VOLATIL ET DÉFIE DONC LES LOIS DE LA GRAVITÉ. IL PEUT AINSI PASSER AU TRAVERS DE PETITS TROUS ET DE GRILLES. CÉPENDANT, LE GAZ EST TRÈS INFLAMMABLE ET N'APPRÉCIE PAS TELLEMENT LES VENTILATEURS D'EXTRACTION. MALHEUREUSEMENT, ÉTANT PLUS LÉGER QUE L'AIR, IL NE PEUT PAS DESCENDRE.

APUYEZ SUR LE **BOUTON X** POUR PASSER À L'ÉTAT GAZEUX.

LIQUIDE : QUAND IL REVÊT L'ÉTAT LIQUIDE, MORPH PEUT S'INFILTRER PAR DES PETITS TROUS, ET ÉTEINDRE LE FEU. CÉPENDANT IL PEUT ÊTRE TUÉ PAR DES TUYAUX D'ÉCOULEMENT ET SE DISSOUDRE DANS D'AUTRES LIQUIDES.

APUYEZ SUR LE **BOUTON Y** POUR PASSER À L'ÉTAT LIQUIDE.

FLEXIBLE : LA CARACTÉRISTIQUE PRINCIPALE DE CET ÉTAT EST L'ÉLASTICITÉ. MORPH DEVIENT TRÈS CAOUTCHOUTEUX, ET

REBONDIT COMME UN BALLON DE PLAGE. IL REBONDIT, ET FLOTTE SUR L'EAU. MAIS GARE AUX ÉPINES POINTUES, RONCES, DÉBRIS DE VERRE OU COINS MÉTALLIQUES, QUI PEUVENT LE PERCER. DE PLUS, IL PEUT BRÛLER AU CONTACT DU FEU.

APPUYEZ SUR LE **BOUTON A** POUR PASSER À L'ÉTAT FLEXIBLE.

SOLIDE : L'ÉTAT LE PLUS DENSE ET LE PLUS LOURD POUR MORPH. IL ROULE DANS TOUS LES COINS, TEL UN BOULET DE CANON. CEPENDANT, IL EST PROTÉGÉ DES OBJETS POINTUS ET PEUT PASSER AU TRAVERS DE CERTAINS MURS. ATTENTION : QUAND MORPH EST SOLIDE, IL EST EXTRÊMEMENT LOURD ET SON POIDS PEUT DÉFONCER DES PETITS CHEMINS PIERREUX ET LE FAIRE SOMBRER DANS LES LIQUIDES.

APPUYEZ SUR LE **BOUTON B** POUR PASSER À L'ÉTAT SOLIDE.

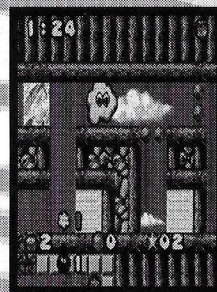
LE NOMBRE DE TRANSFORMATIONS

MORPH NE PEUT CHANGER D'ÉTAT QU'UN CERTAIN NOMBRE DE FOIS PAR NIVEAU. S'IL DÉPASSE CE NOMBRE, SES ATOMES NE RESTENT PLUS LIÉS, ET C'EST L'ÉCHEC.

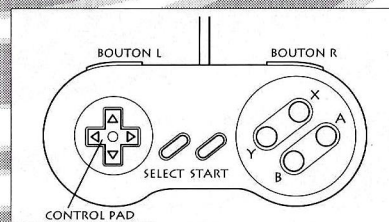
AU DÉBUT DE CHAQUE NIVEAU, MORPH DISPOSE D'UN NOMBRE DONNÉ DE TRANSFORMATIONS POUR CHAQUE ÉTAT DE LA MATIÈRE. CE NOMBRE PEUT ÊTRE DÉPASSÉ POUR L'UN DES ÉTATS DE LA MATIÈRE, À CONDITION QUE LE NOMBRE TOTAL DE TRANSFORMATIONS NE SOIT PAS DÉPASSÉ. DANS CE DERNIER CAS, LE COMPTEUR AFFICHE UN NOMBRE NÉGATIF (ROUGE). CELA SIGNIFIE QUE VOUS POUVEZ CONTINUER À PROGRESSER DANS CE NIVEAU MAIS QUE VOUS NE SORTEZ PAS GAGNANT.

NOTE : VOUS NE POUVEZ PAS ACHÉVER UN NIVEAU SI LE NOMBRE DE TRANSFORMATIONS AUTORISÉ EST NÉGATIF (ROUGE).

L'ÉCRAN EN COURS DE JEU



- A) LES QUATRE ÉTATS DE LA MATIÈRE ET LE NOMBRE DE TRANSFORMATIONS RESTANT AUTORISÉ POUR CHACUN.
- B) LE NOMBRE TOTAL DE TRANSFORMATIONS RESTANT AUTORISÉ.
- C) LES OBJETS RETROUVÉS (EX. : CLÉS, CARTES...)
- D) LA PIÈCE MANQUANTE.
- E) LE TEMPS QUI VOUS RESTE.



LES COMMANDES

ON UTILISE LE JOYPAD POUR DÉPLACER MORPH, SELON LES CARACTÉRISTIQUES DE CHAQUE ÉTAT.

POUR FAIRE MONTER MORPH GAZEUX : FLÈCHE HAUT.

POUR LE MAINTENIR AU MÊME NIVEAU : FLÈCHE BAS.

POUR AUGMENTER OU RÉDUIRE LA TAILLE DES BONDS DE MORPH FLEXIBLE : FLÈCHE HAUT OU BAS.

POUR FAIRE PASSER MORPH À L'ÉTAT...

GAZEUX - **BOUTON X**

LIQUIDE - **BOUTON Y**

FLEXIBLE - **BOUTON A**

SOLIDE - **BOUTON B**

POUR FAIRE UNE PAUSE :

APPUYEZ SUR START

POUR RECOMMENCER UN NIVEAU : **APUYEZ SUR START**, PUIS SUR **SELECT**

COMMANDES DE LA CARTE

UNE FOIS QUE VOUS AVEZ RÉCUPÉRÉ LA CARTE, VOUS POUVEZ LA VISUALISER CHAQUE FOIS QUE VOUS LE SOUHAITEZ ET APPUYANT SUR SELECT. VOUS POUVEZ VOUS DÉPLACER SUR LA CARTE À L'AIDE DU JOYPAD ET OBTENIR DES GROS PLANS (BOUTON L) OU DES PLANS GÉNÉRAUX (BOUTON R). APPUYEZ UNE NOUVELLE FOIS SUR SELECT POUR LA QUITTER.

LES PIEGES

LES VENTILATEURS



LES VENTILATEURS N'AFFECTENT QUE LES ÉTATS GAZEUX ET

FLEXIBLE, ET SEULEMENT À FAIBLE DISTANCE. SI MORPH A REVÊTU L'ÉTAT GAZEUX, LE VENTILATEUR LUI SERA FATAL. S'IL A REVÊTU L'ASPECT FLEXIBLE, IL RESTERA COLLÉ AU VENTILATEUR. IL PEUT FACILEMENT SE LIBÉRER EN SE TRANSFORMANT EN LIQUIDE OU SOLIDE.

LES ÉLECTRO- AIMANTS



ILS ATTIRENT LA MATIÈRE SOLIDE MAIS N'AGISSENT QUE S'ILS SONT ACTIVÉS (CELA SE VOIT AUX OSCILLATIONS DE LEURS BOBINES).

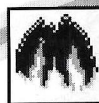
LES OBJETS TRANCHANTS

TOTALEMENT INOFFENSIFS POUR LA PLUPART DES ÉTATS. CEPENDANT SI MORPH LES EFFLEURE À L'ÉTAT FLEXIBLE, IL ÉCLATE.



LES BOUCHES D'ÉGOUT

ELLES SONT INOFFENSIVES QUAND MORPH N'EST PAS À L'ÉTAT LIQUIDE. DANS LE CAS CONTRAIRE, IL Y PASSE.



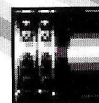
LE FEU

INOFFENSIF SI MORPH EST À L'ÉTAT SOLIDE, IL EST MORTEL POUR SES ÉTATS GAZEUX ET FLEXIBLE. VOUS DEVREZ PEUT-ÊTRE L'ÉTEINDRE AVEC L'ÉTAT LIQUIDE AVANT D'ALLER RÉSOUDRE DES ÉNIGMES D'OÙ VOUS LE FEREZ REVENIR SOUS UNE FORME INFLAMMABLE.

LA VASE, L'EAU ET L'HUILE.

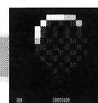
ILS DISSOUDRONT LE LIQUIDE ET FERONT S'ENLISER LES SOLIDES, PROVOQUANT UNE MORT TRÈS DÉSAGREABLE POUR MORPH. MORPH FLEXIBLE PEUT GLISSER SUR LEUR SURFACE.

LES OBSTACLES



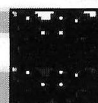
LES TUYAUX

ILS SONT CREUX, CE QUI PERMET À MORPH DE LES UTILISER POUR SES DÉPLACEMENTS. CERTAINS TUYAUX COMPORTENT DES VALVES DÉTERMINANT LE SENS DES DÉPLACEMENTS : LA DIRECTION OBLIGÉE EST ALORS INDICUÉE PAR UNE FLÈCHE SUR LE BLOC.



LES GRILLES

CET OBSTACLE REPRÉSENTE UNE BARRIÈRE INFRANCHISSABLE POUR LES ÉTATS SOLIDE ET FLEXIBLE, CEPENDANT L'EAU ET LE GAZ PEUVENT PASSER À TRAVERS LES MAILLES.



LES ZONES CASSABLES

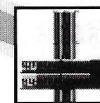
ELLES SONT REPRÉSENTÉES PAR DES OBSTACLES FISSURÉS. QUAND ELLES SONT TOUCHÉES PAR UN MORPH SOLIDE OU FLEXIBLE, ELLES PEUVENT SE CASSER ET LAISSER LA VOIE LIBRE. CEPENDANT LA MATIÈRE FLEXIBLE NE PEUT CASSER QUE DES OBSTACLES TRÈS FISSURÉS ET DONC TRÈS FRAGILES.



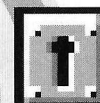
LES OBSTACLES DIRECTIONNELS

ILS DÉTERMINENT LE SENS UNIQUE DES DÉPLACEMENTS DU JOUEUR. UNE GRANDE FLÈCHE SUR L'OBSTACLE INDIQUE LE SENS. IL EST IMPOSSIBLE DE PASSER À TRAVERS L'OBSTACLE DANS UN SENS NON INDICUÉ PAR LA FLÈCHE. À CERTAINS NIVEAUX, UN POINT D'INTERROGATION PEUT APPARAÎTRE SUR L'OBSTACLE. LE JOUEUR DOIT ALORS FAIRE DES ESSAIS POUR DÉCOUVRIR LUI-MÊME LE SENS DU PASSAGE.

LES ASCENSEURS ET LES TAPIS ROULANTS



ILS TRANSPORTENT MORPH VERS LE HAUT, LE BAS ET DANS CERTAINS CAS HORIZONTALEMENT. CERTAINS ASCENSEURS SONT TOUJOURS EN MARCHÉ, ALORS QUE D'AUTRES NE FONCTIONNENT QUE QUAND ILS ENTRENT EN CONTACT AVEC MORPH.



LES SERRURES

VOUS NE POUVEZ LES OUVRIR QUE SI VOUS AVEZ TROUVÉ LA CLEF QUI SE TROUVE QUELQUE PART À CE NIVEAU.

POUR CHANGER D'ÉTAT



LES OBSTACLES CHAUFFANTS

ÉLÉMENTS ROUGEYANTS QUI FONT PASSER MORPH DANS UN ÉTAT MOINS DENSE. LE CHAUFFAGE PEUT ÊTRE ENTRÉ AUTANT DE FOIS QUE VOUS LE SOUHAITEZ, FOURNISSANT DONC DES TRANSFORMATIONS "GRATUITES". LES MODIFICATIONS S'OPÈRENT DANS LE SENS SUIVANT :

SOLIDE > **FLEXIBLE** >
LIQUIDE > **GAZEUX**

LES OBSTACLES REFROIDISSANTS



ILS PRODUISENT
L'EFFET
CONTRAIRE DE
L'OBSTACLE

CHAUFFANT. ILS RESSEMBLENT À
DES BLOCS DE GLACE QUI FONT
PASSER LA MATIÈRE DANS UN
ÉTAT PLUS DENSE. COMME AVEC
LES OBSTACLES CHAUFFANTS,
CETTE TRANSFORMATION EST
"GRATUITE" ET PEUT ÊTRE
EFFECTUÉE À VOLONTÉ. LES
MODIFICATIONS S'OPÈRENT
DANS LE SENS SUIVANT :

GAZEUX > **LIQUIDE** >
FLEXIBLE > **SOLIDE**

BONUS, ETC...

LES CHANGEMENTS D'ÉTAT SUPPLÉMENTAIRES

REPRÉSENTÉES PAR DES ÉTOILES
SUR UN CERCLE ROUGE, ILS
AUGMENTENT LE
NOMBRE TOTAL DES
CHANGEMENTS D'ÉTAT.

LES TRANSFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES

CES TRANSFORMATIONS, QUI
SONT AU NOMBRE DE QUATRE,
SONT REPRÉSENTÉES PAR DES
PETITS DESSINS DE L'ÉTAT QUE
MORPH PEUT REVÊTIR.

LES CLEFS

ELLES PERMETTENT À MORPH
D'OUVRIER LES SERRURES.

LA CARTE

UNE FOIS RÉCUPÉRÉE, MORPH
PEUT LA CONSULTER LORSQUE
VOUS APPUYEZ SUR SELECT.



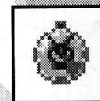
LES LUNETTES RAYONS X

GRÂCE À ELLES, LE
JOUEUR PEUT VOIR ET
DÉPLACER MORPH
CORRECTEMENT QUAND IL EST
CACHÉ PAR DES LES TUYAUX OU
PAR LES MURS.



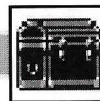
LES TÉLÉPORTEURS

ILS TRANSPORTENT
MORPH D'UN ENDROIT
À UN AUTRE.



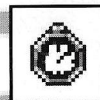
LES INTERRUPTEURS

ON LES UTILISE POUR
ALLUMER LA PLUPART
DES APPAREILS ÉLECTRIQUES
RENCONTRÉS DANS LES
NIVEAUX : ÉLECTRO-AIMANTS,
VENTILATEURS ET LAMPES. ILS
PEUVENT AUSSI INVERSER LA
DIRECTION D'UN TAPIS
ROULANT. MORPH CHANGE LA
POSITION D'UN INTERRUPTEUR
EN LE TOUCHANT.



LES COFFRES AU TRÉSOR

ILS DONNENT DES
POINTS DE BONUS.



LES CHRONOMÈTRES

ILS REPRÉSENTENT CINQ
SECONDES DE RÉPIT.

MARQUAGE DES POINTS

QUAND MORPH A TERMINÉ UN
NIVEAU, LE TEMPS RESTANT, LES
TRANSFORMATIONS NON
UTILISÉES ET LES COFFRES AU
TRÉSOR RAMASSÉES SE
CONVERTISSENT EN BONUS.

GARANTIE

"Sony Electronic Publishing garantit à l'acheteur initial de ce produit Sony Electronic Publishing, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat, que cette cartouche de jeu est exempte de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication, et accepte, pendant cette période, de la réparer ou la remplacer (à sa discrétion) gratuitement. Envoyez le produit, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat, à l'adresse indiquée ci-dessous. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut de ce produit Sony Electronic Publishing résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins.

CETTE GARANTIE EXCLUT TOUTE AUTRE GARANTIE ET AUCUNE DEMANDE OU RECLAMATION DE QUELQUE NATURE QUE CE SOIT NE LIERA OU N'ENGAGERA Sony Electronic Publishing. LES GARANTIES IMPLICITES APPLICABLES À CE PRODUIT LOGICIEL, Y COMPRIS LES GARANTIES DE QUALITÉ MARCHANDE ET D'ADAPTATION À UN USAGE PARTICULIER, SONT LIMITÉES À UNE PÉRIODE DE QUATRE-VINGT-DIX (90) JOURS, COMME EXPLIQUÉ CI-DESSUS. SOUS RÉSERVE DE CE QUI PRÉCÈDE, CE PRODUIT Sony Electronic Publishing EST VENDU "TEL QUEL", SANS AUCUNE GARANTIE EXPRESSE OU IMPLICITE, ET Sony Electronic Publishing NE SERA PAS TENU RESPONSABLE DES PERTES OU DOMMAGES DE QUELQUE SORTIE QUE CE SOIT, RESULTANT DE L'UTILISATION DE CE PRODUIT. EN AUCUN CAS, Sony Electronic Publishing NE SERA TENU RESPONSABLE DE DOMMAGES ACCESSOIRES OU INDIRECTS DECOULANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DU MAUVAIS FONCTIONNEMENT DE CE PRODUIT LOGICIEL.

Certains pays n'acceptent pas les limitations de durée de garantie implicite et/ou les exclusions ou les limitations des dommages accessoires; il est donc possible que les limitations et/ou les exclusions de responsabilité ci-dessus ne vous concernent pas. La garantie ci-dessus vous donne des droits légaux spécifiques, mais vous pouvez également avoir d'autres droits qui varient d'un pays à l'autre."

FRANCE

Sony Electronic Publishing
131, Avenue de Wagram
75838 Paris Cedex 17
France

Hotline: SME (France) Hotline 36 68 22 02

SWITZERLAND

Sony Music Entertainment AG
Oberneuhofstrasse 6
CH-6340 Baar
Switzerland

HET VERHAAL TOT NU TOE

TIJDENS HET
EXPERIMENTERE
N MET EEN

**PROTOTYPE
VERPLAATSMACHINE
HEEFT DE EXCENTRIEKE
PROFESSOR KRANKENPOT
PER ONGELUK ZIJN KLEINE
NEEFJE MORPH UITEEN
DOEN VALLEN IN DE
ATOMEN WAARUIT HIJ
SAMENGESTELD WAS.
AANGEZIEN DE MACHINE IN
HONDERD KLEINE STUKJES
GESPRONGEN IS, IS ER NOG
MAAR ÉÉN HOOP OVER
VOOR MORPH: HIJ ZAL DE
DIVERSE DELEN TERUG
MOETEN VINDEN ZODAT
KRANKENPOT ZIJN
UITVINDING ZAL KUNNEN
REPAREREN. DAT IS DE ENIGE
MANIER WAAROP MORPH'S
HALSTARRIGE MOLECULEN
TERUG ONDER CONTROLE
GEBRACHT KUNNEN
WORDEN. ER KAN NU
BEGONNEN WORDEN
MET SPELEN...**

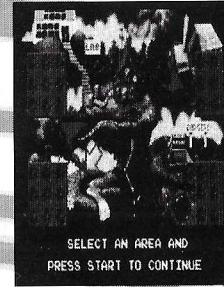
BEGINNEN

1. VERZEKER JE ERVAN DAT DE NETSPANNINGSSCHAKELAAR VAN HET SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM OP OFF (UIT) STAAT.
2. BRENG DE MORPH CASSETTE IN VOLGENS DE INSTRUCTIES IN DE SUPER NES HANDLEIDING.
3. ZET DE NETSPANNINGSSCHAKELAAR OP ON (AAN).

MORPH'S TRANSFORMATIES

HET MAG DAN WAAR ZIJN DAT MORPH ER NIET MEER ZO UITZIET ALS GEWONE JONGETJES, MAAR ER ZIJN WEL VOORDELEN VERBONDEN AAN HET BESTAAN UIT EEN SERIE LICHAAMSLOZE ATOMEN. MET GROTE MOEITE KAN MORPH METAMORFOSES ONDERGAAN, WAARBIJ HIJ VAN DE ÉNE STAAT IN DE ANDERE OVERGAAT. HIJ KAN VERANDEREN IN GAS MORPH, VLOEIBARE MORPH, FLEXIBELE MORPH, OF VASTE MORPH. AL DEZE STATEN HEBBEN ZOWEL VOOR- ALS NADELEN.

HET SPEL



DE DIVERSE DELEN VAN DE VERPLAATSMACHINE LIGGEN VERSPREID OVER VIER VERSCHILLENDE GEBIEDEN: DE TUIJNEN, DE FABRIEK, HET RIOOL, EN DE LABORATORIA. IEDER GEBIED KENT ZES VERSCHILLENDE NIVEAUS, EN ELK NIVEAU BEVAT ÉÉN VAN DE DELEN VAN DE MACHINE.

DIT SCHERM TOONT DE VIER GEBIEDEN, EN HET AANTAL MACHINEDELEN (ALS RADERTJES) DIE UIT IEDER GEBIED VERGAARD ZIJN. GEBRUIK DE RICHTINGTOETS OM DE PIJL TE BEWEGEN EN EEN GEBIED TE KIEZEN, EN DRUK VERVOLGENS OP START OM TE BEGINNEN MET SPELEN.

OM EEN NIVEAU SUCCESVOL AF TE LEGGEN, MOET MORPH HET ONTBREKENDE DEEL VINDEN (DAT ERUIT ZIET ALS EEN GROOT RAD), EN HET NIVEAU BINNEN TWEE MINUTEN BIJ DE UITGANG VERLATEN. ALS JE DAAR NIET IN SLAGT, KUN JE HET DESBETREFFENDE NIVEAU

OPNIEUW PROBEREN, OF DOORGAAN NAAR EEN NIVEAU IN EEN ANDER GEBIED. JE KUNT EEN GEGEVEN NIVEAU ZO VAAK PROBEREN ALS JE WILT, MAAR ONTHOUD WEL DAT ZODRA JE JE SUPER NINTENDO UITGEZET HEBT, JE WEER HELEMAAL OPNIEUW ZULT MOETEN BEGINNEN.

MORPH EN ZIJN MOLECULEN

GAS: IN DEZE STAAT KAN MORPH OPSTIJGEN DOOR KLEINE GAATJES EN SPLEETJES. ECHTER, GAS IS ZEER BRANDBAAR EN GEEN GOEDE MAATJES MET VENTILATORS!

AANGEZIEN GAS LICHTER IS DAN LUCHT, KAN MORPH IN DEZE STAAT NIET NAAR BENEDEN AFDALEN.

DRUK OP **KNOP X** OM IN GAS TE VERANDEREN.

VLOEIBAAR: IN VLOEIBARE STAAT KAN MORPH DOOR KLEINE HOLETTJES EN GAATJES STROMEN, EN BRANDEN BLUSSEN. HIJ KAN ECHTER GEDOOD WORDEN DOOR AFVOEREN EN OPGELOST WORDEN IN ANDERE VLOEISTOFFEN.

DRUK OP **KNOP Y** OM IN EEN VLOEISTOF TE VERANDEREN.

FLEXIBEL:

BUIGZAAMHEID IS HET BELANGRIJKSTE KENMERK VAN DEZE STAAT. FLEXIBELE MORPH HEEFT VEEL

WEG VAN EEN STRANDBAL: HIJ KAN STUITEREN EN DRIJVEN OP WATER. ECHTER, SPIJKERS, BRAAMSTRIJKEN EN GLASSCHERVEN KUNNEN HEM DOEN BARSTEN, EN VUUR KAN HEM IN BRAND ZETTEN.

Druk op **KNOP A** om de flexibele staat te bereiken.

VAST: IN DEZE STAAT IS MORPH OP Z'N ZWAARST EN MEEST SOLIDE. VASTE MORPH ROLT VOORT ALS EEN KANONSKOGEL. SCHERPE VOORWERPEN VORMEN GEEN PROBLEEM, EN SOMMIGE MUREN KUNNEN KAPOTGESTOTEN WORDEN. AAN DE ANDERE KANT IS MORPH ALS VASTE STOF BUITENGEWOON ZWAAR, WAT BETEKENT DAT HIJ DOOR DUNNE STENEN PAADJES KAN ZAKKEN EN KAN ZINKEN IN ALLERLEI VLOEISTOFFEN.

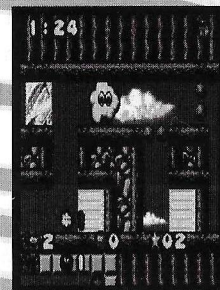
Druk op **KNOP B** om in een vaste stof te veranderen.

AANTAL TRANSFORMATIES

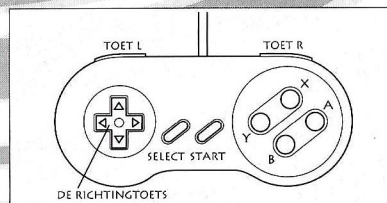
ER IS EEN GRENS AAN HET AANTAL VERANDERINGEN DIE MORPH TIJDENS EEN BEPAALD NIVEAU KAN ONDERGAAN. ALS HIJ TE VAAK PROBEERT TE VERANDEREN, KAN HIJ Z'N ATOMEN NIET LANGER BIJ ELKAAR HOUDEN, EN GAAT HIJ TEN ONDER.

AAN HET BEGIN VAN Elk NIVEAU KRIJGT MORPH EEN AANTAL TRANSFORMATIES TOEGEKEND VOOR ELKE STAAT. DIT AANTAL MAG ECHTER OVERSCHREEDEN WORDEN VOOR EEN BEPAALDE STAAT, ZOLANG HET TOTALE AANTAL TRANSFORMATIES BOVEN NUL BLIJFT. DE TRANSFORMATIE-TELLER VOOR DE DESBETREFFENDE STAAT ZAL DAN EEN NEGATIEF (ROOD) GETAL VERTONEN, WAARNA JE VERDER ZULT KUNNEN GAAN MET HET NIVEAU. JE KUNT MEER TRANSFORMATIES VERZAMELEN (ZE ZIJN HERKENBAAR ALS STERREN) OM HET AANTAL BESCHIKBARE TRANSFORMATIES OP EEN GEGEVEN NIVEAU TE VERGROTEN.

NB: JE KUNT EEN NIVEAU NIET BEËINDIGEN ALS HET AANTAL OVERGEBLEVEN TRANSFORMATIES VOOR EEN WILLEKEURIGE STAAT NEGATIEF IS.

HET INFORMATIESCHERM

- A) DE VIER STATEN EN HET AANTAL OVERGEBLEVEN TRANSFORMATIES VOOR ELKE STAAT.
- B) HET TOTALE AANTAL BESCHIKBARE TRANSFORMATIES.
- C) VERZAMELDE VOORWERPEN (ZOALS EEN SLEUTEL OF EEN KAART)
- D) HET MISSENDE DEEL VAN DE MACHINE
- E) OVERGEBLEVEN TIJD

**DE BESTURINGEN**

DE RICHTINGTOETS WORDT GEBRUIKT OM MORPH VOORT TE BEWEGEN, MAAR ELKE STAAT HEEFT ZIJN EIGEN BEWEGINGSKENMERKEN.

DRUK OP OMHOOG OM GAS MORPH OP TE DOEN STIJGEN

DRUK OP OMLAAG OM GAS MORPH OP HET HUIDIGE NIVEAU TE HOUDEN.

DRUK OP OMHOOG OF OMLAAG OM DE HOOGTE VAN DE SPRONGEN VAN FLEXIBELE MORPH TOE- OF AF TE LATEN NEMEN.

TRANSFORMEREN:

GAS MORPH — **KNOP X**

VLOEIBARE MORPH — **KNOP Y**

FLEXIBELE MORPH — **KNOP A**

VASTE MORPH — **KNOP B**

HET SPEL TIJDELIJK DOEN STOPPEN — **DRUK OP START**

EEN NIVEAU OPNIEUW BEGINNEN — **DRUK OP START** EN VERVOLGENS OP **SELECT**

BESTURINGEN VOOR DE KAART

ALS JE EENMAAL DE KAART IN HANDEN HEBT, KUN JE DEZE TEN ALLE TIJDE BESTUDEREN DOOR OP SELECT TE DRUKKEN. JE KUNT DE KAART VERKENNEN MET BEHULP VAN DE RICHTINGTOETS, EN IN- EN UITZOOMEN MET DE L EN R KNOPPEN. OM DE KAART WEER TE VERLATEN MOET JE NOGMAALS OP SELECT DRUKKEN.

DE GEVAREN



VENTILATORS

DE VENTILATORS ZIJN ALLEEN GEVAARLIJK VOOR

MORPH IN ZIJN GAS- OF FLEXIBELE VORM WANNEER HIJ TE DICHT BIJ DE BLADEN KOMT. ALS GAS ZAL MORPH DAN OGENBLIKKELIJK WEGGEZOGEN WORDEN — EEN NOODLOTTIGE ERVARING. IN ZIJN FLEXIBELE STAAT KLEEFT HIJ ECHTER ALLEEN MAAR VAST AAN DE VENTILATOR, EEN LOT WAARAAN HIJ KAN ONTSNAPPEN DOOR TE VERANDEREN IN EEN VLOEIBARE OF VASTE STOF.



ELEKTRO-MAGNETEN

ELEKTROMAGNETEN TREKKEN DE VASTE STOF AAN, MAAR ALLEEN MAAR ALS ZE ACTIEF ZIJN. ALS ZE AAN STAAN, TRILLEN DE SPIRALEN.



SPIJKERS EN SCHERPE VOORWERPEN

VOOR DE MEESTE STATEN LEVEREN DEZE GEEN GEVAAR OP, ALLEEN DE FLEXIBELE MORPH MOET OP ZIJN HOEDE ZIJN. DAAR ZE HEM KAPOT KUNNEN STEKEN.



AFVOEREN

DEZE VORMEN ALLEEN EEN GEVAAR ALS MORPH IN ZIJN VLOEIBARE VORM VERKEERT, WAARIN HIJ DOOR DE AFVOEREN NAAR BENEDEN KAN DRUIPEN.

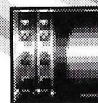
VOUR

GEEN GEVAAR VOOR DE VASTE STOFFEN, MAAR FATAAL VOOR DE GAS- EN FLEXIBELE VORMEN. DE VLOEIBARE STAAT STELT JE ECHTER IN STAAT OM VUUR TE BLUSSEN. EEN EIGENSCHAP DIE NODIG ZAL KUNNEN ZIJN BIJ SOMMIGE MOEILIJKE AANGELEGENHEDEN WAARBIJ JE EEN GEBIED EEN TWEEDE KEER MOET OVERSTEKEN, MAAR IN BRANDBARE VORM.

SLIJM/OLIE/WATER

DEZE ZULLEN DE VLOEIBARE STOF OP LOSSEN EN DE VASTE STOF VERDRINKEN — EEN KLEVERIG UITEINDE VOOR MORPH. DE FLEXIBELE MORPH KAN ZICH DRIJVENDE HOUDEN OP DEZE VLOEISTOFFEN.

DE OBSTAKELS



PIJPEN

DE PIJPEN ZIJN HOL, ZODAT MORPH ER DOORHEEN KAN ROLLEN OP ZIJN WEG.

SOMMIGE PIJPEN BEVATTEN VENTIELEN WAAR MORPH SLECHTS IN EEN RICHTING DOORHEEN KAN — DE RICHTING WORDT AANGEGEVEN DOOR DE PIJL OP HET VENTIELBLOK.



ROOSTERS

VOOR DE VASTE EN FLEXIBELE STOFFEN VORMEN DEZE OBSTAKELS EEN ONOVERKOOMBARE BLOKKADE, MAAR DE VLOEIBARE VORM EN HET GAS KUNNEN ZICH MAKKELIJK EEN WEG BANEN DOOR DE KLEINE GAATJES.



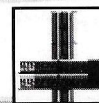
BREEKBARE GEBIEDEN

DEZE BESTAAN UIT BLOKKEN MET BARSTEN, DIE DOORBROKEN KUNNEN WORDEN ALS ZE MET EEN ZEKERE SNELHEID GERAAKT WORDEN DOOR DE VASTE OF DE FLEXIBELE MORPH. ECHTER, DE FLEXIBELE VORM KAN MEESTAL ALLEEN MAAR ZEER GEBARSTEN — EN DAAROM ZEER VERZWAKE — BLOKKEN AAN.



RICHTINGS-BLOKKEN

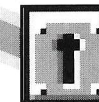
DEZE ZULLEN MORPH VOORTTREKKEN IN DE RICHTING DIE AANGEGEVEN WORDT DOOR DE PIJL OP HET BLOK. HET IS ONMOGELIJK OM HET BLOK IN EEN ANDERE RICHTING DOOR TE KOMEN. OP SOMMIGE BLOKKEN STAAT ALLEEN EEN VRAAGTEKEN: JE ZULT DAN DE DOORGANGSRICHTING ZELF MOETEN UITVINDEN.



LIFTEN EN LOPENDE BANDEN

DEZE TRANSPORTEREN MORPH OMHOOG, OMLAAG OF ZIJWAARTS. SOMMIGE LIFTEN BEWEGEN VOORTDUREND, ANDERE

RAKEN PAS IN BEWEGING ALS ZE DOOR MORPH BETREDEN WORDEN.



SLOTEN

DEZE KUNNEN SLECHTS VERWIJDERD WORDEN ALS JE DE SLEUTEL AL ERGENS OP DAT NIVEAU OPGESPOORD EN BIJ JE GESTOKEN HEBT.

DE VORMVERANDERAARS



WARMTE BLOKKEN

DIT GLOEIENDE ELEMENT ZAL MORPH DOEN VERANDEREN VAN DE VORM DIE HIJ OP DAT MOMENT HEEFT IN EEN MINDER VASTE VORM. JE KUNT DE VERWARMER ZO VAAK BINNEN GAAN ALS JE WILT, OM JEZELF 'GRATIS' TRANSFORMATIES TE BEZORGEN. DE RICHTING VAN DE VERANDERINGEN IS ALS VOLGT: —

VAST > FLEXIBEL >
VLOEIBAAR > GAS



KOUDE BLOKKEN

DEZE HEBBEN HET TEGENOVERGESTELDE EFFECT. ZE ZIEN ERUIT ALS EEN BLOK IJS WANNEER JE ZE BINNENGAAT, EN ZE ZULLEN MORPH DOEN VERANDEREN IN EEN VASTERE VORM. NET ALS MET DE VERWARMER, KOST DE TRANSFORMATIE NIETS EN KAN HIJ ZOVAAK GEBRUIKT WORDEN ALS JE WILT. DE VOLGORDE VAN DE TRANSFORMATIES IS ALS VOLGT: —

GAS > VLOEISTOF >
FLEXIBEL > VAST

BONUSSEN EN ANDERE VOORWERPEN

EXTRA VORMVER- ANDERINGEN

DEZE ZIEN ERUIT ALS STERREN OP EEN RODE CIRKEL, EN VERGROTEN HET TOTALE AANTAL VORMVERANDERINGEN DAT MORPH TOT ZIJN BESCHIKKING HEEFT.

EXTRA TRANSFORMATIES

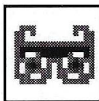
HIERVAN ZIJN ER VIER, ÉÉN VOOR ELKE STAAT — ZE ZIEN ERUIT ALS EEN HEEL KLEIN PLAATJE VAN MORPH IN DE DESBETREFFENDE STAAT.

SLEUTEL

DEZE STELT MORPH IN STAAT OM SLOTEN TE OPENEN.

KAART

ALS JE DEZE EENMAAL GEVONDEN HEBT, KUN JE HEM BESTUDEREN DOOR OP SELECT TE DRUKKEN.



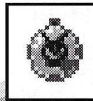
RÖNTGEN-BRIL

DEZE BRIL STELT DE SPELER IN STAAT OM MORPH TE ZIEN ZELFS ALS HIJ VERBORGEN IS ACHTER PIJPEN EN MUREN.



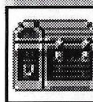
VERPLAATSEERS

VERPLAATSEN MORPH VAN DE ÉNE PLEK NAAR DE ANDERE.



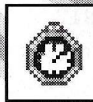
SCHAKELAARS

DE SCHAKELAARS WORDEN GEBRUIKT OM VELE VAN DE ELEKTRISCHE APPARATEN AAN TE ZETTEN — DE ELEKTROMAGNETEN, DE VENTILATORS, EN DE LICHTEN BIJVOORBEELD. ZE KUNNEN OOK GEBRUIKT WORDEN OM DE RICHTING VAN EEN LOPENDE BAND TE VERANDEREN. IEDERE KEER DAT MORPH EEN SCHAKELAAR AANRAAKT, SPRINGT DEZE VAN AAN NAAR UIT OF OMGEKEERD.



SCHATKISTEN

DEZE LEVEREN BONUSPUNTEN OP.



STOPWATCHES

DEZE GEVEN JE EEN TIJDSBONUS VAN VIJF SECONDEN.

PUNTEN SCOREN

ALS EEN GEGEVEN NIVEAU SUCCESVOL AFGELEGD IS, KRIJGT MORPH BONUSPUNTEN TOEGEKEND VOOR EVENTUEEL OVERGEBLEVEN TIJD, HET AANTAL OVERGEBLEVEN TRANSFORMATIES, EN HET AANTAL SCHATKISTEN DAT HIJ VERZAMELD HEEFT.

"Sony Electronic Publishing garandeert de originele koper van het Sony Electronic Publishing produkt, voor een periode van negentig (90) dagen vanaf de dag van aankoop, dat deze Spelcassette geen materiaaldefecten of fabricagefouten vertoont en verplicht binnen deze periode om naar goedgevonden het produkt te repareren of te vervangen, zonder enige kosten in rekening te brengen. Zend het produkt port betaald en met een gedateerd aankoopbewijs naar bijgaand adres. Deze garantieregeling is niet van toepassing en nietig, als het defect aan dit Sony Electronic Publishing produkt het gevolg is van misbruik, verkeerd gebruik, en gebruik voor oneigenlijke doeleinden of nalatigheid.

DEZE GARANTIEBEPALING IS IN PLAATS VAN ALLE ANDERE GARANTIEBEPALINGEN EN GEEN ANDERE PROTESTEN OF EISEN VAN WELKE AARD DAN OOK ZIJN BINDEND VOOR SONY ELECTRONIC PUBLISHING OF VERPLICHTEN SONY ELECTRONIC PUBLISHING ERGENS TOE. GEIMPLICEERDE GARANTIEBEPALINGEN DIE VAN TOEPASSING ZIJN OP DIT SOFTWAREPRODUKT, INCLUSIEF GARANTIEBEPALINGEN BETREFFENDE VERKOOP EN GEBRUIK VOOR BEPAALDE DOELEINDEN, GELDEN SLECHTS VOOR DE PERIODE VAN DE BOVENGENOEMDE NEGENTIG (90) DAGEN, ONDERHEVIG AAN HET VOORAFGAANDE WORDT DIT SONY ELECTRONIC PUBLISHING VERKOCHT ZONDER ENIGE UITDRUKKELIJKE OF IMPLICIETE GARANTIEBEPALINGEN EN SONY ELECTRONIC PUBLISHING IS NIET AANSPRAKELIJK VOOR ENIG VERLIES OF SCHADE GELEDEN ALS RESULTAAT VAN HET GEBRUIK VAN DIT PRODUKT. IN GEEN GEVAL IS SONY ELECTRONIC PUBLISHING AANSPRAKELIJK VOOR INCIDENTELE SCHADE OF GEVOLGSCHADE VOORTVLOEIENDE UIT HET BEZIT, GEBRUIK OF HET DEFECT VAN DIT SOFTWAREPRODUCT.

Sommige landen laten geen tijdslijm toe betreffende de geldigheid van de garantieregelingen en/of uitsluiting of beperkingen van gevolgschade en daarom zijn de voornoemde beperkingen en/of uitsluitingen van aansprakelijkheid wellicht niet op u van toepassing. De voornoemde garantieregelingen geven u bepaalde wettelijke rechten en het is mogelijk dat u nog andere rechten heeft die van land tot land kunnen verschillen."

THE NETHERLANDS

Columbia Tristar Home Video
Postbus 685
1200 AR Hilversum
The Netherlands

BELGIUM

Columbia Tristar Home Video
Opperstraat 38, rue Souveraine
1050 Brussels
Belgium

EL RELATO

DURANTE UN EXPERIMENTO CON UN DISPOSITIVO DE PROTOTIPO DE TELETRANSPORTE, EL EXCÉNTRICO PROFESOR KRANKENPOT SIN QUERER HA DEJADO REDUCIDO A SU JOVEN SOBRINO, MORPH, EN SUS ÁTOMOS COMPONENTES. EL INVENTO HA ESTALLADO EN MIL PEDAZOS Y LA ÚNICA ESPERANZA DE MORPH ES VOLVER A REUNIR TODOS LOS TROZOS PARA QUE SU TÍO PUEDA REPARAR LA MÁQUINA QUE HA CREADO. SÓLO ENTONCES PODRÁN LAS REBELDES MOLÉCULAS DE MORPH RECUPERAR SU RITMO NORMAL. ¡VAMOS, YA ES HORA DE JUGAR!

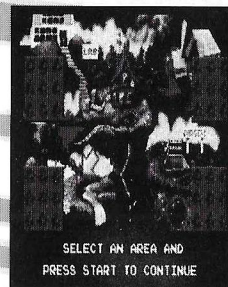
INICIO DEL JUEGO

1. ASEGÚRESE DE QUE EL INTERRUPTOR DEL SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM ESTÁ APAGADO (POSICIÓN OFF).
2. INTRODUZCA EL CARTUCHO DE MORPH COMO SE DESCRIBE EN EL MANUAL DEL SUPER NES.
3. ENCIENDA EL INTERRUPTOR (POSICIÓN ON).

TRANSFORMACIONES DE MORPH

AUNQUE MORPH NO SEA YA COMO LOS OTROS CHICOS, SU ESTADO ACTUAL —UN CONJUNTO DE ÁTOMOS INCORPÓREOS— LE DA VENTAJA SOBRE ELLOS. ASÍ, MORPH PUEDE, ESFORZÁNDOSE AL MÁXIMO, METAMORFOSEARSE DE UN ESTADO DE LA MATERIA A OTRO. POR EJEMPLO, PUEDE SER SÓLIDO, LÍQUIDO O GAS, E INCLUSO TENER FLEXIBILIDAD. ESTOS CUATRO ESTADOS LE DAN VENTAJAS Y, DESDE LUEGO, DESVENTAJAS.

EL JUEGO



LOS COMPONENTES PERDIDOS DE LA MÁQUINA DE TELETRANSPORTE ESTÁN ESPARCIDOS A TRAVÉS DE CUATRO ZONAS: LOS JARDINES, LA FÁBRICA, LAS ALCANTARILLAS Y LOS LABORATORIOS. PARA CADA ZONA, TENDRÁ QUE SUPERAR SEIS NIVELES A FIN DE CONSEGUIR LOS COMPONENTES, ESCONDIDOS DE UNO EN UNO EN CADA NIVEL.

ESTA PANTALLA MUESTRA LAS CUATRO ZONAS Y EL NÚMERO DE COMPONENTES DEL DISPOSITIVO, EN FORMA DE RUEDA DENTADA, QUE SE HAN RECOGIDO EN CADA UNA DE ELLAS. UTILICE EL PANEL DE MANDOS PARA MOVER LA FLECHA Y SELECCIONAR LA ZONA QUE DESEE. ACTO SEGUIDO, PULSE START PARA EMPEZAR.

PARA COMPLETAR CADA NIVEL, MORPH DEBERÁ HALLAR EL COMPONENTE PERDIDO (EN FORMA DE RUEDA DENTADA) E IRSE POR LA SALIDA EN MENOS DE DOS MINUTOS. SI NO LO

CONSIGUE, INTÉNTELO DE NUEVO O PASE A OTRO NIVEL: PODRÁ INTENTAR PASAR EL NIVEL TANTAS VECES COMO DESEE PERO, RECUERDE, UNA VEZ APAGUE EL SUPER NINTENDO, TENDRÁ QUE EMPEZAR DESDE CERO.

MORPH Y SUS MOLÉCULAS

GAS: CUANDO MORPH SE ENCUENTRA EN ESTADO GASEOSO, PODRÁ FLOTAR Y ATRAVESAR PEQUEÑOS ORIFICIOS Y REJILLAS. SIN EMBARGO, EN ESTE ESTADO ES MUY COMBUSTIBLE Y NO LE SIENTA NADA BIEN EL AIRE DE LOS EXTRACTORES. POR DESGRACIA, AL SER MÁS LIGERO QUE EL AIRE, MORPH NO PUEDE BAJAR.

PULSE EL **BOTÓN X** PARA ADOPTAR EL ESTADO GASEOSO.

LÍQUIDO: CUANDO MORPH SE ENCUENTRA EN ESTADO LÍQUIDO, PODRÁ FILTRARSE POR LOS PEQUEÑOS ORIFICIOS Y ESPACIOS HUECOS, ASÍ COMO APAGAR INCENDIOS. SIN EMBARGO, LAS ALCANTARILLAS Y LA DISOLUCIÓN EN OTROS LÍQUIDOS LE SON LETALES.

PULSE EL **BOTÓN Y** PARA ADOPTAR EL ESTADO LÍQUIDO.

FLEXIBILIDAD: LA ELASTICIDAD ES LA CARACTERÍSTICA FÍSICA CLAVE EN ESTE ESTADO, QUE LE CONVIERTE EN ALGO

PARECIDO A UN BALÓN DE PLAYA: PUEDE BOTAR Y FLOTAR POR EL AGUA. SIN EMBARGO, LAS PÚAS AFILADAS, LAS ZARZAS Y LOS CRISTALES ROTOS LE PUEDEN REVENTAR; HUYA DEL FUEGO TAMBIÉN SI NO QUIERE QUEMARSE.

PULSE EL **BOTÓN A** PARA ADOPTAR ESTE ESTADO DE FLEXIBILIDAD.

SÓLIDO: ESTE ES EL ESTADO MÁS DENSO Y PESADO EN QUE MORPH PUEDE TRANSFORMARSE. ASÍ, MORPH PUEDE RODAR COMO UNA BOLA DE CAÑÓN; ES INSENSIBLE A LOS OBJETOS AFILADOS Y PUEDE DESTRUIR CIERTO TIPO DE MUROS. SIN EMBARGO, EN ESTADO SÓLIDO MORPH PESA MUCHO Y SE DESINTEGRARÁ SI PASA POR DELGADOS CAMINOS PEDREGOSOS Y SE HUNDIRÁ EN LÍQUIDOS DE CUALQUIER TIPO.

PULSE EL **BOTÓN B** PARA ADOPTAR EL ESTADO SÓLIDO.

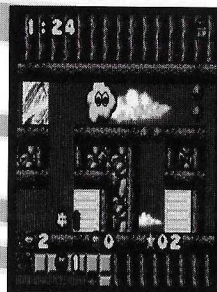
NÚMERO DE TRANSFORMACIONES

MORPH PUEDE CAMBIAR DE ESTADO SÓLO UN NÚMERO DETERMINADO DE VECES POR CADA NIVEL. SI SUPERA ESTE NÚMERO, NO PODRÁ MANTENER LA UNIDAD DE SUS ÁTOMOS Y FRACASARÁ EN SU MISIÓN.

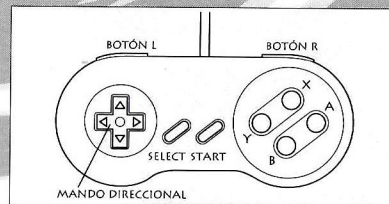
SI LO DESEA, PUEDE RECOGER MÁS TRANSFORMACIONES (REPRESENTADAS CON UNA ESTRELLA) PARA AUMENTAR EL NÚMERO DE TRANSFORMACIONES DISPONIBLE EN UN NIVEL. AL INICIO DE CADA NIVEL, SE LE ASIGNA UN NÚMERO DE TRANSFORMACIONES PARA CADA ESTADO. DE HECHO, PUEDE SOBREPASAR ESTE NÚMERO SIEMPRE QUE EL NÚMERO TOTAL DE CAMBIOS DE ESTADO SEA MÁS DE CERO. ENTONCES, EL CONTADOR DE TRANSFORMACIONES PARA DICHO ESTADO MOSTRARÁ UN NÚMERO NEGATIVO (ROJO) Y PODRÁ CONTINUAR SU EXPLORACIÓN DEL NIVEL.

NOTA: SI EL NÚMERO DE TRANSFORMACIONES RESTANTES PARA CADA ESTADO ES NEGATIVO, NO PODRÁ COMPLETAR EL NIVEL.

PANTALLA DE JUEGO



- A) LOS CUATRO ESTADOS Y EL NÚMERO DE TRANSFORMACIONES RESTANTES PARA CADA UNO.
- B) EL NÚMERO TOTAL DE CAMBIOS DE ESTADO DISPONIBLE
- C) ARTÍCULOS RECOGIDOS (POR EJEMPLO, LLAVE, MAPA)
- D) EL COMPONENTE PERDIDO
- E) EL TIEMPO RESTANTE



MANDOS

EL PANEL DE MANDOS SIRVE PARA MANIOBRAR A MORPH, AUNQUE CADA ESTADO TIENE SUS CARACTERÍSTICAS DE MOVIMIENTO

PULSE LA FLECHA ARRIBA PARA ELEVAR A MORPH EN ESTADO GASEOSO. PULSE LA FLECHA ABAJO PARA MANTENER A MORPH EN ESTADO GASEOSO EN EL NIVEL EN QUE SE ENCUENTRE.

PULSE LA FLECHA ARRIBA O ABAJO PARA AUMENTAR O DISMINUIR LA ALTITUD DE LOS BOTES DE MORPH EN ESTADO FLEXIBLE.

CAMBIO DE ESTADO:

GASEOSO: **BOTÓN X**

LÍQUIDO: **BOTÓN Y**

FLEXIBLE: **BOTÓN A**

SÓLIDO: **BOTÓN B**

PAUSA EN EL JUEGO:

PULSE START

REINICIO DE NIVEL: **PULSE**

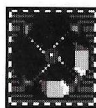
START Y, ACTO

SEGUIDO, SELECT

MANDOS DEL MAPA

UNA VEZ HAYA RECOGIDO EL MAPA, PODRÁ EXAMINARLO CUANDO DESEE CON SÓLO PULSAR SELECT. PARA MOVERSE POR EL MAPA, UTILICE LAS FLECHAS; PARA AMPLIAR Y REDUCIR LA ESCALA DEL MAPA, PULSE LAS FLECHAS IZQUIERDA Y DERECHA. PULSE SELECT DE NUEVO SI DESEA SALIR.

PELIGROS



EXTRACTORES

LOS EXTRACTORES REPRESENTARÁN UN PELIGRO PARA MORPH EN ESTADO GASEOSO Y FLEXIBLE Y CUANDO SE ACERQUE DEMASIADO A LAS PALETAS. EN ESTADO GASEOSO, SERÁ ASPIRADO A LA PERDICIÓN. EN ESTADO FLEXIBLE, SÓLO SE QUEDARÁ PEGADO AL VENTILADOR. PARA ESCAPAR, BASTA CON TRANSFORMAR A MORPH EN ESTADO LÍQUIDO O SÓLIDO.



ELECTROIMANES

LOS ELECTROIMANES ATRAEN A LOS SÓLIDOS SIEMPRE Y CUANDO ESTÉN ACTIVADOS; PARA ELLO, COMPRUEBA QUE LAS BOBINAS ESTÉN OSCILANDO.

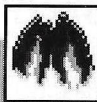
PÚAS Y OBJETOS AFILADOS

NO AFECTARÁN A MORPH, A MENOS QUE NO ESTÉN EN ESTADO FLEXIBLE.



ALCANTARILLAS

NO LE PASARÁ NADA A MORPH, SIEMPRE QUE ESTÉ EN ESTADO SÓLIDO, GASEOSO O FLEXIBLE. DE LO CONTRARIO, SE COLARÁ POR ELAS.



INCENDIOS

EN ESTADO SÓLIDO, NO AFECTARÁN A MORPH; EN ESTADO GASEOSO Y FLEXIBLE, SON LETALES. EN ESTADO LÍQUIDO, CONSEGUIRÁS APAGARLOS, LO CUAL ES IMPRESCINDIBLE EN CASO DE TENER QUE CRUZAR LA ZONA POR SEGUNDA VEZ EN FORMA COMBUSTIBLE.

LODO, ACEITE, AGUA

ESTOS ELEMENTOS DISOLVERÁN EL LÍQUIDO Y AHOGARÁN LOS SÓLIDOS, CON LO CUAL MORPH SUFRIRÁ UN PEGAJOSO FINAL. EN ESTADO FLEXIBLE, MORPH PODRÁ FLOTAR SOBRE ESTOS LÍQUIDOS.

OBSTÁCULOS



ALCANTARILLAS

LAS ALCANTARILLAS SON, COMO YA SE SABE, COMO YA SE SABE, HUECAS; POR ELLO, MORPH PODRÁ VIAJAR POR SU INTERIOR. ALGUNAS DE ELAS CONTIENEN VÁLVULAS POR LAS QUE MORPH PUEDE VIAJAR EN UNA SOLA DIRECCIÓN, QUE SE INDICA CON UNA FLECHA.



REJILLAS

LAS REJAS REPRESENTAN UN OBSTÁCULO INSALVABLE CUANDO MORPH ESTÁ EN ESTADO SÓLIDO O FLEXIBLE. SIN EMBARGO, EN ESTADO LÍQUIDO O GAS, PODRÁ PASAR TRANQUILAMENTE A TRAVÉS DE ELAS.



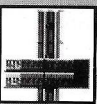
ZONAS ROMPIBLES

ESTAS ZONAS VIENEN REPRESENTADAS CON BLOQUES AGRIETADOS. SI MORPH EN ESTADO SÓLIDO O FLEXIBLE LOGRA GOLPEARLOS CON LA SUFICIENTE VELOCIDAD, QUEDARÁN DESTROZADOS. SIN EMBARGO, CUANDO ESTÉ EN ESTADO FLEXIBLE, SÓLO PODRÁ DESTROZAR BLOQUES MUY, PERO QUE MUY AGRIETADOS Y, POR TANTO, POCO RESISTENTES.



BLOQUES DE DIRECCIÓN

LOS BLOQUES DE DIRECCIÓN TIRARÁN DE MORPH EN LA DIRECCIÓN INDICADA POR LA FLECHA DEL BLOQUE Y ES IMPOSIBLE ATRAVESARLO EN OTRA DIRECCIÓN. ALGUNOS BLOQUES TIENEN UN INTERROGANTE: ESO SIGNIFICA QUE TENDRÁ QUE ADIVINAR LA DIRECCIÓN POR SÍ MISMO.



ASCENSORES Y CINTAS TRANSPORTADORAS

CON AYUDA DE ESTOS ARTEFACTOS, MORPH PODRÁ IR ARRIBA, ABAJO Y A LOS LADOS. ALGUNOS ASCENSORES SUBEN Y BAJAN SIN PARAR, MIENTRAS QUE OTROS SÓLO SE ACTIVAN CUANDO MORPH SE SUBE EN ELLOS.



CERRADURAS

LAS CANDADOS SÓLO PUEDEN ABRIRSE SI MORPH YA HA RECOGIDO LA LLAVE QUE SE ENCUENTRA EN EL NIVEL ACTUAL.

CAMBIOS DE ESTADO



BLOQUES CALEFACTORES

SE TRATA DE UN ELEMENTO QUE BRILLA CON LUZ DIFUSA; CUANDO ENTRE EN ÉL, MORPH SE TRANSFORMARÁ EN UN ESTADO MENOS DENSO. MORPH PODRÁ ENTRAR EN DICHO ELEMENTO CUANTAS VECES LO DESEE. LOS CAMBIOS SERÁN EN EL ORDEN SIGUIENTE:

SÓLIDO > **FLEXIBLE** >
LÍQUIDO > **GASEOSO**



BLOQUES CONGELADORES

EL EFECTO DE LOS BLOQUES CONGELADORES ES EL CONTRARIO DEL DE LOS CALEFACTORES. SE PARECEN A BLOQUES DE HIELO Y CUANDO MORPH ENTRA EN ELLOS, SE TRANSFORMARÁ EN UN ESTADO MÁS DENSO. COMO CON LOS BLOQUES CALEFACTORES, PODRÁ ENTRAR TANTAS VECES COMO DESEE. EL ORDEN DE TRANSFORMACIÓN ES EL SIGUIENTE:

GASEOSO > **LÍQUIDO** >
FLEXIBLE > **SÓLIDO**

PUNTOS Y REGALOS

CAMBIOS DE ESTADO

LAS ESTRELLAS EN UN CÍRCULO ROJO PERMITEN A MORPH INCREMENTAR EL NÚMERO TOTAL DE CAMBIOS DE ESTADO.

TRANSFORMACIONES

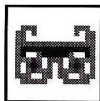
EXISTEN CUATRO TRANSFORMACIONES, UNA PARA CADA ESTADO. LAS TRANSFORMACIONES DE REGALO APARECEN COMO MORPH EN MINIATURA EN EL ESTADO CORRESPONDIENTE.

LLAVE

LA LLAVE PERMITE A MORPH ABRIR LAS CERRADURAS.

MAPA

CUANDO MORPH TENGA UN MAPA, PULSE SELECT PARA ESTUDIARLO CON MÁS DETENIMIENTO.



GAFAS DE RAYOS X

ESTE ARTEFACTO PERMITE AL JUGADOR VER A MORPH, INCLUSO CUANDO SE ENCUENTRE EN UNA ALCANTARILLA O TRAS UN MURO.



TELETRANSPORTE

ESTE DISPOSITIVO PERMITE TRANSPORTAR A MORPH DE UN LUGAR A OTRO.



INTERRUPTORES

LOS INTERRUPTORES PERMITEN ACTIVAR LA MAYORÍA DEL EQUIPO ELÉCTRICO DE LOS NIVELES, COMO ELECTROIMANÉS, EXTRACTORES O LUCES. ASIMISMO, PUEDEN USARSE PARA CAMBIAR DE DIRECCIÓN DE LAS CINTAS TRANSPORTADORAS. CADA VEZ QUE MORPH TOQUE EL INTERRUPTOR, CAMBIARÁ DE UN LADO A OTRO.



COFRES DEL TESORO

CON LOS COFRES CONSEGUIRÁ PUNTOS.



CRONÓMETROS

LOS CRONÓMETROS LE PROPORCIONAN UN TIEMPO ADICIONAL DE 5 SEGUNDOS.

PUNTUACIÓN

CADA VEZ QUE SE TERMINA UN NIVEL, MORPH OBTIENE PUNTOS POR EL TIEMPO QUE LE SOBRA, EL NÚMERO DE TRANSFORMACIONES RESTANTES Y EL NÚMERO DE COFRES DEL TESORO RECOGIDOS.

GARANTÍA LIMITADA

"Sony Electronic Publishing le garantiza al comprador original de este producto Sony Electronic Publishing, por un periodo de noventa (90) días desde la fecha de su compra, que este Paquete de Juego está libre de defectos de material y mano de obra y conoerda, que dentro de este periodo y a su opción, ya sea repararlo o cambiarlo gratuitamente. Envía el producto a porte pagado, junto con prueba de fecha de compra, al domicilio indicado abajo. Esta garantía no aplicará y será nula si el defecto de este producto Sony Electronic Publishing ha resultado de su abuso, uso irrazonable, mal tratamiento o negligencia.

ESTA GARANTIA REEMPLAZA TODAS LAS OTRAS GARANTIAS Y NINGUNA OTRA REPRESENTACION O RECLAMACION OBLIGARA A SONY ELECTRONIC PUBLISHING. CUALQUIER IMPLICACION DE GARANTIA QUE APLIQUE A ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE. INCLUYENDO GARANTIAS DE MERCABILIDAD Y VALOR PARA UN ESPECIFICO PROPOSITO. ESTA LIMITADA AL PERIODO DE NOVENTA DIAS (90) ESPECIFIADO ARRIBA. SUJETO A LO ANTERIOR, ESTE PRODUCTO DE SONY ELECTRONIC PUBLISHING SE VENDE "COMO ES" SIN NINGUNA GARANTIA EXPRESADA O IMPLICADA DE NINGUNA CLASE, Y SONY ELECTRONIC PUBLISHING NO ES RESPONSABLE DE CUALQUIER PERDIDA O DAÑOS DE CUALQUIER CLASE RESULTANTES DEL USO DE ESTE PRODUCTO, BAJO NINGUNA CIRCUNSTANCIA SERA SONY ELECTRONIC PUBLISHING RESULTANTES DE LOS DANOS CONSECUCIONALES O INCIDENTALES RESULTANTES, DE LA POSESION, USO O MAL FUNCIONAMIENTO DE ESTE PRODUCTO DE SOFTWARE.

Algunos países no permiten límites de duración de garantía y/o exclusiones o límites de daños consecucionales, de forma que los límites de arriba y/o las exclusiones de responsabilidad puede que no apliquen en tu caso. La garantía de arriba te da derechos legales específicos y puede que también tengas otros derechos, los cuales varían de país a país."

SPAIN

Columbia Tristar Home Video Y Cia, SRC
C/Albacete, 5-4 Planta
28027 Madrid
Spain

MENTRE SPERIMENTAVA UNA MACCHINA PROTOTIPO PER IL TELETRASPORTO, L'ECCENTRICO PROFESSOR KRANKENPOT HA INAVVERTITAMENTE TRASFORMATO IL GIOVANE NIPOTE MORPH NELLE MOLECOLE E NEGLI ATOMI CHE NE FACEVANO DI LUI UN ESSERE UMANO. CON LA MACCHINA DISTRUTTA IN MILLE PEZZI, L'UNICA SPERANZA DI MORPH CONSISTE NEL RECUPERARE I PEZZI MANCANTI IN MODO CHE KRANKENPOT POSSA RIPARARE LA MACCHINA. SOLTANTO ALLORA LE INSTABILI MOLECOLE DI MORPH POTRANNO ESSERE RIMESSE INSIEME. IL GIOCO CONTINUA...

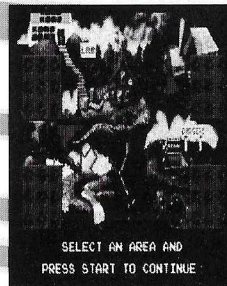
AVVIO DEL GIOCO

1. ACCERTARSI CHE IL SISTEMA SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SIA SPENTO.
2. INSERIRE LA CARTUCCIA MORPH COME DESCRITTO NEL MANUALE SUPER NES.
3. ACCENDERE L'INTERRUTTORE DELL'ALIMENTAZIONE.

LE TRASFORMAZIONI DI MORPH

MORPH NON È PIÙ UN RAGAZZO COME TUTTI GLI ALTRI, MA HA DEI VANTAGGI: DAL MOMENTO CHE IL SUO CORPO È UN INSIEME DI ATOMI STACCATI FRA LORO, MORPH PUÒ, CON UN GRANDE SFORZO, CAMBIARE FORMA, E PASSARE DA UNO STATO ALL'ALTRO. OGNI STATO CHE PUÒ ASSUMERE HA DEI VANTAGGI E, NATURALMENTE, DEGLI SVANTAGGI.

IL GIOCO



I PEZZI MANCANTI DELLA MACCHINA PER IL TELETRASPORTO SONO STATI DISSEMINATI IN QUATTRO SCENARI DIVERSI: I GIARDINI, LA FABBRICA, LE FOGNE E I LABORATORI. IN OGNI SCENARIO VI SONO SEI LIVELLI, CON UN PEZZO NASCONTO IN OGNUNO DI LORO. QUESTA SCHERMATA MOSTRA I QUATTRO SCENARI E IL NUMERO DI PEZZI DELLA MACCHINA, VISUALIZZATI COME RUOTE DENTATE, CHE SONO STATI RACCOLTI IN OGNI SCENARIO. UTILIZZARE IL TASTIERINO DI CONTROLLO PER SPOSTARE LA FRECCIA E SELEZIONARE UNO SCENARIO E QUINDI PREMERE START PER INIZIARE. PER COMPLETARE OGNI LIVELLO MORPH DEVE TROVARE IL PEZZO MANCANTE (VISUALIZZATO SOTTO FORMA DI UNA GRANDE RUOTA DENTATA) E TROVARE L'USCITA DEL LIVELLO ENTRO DUE MINUTI. SE NON SI RIESCE A RAGGIUNGERE L'OBIETTIVO, È POSSIBILE TENTARE NUOVAMENTE IN QUEL LIVELLO, OPPURE SPOSTARSI IN UN LIVELLO DI

UN ALTRO SCENARIO. NON C'È LIMITE AL NUMERO DI TENTATIVI CHE SI EFFETTUANO PER LIVELLO, MA OCCORRE RICORDARE CHE QUANDO SI SPEGNE IL PROPRIO SUPER NINTENDO, SI DOVRÀ COMINCIARE DA CAPO.

MORPH E LE SUE MOLECOLE

STATO GASSOSO: IN QUESTO STATO MORPH PUÒ VOLARE. PUÒ ANCHE PASSARE ATTRAVERSO DEI PICCOLI FORI O PICCOLI PASSAGGI, TUTTAVIA IL GAS È UN COMBUSTIBILE E NON VA D'ACCORDO CON I VENTILATORI DI ESTRAZIONE. SFORTUNATAMENTE È PIÙ LEGGERO DELL'ARIA, DUNQUE MORPH NON PUÒ VOLARE VERSO IL BASSO.

PREMERE IL **PULSANTE X** PER ENTRARE NELLO STATO GASSOSO.

STATO LIQUIDO: QUANDO SI TRASFORMA IN UN LIQUIDO, MORPH PUÒ FILTRARE ATTRAVERSO PICCOLI BUCHI E FESSURE E SPEGNERE DEI FUOCHI. TUTTAVIA, PUÒ ESSERE UCCISO DAI TUBI DI SCARICO E SCOMPARIRE IN ALTRI LIQUIDI.

PREMERE IL **PULSANTE Y** PER ENTRARE NELLO STATO LIQUIDO.

STATO FLESSIBILE:

L'ELASTICITÀ È LA CARATTERISTICA

FISICA ESSENZIALE DI QUESTO STATO. MORPH DIVENTA ELASTICO, E PUÒ RIMBALZARE COME UNA PALLA. CIÒ GLI PERMETTE DI RIMBALZARE E GALLEGGIARE SULL'ACQUA. PURTROPPO GLI OGGETTI APPUNTITI, I ROVI E I VETRI ROTTI LO FANNO SCOPPIARE, INOLTRE PUÒ ESSERE BRUCIATO DAL FUOCO.

PREMERE IL **PULSANTE A** PER ENTRARE NELLO STATO FLESSIBILE.

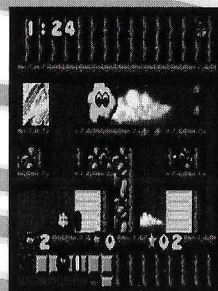
STATO SOLIDO: LO STATO PIÙ DENSO, PIÙ PESANTE DI MORPH. IN QUESTO STATO MORPH SI MUOVE COME UNA PALLA DI CANNONE; CIÒ LO RENDE TUTTAVIA IMMUNE AGLI OGGETTI APPUNTITI E GRAZIE AL SUO PESO PUÒ SFONDARE DEI MURI. FARE ATTENZIONE QUANDO MORPH È ALLO STATO SOLIDO IN QUANTO È ESTREMAMENTE PESANTE E PUÒ SGRETOLARSI SU SENTIERI DI PIETRA POCO SOLIDI E AFFONDARE NEI LIQUIDI.

PREMERE IL **PULSANTE B** PER ENTRARE NELLO STATO SOLIDO.

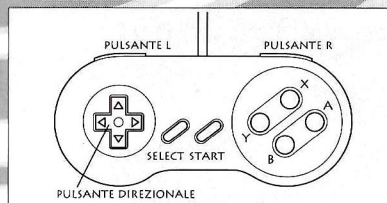
NUMERO DI TRASFORMAZIONI

MORPH PUÒ TRASFORMARSI IN OGNUNO DI QUESTI STATI SOLO UN CERTO NUMERO DI VOLTE PER OGNI LIVELLO. SE QUESTO LIMITE VIENE SUPERATO NON È PIÙ IN GRADO DI TENERE UNITI I SUOI ATOMI E QUINDI MUORE. ALL'INIZIO DI OGNI LIVELLO A MORPH VIENE ASSEGNATO UN NUMERO DI TRASFORMAZIONI PER OGNI STATO. È POSSIBILE RACCOGLIERE ULTERIORI TRASFORMAZIONI (RAPPRESENTATE SOTTO FORMA DI STELLE) PER AUMENTARE IL NUMERO DI TRASFORMAZIONI DISPONIBILI IN QUEL LIVELLO. È POSSIBILE SUPERARE IL NUMERO PRESTABILITO DI TRASFORMAZIONI PER UN DATO STATO, PURCHÉ IL NUMERO COMPLESSIVO DI TRASFORMAZIONI DI STATO RIMANGA SOPRA LO ZERO. IL CONTATORE DELLE TRASFORMAZIONI PER QUELLO STATO MOSTRERÀ ALLORA UN NUMERO NEGATIVO (ROSSO), E QUESTO PERMETTE DI CONTINUARE AD ESPLORARE IL LIVELLO.

NOTA: NON È POSSIBILE COMPLETARE UN LIVELLO SE IL NUMERO DI TRASFORMAZIONI RIMASTE PER UNO STATO QUALSIASI È NEGATIVO.

SCHEMATE DEL GIOCO

- A) I QUATTRO STATI E IL NUMERO DI TRASFORMAZIONI RIMASTE PER OGNI STATO.
- B) IL NUMERO COMPLESSIVO DI TRASFORMAZIONI DI STATO DISPONIBILE.
- C) OGGETTI RACCOLTI (AD ESEMPIO, CHIAVE, MAPPA).
- D) IL PEZZO MANCANTE.
- E) IL TEMPO RIMASTO.

**CONTROLLI**

IL TASTIERINO DI CONTROLLO SERVE PER FAR MUOVERE MORPH, TUTTAVIA OGNI STATO HA LE SUE CARATTERISTICHE DI MOVIMENTO.

SPINGERE IN SU PER FAR SOLLEVARE IN ALTO MORPH ALLO STATO GASSOSO.

SPINGERE IN GIÙ PER TENERE MORPH ALLO STATO GASSOSO NEL LIVELLO CORRENTE.

SPINGERE IN SU O IN GIÙ PER AUMENTARE O DIMINUIRE L'ALTEZZA DEI RIMBALZI DI MORPH ALLO STATO FLESSIBILE.

COME CAMBIARE STATO:

MORPH ALLO STATO GASSOSO - **PULSANTE X**
 MORPH ALLO STATO LIQUIDO - **PULSANTE Y**
 MORPH ALLO STATO FLESSIBILE - **PULSANTE A**
 MORPH ALLO STATO SOLIDO - **PULSANTE B**
 PER METTERE IL GIOCO IN PAUSA - **PREMERE START**
 PER RICOMINCIARE UN LIVELLO - **PREMERE START E**
 QUINDI **PREMERE SELECT**

I CONTROLLI DELLA MAPPA

UNA VOLTA RACCOLTA LA MAPPA, È POSSIBILE ESAMINARLA IN QUALSIASI MOMENTO PREMENDO SELECT. CI SI PUÒ SPOSTARE SULLA MAPPA UTILIZZANDO IL TASTIERINO DI CONTROLLO ED È POSSIBILE EFFETTUARE DEGLI INGRANDIMENTI O DELLE RIDUZIONI SERVENDOSI DEI PULSANTI L E R. PREMERE. NUOVAMENTE SELECT PER USCIRE.

PERICOLI



VENTILATORI

I VENTILATORI POSSONO CAUSARE DEI

PROBLEMI SOLO AI MATERIALI GASSOSI E FLESSIBILI QUANDO QUESTI SONO TROPPO VICINI ALLE ELICHE DEI VENTILATORI. SE MORPH È ALLO STATO GASSOSO, VERRÀ RISUCCHIATO. SE SI TROVA ALLO STATO FLESSIBILE, RIMARRÀ INTRAPPOLATO AL VENTILATORE. PUÒ METTERSI IN SALVO TRASFORMANDOSI IN UN LIQUIDO O IN UN SOLIDO.



ELETTROMAGNETI

ATTIRERANNO I MATERIALI SOLIDI MA, COME OGNI

ELETTROMAGNETE, SOLO QUANDO SONO ATTIVATI. QUANDO SONO IN FUNZIONE, LE LORO BOBINE OSCILLERANNO.

CHIODI E OGGETTI APPUNTITI

QUESTI SONO PERICOLOSI SOLO QUANDO MORPH SI TROVA ALLO STATO FLESSIBILE. INFATTI SE MORPH NE VIENE A CONTATTO, SCOPPIERÀ.



TUBI DI SCARICO

QUESTI SONO PERICOLOSI SOLO QUANDO MORPH SI TROVA ALLO STATO LIQUIDO, PERCHÈ VI CI PUÒ CADERE DENTRO.



FUOCO

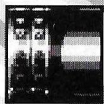
È INNOCUO PER LA FORMA SOLIDA, MA NON LO È PER QUELLE

GASSOSA E FLESSIBILE. LO STATO LIQUIDO PUÒ COMUNQUE SPEGNERE IL FUOCO E CIÒ PUÒ ESSERE NECESSARIO PER RISOLVERE ENIGMI IN CUI SI DEVE ATTRAVERSARE LO SCENARIO UNA SECONDA VOLTA MA IN UNA FORMA COMBUSTIBILE.

FANGO/OLIO/ACQUA

QUESTI FARANNO DISSOLVERE IL LIQUIDO E SOMMERGERANNO IL SOLIDO METTENDO MORPH IN UNA SITUAZIONE DESPERATA. MORPH ALLO STATO FLESSIBILE PUÒ FLUTTUARE SULLE LORO SUPERFICI.

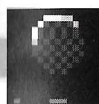
OSTACOLI



TUBAZIONI

QUESTE SONO NATURALMENTE VUOTE, IN TAL MODO

MORPH VI PUÒ ENTRARE DENTRO. ALCUNE TUBAZIONI CONTENGONO VALVOLE ATTRAVERSO LE QUALI MORPH PUÒ VIAGGIARE SOLO IN UN SENSO: QUESTA DIREZIONE È INDICATA DA UNA FRECCIA SUL BLOCCO.



RETICOLATI

PER LE SOSTANZE SOLIDE E FLESSIBILI QUESTI

RAPPRESENTANO UN OSTACOLO INSORMONTABILE, MA L'ACQUA E IL GAS POSSONO ATTRAVERSARLI, PASSANDO ATTRAVERSO I LORO FORI, SENZA ALCUN PROBLEMA.



AREE FRAGILI

SONO RAPPRESENTATE DA BLOCCHI CON DELLE SCREPOLATURE. SE

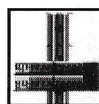
COLPITI IN VELOCITÀ DA MORPH ALLO STATO SOLIDO O FLESSIBILE, POSSONO ROMPERSI E CREARE UNA VIA DI ACCESSO. COMUNQUE, IL MATERIALE FLESSIBILE PUÒ INFRANGERE SOLO I BLOCCHI PIÙ DEBOLI, OVVERO QUELLI CON PIÙ SCREPOLATURE.



BLOCCHI DI DIREZIONE

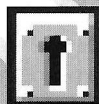
SPINGONO MORPH NELLA DIREZIONE

INDICATA DALLA FRECCIA SUL BLOCCO. NON È POSSIBILE PASSARE ATTRAVERSO IL BLOCCO IN UNA DIREZIONE CHE NON È INDICATA DALLA FRECCIA. SU ALCUNI BLOCCHI VI È UN PUNTO INTERROGATIVO, IN QUESTO CASO SI DOVRÀ INDOVINARE DA SOLI LA DIREZIONE DI PASSAGGIO.



ASCENSORI E NASTRI TRASPORTATORI

SE MORPH VI SI TROVA SOPRA, VERRÀ TRASPORTATO IN SU, IN GIÙ E DI LATO. ALCUNI ASCENSORI SI MUOVONO CONTINUAMENTE, MENTRE ALTRI FUNZIONANO SOLO QUANDO MORPH VI SALE SOPRA.



SERRATURE

POSSONO ESSERE RIMOSSE SOLO SE È GIÀ STATA TROVATA LA CHIAVE CHE SI TROVA SU QUELLO STESSO LIVELLO.

TRASFORMATORI DI STATO



BLOCCHI RISCALDATORI

SONO ELEMENTI INCANDESCENTI E

QUANDO MORPH VI ENTRA, SI TRASFORMA DAL SUO STATO ATTUALE AD UNO MENO DENSO. SI PUÒ ENTRARE NEI RISCALDATORI TUTTE LE VOLTE CHE SI VUOLE, E SI AVRANNO DELLE TRASFORMAZIONI "GRATUITE". LA SEQUENZA DEI CAMBIAMENTI È LA SEGUENTE:

SOLIDO > FLESSIBILE > LIQUIDO > GASSOSO



BLOCCHI REFRIGERATORI

HANNO

L'EFFETTO OPPOSTO DEI RISCALDATORI. SEMBRANO BLOCCHI DI GHIACCIO E QUANDO MORPH VI ENTRA, VIENE TRASFORMATO IN UNO STATO PIÙ DENSO. COME NEL CASO DEI RISCALDATORI, LA TRASFORMAZIONE NON COSTA NULLA E PUÒ ESSERE EFFETTUATA SENZA ALCUN LIMITE. L'ORDINE DI TRASFORMAZIONE È IL SEGUENTE:

GASSOSO > **LIQUIDO** >
FLESSIBILE > **SOLIDO**

BONUS E ALTRI OGGETTI

TRASFORMAZIONI DI STATO EXTRA

RAPPRESENTATI DA STELLE SU UN CERCHIO ROSSO, QUESTI OGGETTI AUMENTANO IL NUMERO COMPLESSIVO DELLE TRASFORMAZIONI DI STATO DI MORPH.

TRASFORMAZIONI EXTRA

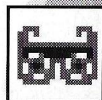
VE NE SONO QUATTRO, UNA PER STATO, E SONO RAPPRESENTATE DA MINIATURE DELLO STATO FISICO IN CUI MORPH SI POTRÀ TRASFORMARE.

CHIAVI

PERMETTONO A MORPH DI RIMUOVERE LE SERRATURE.

MAPPA

UNA VOLTA RACCOLTA, LA SI PUÒ CONSULTARE TUTTE LE VOLTE CHE SI VUOLE PREMENDO SELECT.



OCCHIALI A RAGGI X

PERMETTONO AL GIOCATORE DI VEDERE MORPH QUANDO SI TROVA NELLE TUBAZIONI O DIETRO AI MURI.



TELETRASPORTO

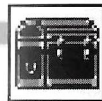
TRASPORTERANNO MORPH DA UN LUOGO ALL'ALTRO.



INTERRUTTORI

SERVONO AD ATTIVARE GRAN PARTE DEGLI APPARECCHI ELETTRICI TROVATI NEI LIVELLI QUALI, AD ESEMPIO, ELETTROMAGNETI, VENTILATORI O LUCI. SERVONO ANCHE AD INVERTIRE LA DIREZIONE DI UN NASTRO

TRASPORTATORE. LA POSIZIONE DELL'INTERRUTTORE VIENE CAMBIATA OGNI VOLTA CHE MORPH LO TOCCA.



CASSE DEL TESORO

DANNO PUNTI BONUS.



FERMA-OROLOGI

QUANDO VENGONO RACCOLTI FERMANO L'OROLOGIO PER CINQUE SECONDI.

PUNTEGGIO

QUANDO IL LIVELLO VIENE COMPLETATO, MORPH RICEVERÀ DEI PUNTI BONUS PER L'EVENTUALE TEMPO RIMANENTE, IL NUMERO DI TRASFORMAZIONI RIMASTE E IL NUMERO DI CASSE DI TESORO RACCOLTE.

GARANZIA LIMITATA

"Sony Electronic Publishing garantisce all'acquirente originale di questo prodotto Sony Electronic Publishing, per un periodo di novanta (90) giorni dalla data d'acquisto, che questo Game Pak è libero da difetti di materiale e mano d'opera e consente, entro tale periodo e a sua scelta, di ripararlo o sostituirlo gratis. Spedisci il prodotto con le spese di spedizione a tuo carico, insieme alla prova d'acquisto datata, all'indirizzo indicato qui sotto. Questa garanzia non sarà applicabile e sarà nulla se il difetto in questo prodotto Sony Electronic Publishing è stato causato da abuso, uso non ragionevole, trattamento improprio o negletto.

QUESTA GARANZIA SOSTITUISCE TUTTE LE GARANZIE E SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON SARÀ RESPONSABILE O OBBLIGATA PER NESSUN'ALTRA RAPPRESENTAZIONE O RICHIESTA DI QUALSIASI NATURA. QUALSIASI GARANZIA IMPLICITA APPLICABILE A QUESTO PRODOTTO IMAGESOFT, E GARANZIA IMPLICITA DI COMMERCIALIZZABILITÀ E IDONEITÀ AD UNO SCOPO PARTICOLARE È LIMITATA AL PERIODO DI NOVANTA (90) GIORNI SPECIFICATO QUI SOPRA. SOGGETTO A QUANDO ESISTE PRECEDENTEMENTE, QUESTO PRODOTTO SONY ELECTRONIC PUBLISHING È VENDUTO "COME È", SENZA ALCUNA GARANZIA ESPRESSA O IMPLICITA DI NESSUN TIPO SONY ELECTRONIC PUBLISHING NON È RESPONSABILE PER NESSUNA PERDITA O DANNO DI QUALSIASI TIPO RISULTANTE DALL'USO DI QUESTO PRODOTTO. IN NESSUN CASO, SONY ELECTRONIC PUBLISHING SARÀ RESPONSABILE PER DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI RISULTANTI DAL POSSESSO, USO O MAL FUNZIONAMENTO DI QUESTO PRODOTTO DI SOFTWARE.

Alcuni paesi non permettono limiti sulla durata della garanzia e/o sulle esclusioni o sui limiti dei danni consequenziali, per cui i limiti e/o esclusioni su esposti potrebbero non essere applicabili a te. Questa garanzia ti dà un diritto legale specifico, e potresti avere altri diritti che variano da paese a paese."

ITALY

Columbia Tristar Home Video SPA
Via Flaminia 872
00191 Rome
Italy

BERÄTTELSEN HITTILLS

UNDER EXPERIMENT MED EN PROTOTYP FÖR EN FJÄRRTRANSPORTERINGSMA SKIN HAR DEN EXCENTRISKE PROFESSOR KNASENBOLL AV MISSTAG RÅKAT REDUCERA SIN UNGE BRORSON, MORPH, TILL ATOMER. SEDAN MASKINEN SPRÄNGTS I TUSENTALS BITAR ÄR MORPHS ENDA HOPP ATT FÅ TAG PÅ ALLA DELAR SOM FATTAS, SÅ ATT KNASENBOLL KAN REPARERA SIN UPPFINNING. FÖRST DÅ KAN DET BLI ORDNING PÅ MORPHS OREGERLIGA MOLEKYLER. SPELET GÅR VIDARE ...

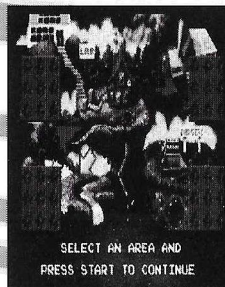
BÖRJA SPELA

1. STRÖMBRYTAREN PÅ SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM MÅSTE VARA AV.
2. SÄTT IN MORPH-KASSETTEN ENLIGT BESKRIVNINGEN I HANDBOKEN FÖR SUPER NES.
3. KOPPLA PÅ STRÖMBRYTAREN.

MORPHS FÖRVANDLINGAR

MORPH KANSKE INTE SER UT SOM ANDRA POJKAR LÄNGRE, MEN DET FINNS FÖRDELAR NÄR MAN BESTÅR AV EN SAMLING FRIA ATOMER. MORPH KAN - MED STOR ANSTRÄNGNING - FÖRVANDLA SIG FRÅN ETT MATERIEILLSTÅND TILL ETT ANNAT. HAN KAN BLI GAS-MORPH, FLYTANDE MORPH, ELASTISKE MORPH ELLER MASSIVE MORPH. VART OCH ETT AV DE FYRA TILLSTÄNDEN HAR SINA FÖRDELAR, OCH GIVETVIS OCKSÅ NACKDELAR.

SPELET



FJÄRRTRANSPORTERINGSMASKINENS KOMPONENTER ÄR SPRIDDA ÖVER FYRA OLIKA OMRÅDEN: TRÄDGÅRDEN, FABRIKEN, KLOAKERNA OCH LABORATORIET. VARJE OMRÅDE HAR SEX NIVÅER MED EN KOMPONENT GÖMD PÅ VARJE.

DENNA BILD VISAR DE FYRA OMRÅDENA OCH ANTALET MASKINDELAR - DESSA SER UT SOM KUGGAR - SOM MÅSTE HÄMTAS FRÅN VARJE OMRÅDE. FLYTTA PILEN MED STYRPLATTAN OCH VÄJ ETT OMRÅDE, OCH TRYCK SEDAN PÅ START FÖR ATT BÖRJA SPELET.

FÖR ATT FULLBORDA VARJE NIVÅ MÅSTE MORPH HITTA DEN KOMPONENT SOM FATTAS (DEN VISAS SOM EN STOR KUGGE) OCH TA SIG UT GENOM UTGÅNGEN INOM TVÅ MINUTER. OM DU MISSLYCKAS KAN DU FÖRSÖKA SAMMA NIVÅ IGEN ELLER FLYTTA TILL EN NIVÅ PÅ ETT ANNAT OMRÅDE. DU KAN FÖRSÖKA MED SAMMA NIVÅ HUR MÅNGA GÅNGER SOM HELST, MEN KOM IHÅG: NÄR DU STÅNGER AV SUPER NINTENDO MÅSTE DU BÖRJA OM FRÅN BÖRJAN IGEN NÄSTA GÅNG.

MORPH OCH HANS MOLEKYLER

GAS: I DETTA TILLSTÅND KAN MORPH SVÄVA UPPÅT OCH TA SIG IGENOM SMÅ HÅL OCH GALLER. GASEN ÄR DOCK MYCKET LÄTTANTÄNDLIG OCH ÄR INTE LÄMPLIG I NÄRHETEN AV UTSUGNINGSFLÄKTAR. EFTERSOM GASEN ÄR LÄTTARE ÄN LUFT KAN MORPH TYVÄRR INTE RÖRA SIG NEDÅT I DET HÄR TILLSTÅNDET.

TRYCK PÅ **KNAPP X** OM DU VILL GÅ IN I GASTILLSTÅND.

FLYTANDE: NÄR MORPH FÖRVANDLAS TILL VÄTSKA KAN HAN SIPPRA GENOM SMÅ HÅL OCH ÖPPNINGAR, OCH HAN KAN SLÄCKA ELDAR. MEN HAN KAN DÖDAS AV AVLOPP OCH LÖSAS UPP I NÅGON ANNAN VÄTSKA.

TRYCK PÅ **KNAPP Y** OM DU VILL GÅ IN I FLYTANDE TILLSTÅND.

ELASTISK:

TÄNJBARHETEN ÄR DEN VIKTIGASTE FYSISKA EGENSKAPEN I DET HÄR TILLSTÅNDET. ELASTISKE MORPH

LIKNA EN BADBOLL, HAN KAN STUDSA OCH FLYTA PÅ VATTNET. VASSA SPIKAR, TAGGAR OCH GLASSKÄRVOR KAN DOCK STICKA HÅL PÅ HONOM, OCH HAN KAN BRINNA I ELDEN.

TRYCK PÅ **KNAPP A** FÖR ATT GÅ IN I ELASTISKE TILLSTÅND.

MASSIV: MORPHS TÄTASTE OCH TYNGSTA TILLSTÅND. MASSIVE MORPH RULLAR OMKRING SOM EN KANONKULA. HAN KAN INTE SKADAS AV VASSA FÖREMÅL, OCH HAN KAN KRASCHA IGENOM VISSA VÄGGAR. VAR FÖRSIKTIG NÄR MORPH ÄR MASSIV, EFTERSOM HAN ÄR MYCKET TUNG OCH SJUNKER GENOM TUNNA STENGÅNGAR OCH I ALLA VÄTSKOR.

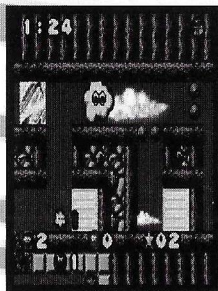
TRYCK PÅ **KNAPP B** FÖR ATT GÅ IN I MASSIVT TILLSTÅND.

ANTAL FÖRVÄNDLINGAR

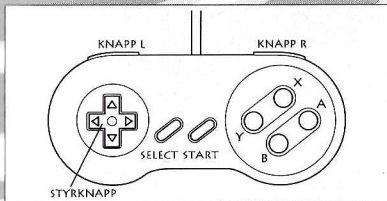
MORPH KAN BARA ÄNDRA TILLSTÅND ETT VISST ANTAL GÅNGER PÅ VARJE NIVÅ. OM HAN GÅR TILL ÖVERDRIFT KAN HAN INTE HÅLLA IHOP SINA ATOMER, OCH HAN MISSLYCKAS.

I BÖRJAN AV EN NIVÅ TILLEDAS MORPH ETT ANTAL FÖRVÄNDLINGAR FÖR VARJE TILLSTÅND. DU KAN FAKTISKT ÖVERSKRIDA ANTALET FÖR ETT VISST TILLSTÅND, SÅ LÄNGE DET TOTALA ANTALET TILLSTÅNDSÄNDRINGAR HÅLLS ÖVER NOLL. FÖRVÄNDLINGSRÄKNAREN FÖR DET TILLSTÅNDET VISAR DÅ ETT MINUSTAL (RÖTT), OCH DU KAN FORTSÄTTA ATT UTFORSKA DEN NIVÅN YTTERLIGARE. DU KAN SAMLA PÅ DIG FLER FÖRVÄNDLINGAR (ANGES SOM STJÄRNOR) FÖR ATT ÖKA DET ANTAL DU KAN ANVÄNDA PÅ EN VISS NIVÅ.

OB! DU KAN INTE FULLBORDA EN NIVÅ OM ANTALET FÖRVÄNDLINGAR SOM FINNS KVAR FÖR ETT TILLSTÅND ÄR ETT MINUSTAL.

SPELBILD

- A)** DE FYRA TILLSTÅNDEN OCH ANTALET FÖRVÄNDLINGAR SOM ÄR KVAR FÖR VARJE TILLSTÅND.
- B)** TOTALA ANTALET TILLGÄNGLIGA TILLSTÅNDSÄNDRINGAR.
- C)** HOPSAMLADE ARTIKLAR (T EX NYCKEL, KARTA)
- D)** SAKNAD KOMPLEMENT
- E)** TID SOM ÄR KVAR

**KONTROLLER**

STYRPLATTAN ANVÄNDS FÖR ATT FÖRFLYTTA MORPH, MEN VARJE TILLSTÅND HAR SINA EGNA RÖRELSEMÖNSTER.

TRYCK UPP FÖR ATT FÅ GAS-MORPH ATT SVÄVA UPPÅT.

DRAG NED FÖR ATT HÅLLA GAS-MORPH PÅ NUVARANDE NIVÅ.

TRYCK UPP ELLER NED FÖR ATT ÖKA ELLER MINSKA STUDSHÖJDEN FÖR ELASTISKE MORPH.

ÄNDRA TILLSTÅND:

GAS-MORPH - **KNAPP X**
 FLYTANDE MORPH - **KNAPP Y**
 ELASTISKE MORPH - **KNAPP A**
 MASSIVE MORPH - **KNAPP B**
 SPELPAUS - TRYCK PÅ **START**
 OMSTART PÅ SAMMA NIVÅ - TRYCK PÅ START OCH SEDAN **SELECT**

KARTKONTROLLER

NÄR DU HAR HÄMTAT KARTAN KAN DU TITTA PÅ DEN NÄR SOM HELST OM DU TRYCKER PÅ SELECT. DU KAN FÄRDAS RUNT KARTAN MED STYRPLATTAN OCH ZOOMA IN OCH UT MED KNAPPARNA L OCH R. TRYCK PÅ SELECT IGEN OM DU VILL GÅ UR KARTAN.

RISKERNA



FLÄKTAR

FLÄKTARNA PÅVERKAR BARA GAS OCH

ELASTISKA MATERIAL SOM KOMMER FÖR NÄRA FLÄKTBLADEN. OM MORPH ÄR I SITT GASTILLSTÅND SUGS HAN IN OCH FÖRINTAS. OM HAN ÄR I SITT ELASTISKA TILLSTÅND FASTNAR HAN PÅ FLÄKTEN. HAN KAN LÄTT KOMMA UN DAN OM HAN FÖRVANDLAR SIG TILL FLYTANDE ELLER MASSIVT TILLSTÅND.



ELEKTRO-MAGNETER

DESSA DRAR TILL SIG MASSIVT MATERIAL, MEN BARA NÄR DE AKTIVERATS. DU SER NÄR DE ÄR PÅKOPPLADE, EFTERSOM SPOLARNA VIBRERAR.

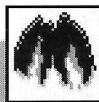
SPIKAR OCH VASSA FÖREMÅL

VISSERLIGEN ÄR DE HELT OFARLIGA FÖR DE FLESTA TILLSTÅND, MEN DE KAN STICKA HÅL PÅ ELASTISKE MORPH.



AVLOPP

OFARLIGA SÄVIDA INTE MORPH ÄR I SITT FLYTANDE TILLSTÅND. I SÅ FALL KAN RAMLA NER I DEM.



ELD

OFARLIGT FÖR MASSIVE MORPH MEN DÖDLIGT FÖR GAS- OCH ELASTISKE MORPH. DET FLYTANDE TILLSTÅNDET SLÄCKER DOCK ELDEN, OCH DETTA KAN BEHÖVAS FÖR ATT LÖSA PROBLEM DÄR DU MÅSTE GÅ ÖVER OMRÅDET EN ANDRA GÅNG MEN I BRANDFARLIG FORM.

SLAM/OLJA/VATTEN

DESSA LÖSER UPP FLYTANDE MORPH OCH DRÄNKER MASSIVE MORPH, ETT MYCKET OLYCKLIGT RESULTAT. ELASTISKE MORPH KAN FLYTA TVÄRSÖVER DESSA VÄTSKOR.

HINDREN



RÖR

RÖR ÄR NATURLIGTVIS IHÅLIGA, SÅ MORPH KAN FÅRDAS INUTI DEM. VISSA RÖR INNEHÅLLER VENTILER DÄR MORPH BARA KOMMER IGENOM ÅT ETT HÅLL. RIKTNINGEN VISAS AV EN PIL PÅ BLOCKET.



GALLER

FÖR MASSIV OCH ELASTISK MATERIA UTGÖR DETTA BLOCK ETT OÖVERKOMLIGT HINDER, MEN FLYTANDE OCH GAS-TILLSTÅND GÅR LÄTT GENOM DE SMÅ HÅLEN.



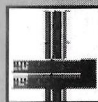
OMRÅDEN SOM KAN GÅ SÖNDER

DESSA UTVISAS MED BLOCK SOM HAR SPRICKOR. OM DE TRÄFFAS HÅRT AV MASSIVE ELLER ELASTISKE MORPH KAN HAN KRASCHA IGENOM DEM. DET ELASTISKA MATERIALET KAN DOCK BARA SLÅ SÖNDER SPRUCKNA - OCH DÄRMED SVAGA - BLOCK.



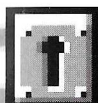
RIKTNINGSBLOCK

DESSA DRAR IGENOM MORPH I DEN RIKTNING PILEN PÅ BLOCKET VISAR. DET ÄR OMÖJLIGT ATT PASSERA GENOM BLOCKET I NÅGON ANNAN RIKTNING. EN DEL BLOCK HAR ETT FRÅGETECKEN, SÅ DU MÅSTE SJÄLV RÄKNA UT FÄRDRIKTNINGEN.



HISSAR OCH TRANSPORTÖRER

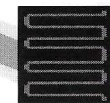
DESSA FÖR MORPH UPPÅT, NEDÅT OCH I SIDLED. EN DEL HISSAR GÅR KONTINUERLIGT, ANDRA AKTIVERAS BARA NÄR MORPH STIGER IN I DEM.



LÅS

DESSA KAN BARA TAS BORT OM DU REDAN HÄMTAT NYCKELN NÅGONSTANS PÅ DEN NIVÅN.

TILLSTÅNDS-ÄNDRARE



VÄRMEBLOCK

DETTA ÄR ETT GLÖDANDE ELEMENT, OCH NÄR MORPH KOMMER IN I DET FÖRVANDLAS HAN FRÅN SITT NUVARANDE TILL ETT LUFTIGARE TILLSTÅND. DU KAN GÅ IN I ELEMENTET HUR MÅNGA GÅNGER DU VILL, OCH DÄRMED FÅR DU EN "GRATIS" FÖRVÄNDLING. FÖRÄNDRINGSRIKTNINGEN ÄR DENNA:

MASSIV > ELASTISK >
FLYTANDE > GAS



FRYSBLOCK

DETTA HAR MOTSATT VERKAN MOT VÄRMEBLOCKET. DET SER UT SOM ETT ISBLOCK, OCH NÄR MORPH KOMMER IN I DET FÖRVANDLAS HAN TILL TÄTARE MATERIA. LIKSOM MED ELEMENTET KOSTAR FÖRVÄNDLINGEN INGENTING OCH KAN ANVÄNDAS HUR MÅNGA GÅNGER SOM HELST. FÖRVÄNDLINGEN SKER I DENNA ORDNINGSFÖLJD:

GAS > FLYTANDE >
ELASTISK > MASSIV

BONUS OCH ANDRA SAKER

EXTRA TILLSTÅNDSÄNDRINGAR

REPRESENTERAS AV STJÄRNOR PÅ EN RÖD CIRKEL. DESSA ÖKAR MORPHS TOTALA ANTAL TILLSTÅNDSÄNDRINGAR.

EXTRA FÖRVÄNDLINGAR

DET FINNS FYRA SÅDANA, EN FÖR VARJE TILLSTÅND. VAR OCH EN SER UT SOM EN MINIATYR AV MORPH I DET TILLSTÅNDET.

NYKEL

GER MORPH MÖJLIGHET ATT AVLÄGSNA LÅS.

KARTA

SEDAN DU HÄMTAT DENNA KAN DU STUDERA DEN OM DU TRYCKER PÅ SELECT.



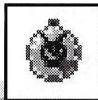
RÖNTGENGLASÖGON

MED DESSA KAN SPELAREN SE MORPH ÄVEN NÄR HAN ÄR GÖMD BAKOM RÖR OCH VÄGGAR.



TELEPORTAR

TRANSPORTERAR MORPH FRÅN EN PLATS TILL EN ANNAN.



STRÖMBRYTARE

DESSA ANVÄNDS TILL ATT AKTIVERA EN STOR DEL AV DEN

ELEKTRISKA UTRUSTNINGEN SOM FINNS PÅ NIVÅERNA, ANTINGEN ELEKTROMAGNETER, FLÄKTAR ELLER BELYSNING. DE KAN OCKSÅ VÄNDA RIKTNING PÅ EN TRANSPORTÖR. EN STRÖMBRYTARE KOPPLAS PÅ ELLER AV VARJE GÅNG MORPH VIDRÖR DEN.



SKATTKISTOR

DESSA GER BONUSPOÄNG.



STOPPUR

DESSA GER FEM SEKUNDERS TIDSBONUS.

POÄNGRÄKNING

NÄR NIVÅN ÄR FULLBORDAD BELÖNAS MORPH MED BONUSPOÄNG FÖR DEN TID SOM ÄR KVAR, ANTALET FÖRVÄNDLINGAR SOM ÄR KVAR, OCH HUR MÅNGA SKATTKISTOR SOM SAMLATS IN.

Begränsad Garanti

*Sony Electronic Publishing garanterar den ursprunglige köparen av denna Sony Electronic Publishing-produkt, för en period av nittio (90) dagar från inköpsdatumet, att denna Game Pak är fri från material- och tillverkningsdefekter och samtycker till att, inom denna period och enligt eget gottfinnande, antingen reparera eller byta ut den utan kostnad. Frankera och sänd produkten, tillsammans med daterat inköpsbevis till adressen nedan. Denna garanti gäller ej och är ogiltig om defekten hos denna Sony Electronic Publishing-produkt orsakats av missbruk, oresonligt bruk, misshandel eller slarv.

DENNA GARANTI ERSÄTTER ALLA ANDRA GARANTIER OCH INGA ANDRA PRESENTATIONER ELLER KRAV BINDER ELLER FÖRPLIKTAR Sony Electronic Publishing, ALLA IMPLICITA GARANTIER SOM GÄLLER DENNA MJUKVARU-PRODUKT, INKLUSIVE GARANTIER GÄLLANDE FÖRSÄLJNINGSBARHET OCH LÄMPLIGHET FÖRETT SPECIELLT ÄNDAMÅL, BEGRÄNSAS TILL NITTIO-DAGS (90) PERIODEN OVAN. UNDERKASTAT DET TIDIGARE NÄMND, SÄLJS DENNA Sony Electronic Publishing-produkt "I NUVARANDE SKICK", UTAN UTRYCKLIGA ELLER IMPLICITA GARANTIER AV NÅGOT SLAG OCH Sony Electronic Publishing ÄR EJ ANSVARIGA FÖR FÖRLUST ELLER SKADOR AV NÅGOT SLAG ORSAKAT AV DENNA PRODUKTS BRUK. UNDER INGA OMSTÄNDIGHETER ÄR Sony Electronic Publishing ANSVARIGA FÖR TILFÄLLIGA ELLER ÅTFÖLJANDE SKADOR SOM UPPSTÅR PÅ GRUND AV INNEHAV, BRUK ELLER FEL HOS DENNA MJUKVARU-PRODUKT.

Vissa länder tillåter loka tidsbegränsade garantier och/eller undantag eller begränsningar av åtföljande skador så begränsningarna och/eller undantagen ovan kanske inte gäller dig. Garantin ovan ger dig specifika, lagliga rättigheter och du kan också ha andra rättigheter som kan variera från land till land.*

SWEDEN

Sony Music Entertainment (Sweden)
Mariehällsvagen 40
Bromma
Sweden

NORWAY

Sony Music Entertainment (Norway) AS
Ostre Aker Vei 19
0581 Oslo
Norway

TÄHÄN ASTI ON TAPAHTUNUT

KUN EKSENTRINEN PROFESSORI

KRANKENPOT KOKEILI ETÄSIIRRON MALLIKONETTA, HÄN VAHINGOSSA PIENENSI NUOREN VELJENPOIKANSA MORPHIN TÄMÄN ATOMIOSASIIN. KONEEN HAJOTTUA SATOIHIN PIKKUOSIIN MORPHIN AINOA TOIVO ON SAADA TAKAISIN NUO PUUTTUVAT OSAT, JOTTA KRANKENPOT VOI KORJATA LUOMUKSENSA. VAIN SITTEN MORPHIN HUKKUNEET MOLEKYYLIT SAADAAN JÄRJESTYKSEEN. JATKA PELIÄ...

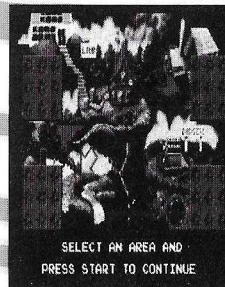
ALOITUS

1. VARMISTA ETTÄ SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEMIN KATKAISIN ON KÄÄNNETTY POIS.
2. TYÖNNÄ SISÄÄN MORPH KASETTI SUPER NES OHJEIDEN MUKAAN.
3. KÄÄNNÄ VIRTA PÄÄLLE.

MORPHIN MUUNNOKSET

VAIKKA MORPH EI MUISTUTAKAAN ENÄÄ MUITA POIKIA, ERILLISINÄ ATOMEINA OLEMISELLAKIN ON ETUJA. MORPH VOI, TOSIN SUURIN PONNISTUKSIN, MUUTTUA YHDESTÄ OLOTILASTA TOISEEN. HÄN VOI MUUTTUA KAASU-MORPHIKSI, NESTE-MORPHIKSI, KIMMO-MORPHIKSI TAI MASSA-MORPHIKSI. KULLAKIN HÄNEN SAAVUTTAMALLAAN OLOTILALLA ON OMAT ETUNSA, JOSKIN MYÖS OMAT HAITTANSA.

PELI



(ETÄSIIRTOKONEEN PUUTTUVAT OSAT ON HAJOTETTU NELJÄLLE ERI ALUEELLE: PUUTARHAT, TEHDAS, VIEMÄRIT JA LABORATORIOT. KULLAKIN ALUEELLA ON KUUSI TASOA, JOKAISessa YKSI OSA KÄTKETTYNÄ.

TÄMÄ RUUTU NÄYTTÄÄ NE NELJÄ ALUETTA JA KONEEN OSIEN NUMEROT, JOTKA ON MERKITYY NIISTÄ KERÄTTYINÄ HAMMASRATTAINA. KÄYTÄ OHJAUSTYÖNYÄ NUOLEN SIIRTOON JA VALITSE ALUE, PAINA SITTEN START -NAPPIA ALOITTAAKSESI.

JOTTA KUKIN TASO VOIDAAN SUORITTA, MORPHIN ON LÖYDETTÄVÄ PUUTTUVA OSA (ISO RATAS) JA POISTUTTAVA ULOSKÄYTTÄVÄSTÄ KAHDESSA MINUUTISSA. JOS ET ONNISTU, VOIT YRITTÄÄ UUDELLEEN TAI SIIRTYÄ TOISEN ALUEEN TASOLLE. VOIT YRITTÄÄ TASOJA KUINKA MONTA KERTAA TAHANSA, MUTTA JOS KÄÄNNÄT SUPER

NINTENDON POIS, JOUDUT ALKAMAAN ALUSTA SEURAAVAALLA KERRALLA.

MORPH JA HÄNEN MOLEKYYLINSÄ

KAASU: KUN MORPH ON TÄSSÄ TILASSA, HÄN VOI LEIJUA YLÖSPÄIN JA KULKEA PIENTEN REIKIEN JA RISTIKKOJEN LÄPI. MUTTA KAASU ON HELPOSTI RÄJÄHTÄVÄÄ EIKÄ SOVI LAINKAAN YHTEEN PUHALTIMIEN KANSSA. KOSKA SE ON ILMAA KEVYEMPÄÄ, MORPH EI VOI VALITETTAVASTI LIIKKUA ALASPÄIN TÄSSÄ TILASSA.

PAINA **NAPPIA X** SIIRTYÄKSESI KAASUTILAAN.

NESTE: KUN MORPH MUUTTUU NESTEEKSI, HÄN VOI VALUA PIENTEN REIKIEN JA AUKKOJEN LÄPI JA SAMMUTTAA TULIA. MUTTA VIEMÄRIT VOIVAT TAPPAA HÄNET JA HÄN VOI LIUOTA MUIHIN NESTEISIIN,

PAINA **NAPPIA Y** SIIRTYÄKSESI NESTETILAAN.

KIMMO:

KIMMOISUUS ON TÄMÄN TILAN TÄRKEIN FYSINEN OMINAISUUS. KIMMO-MORPH ON KUIN

RANTAPALLO: SE VOI PONNAHDELLA JA KELLUA VEDEN PÄÄLLÄ. MUTTA TERÄVÄT PIIKIT, OHDAKKEET JA LASINSIRUT VOIVAT RIKKOA SEN, JA SE PALAA TULESSA.

PAINA **NAPPIA A** SIIRTYÄKSESI KIMMOTILAAN

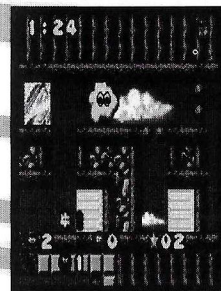
MASSA: RASKAIN JA KIINTEIN MORPHIN OLOTILA. MASSA-MORPH VIERII KUIN KANUUNAN KUULA. TERÄVÄT ESINEET EIVÄT HÄNEEN PYSTY, JA HÄN VOI KULKEA JOIDENKIN SEINIEN LÄPI. VARO KUITENKIN, SILLÄ MORPH ON HIRVEÄN PAINAVA JA VOI SÄRKYÄ PUDOTESSAAN KIVETYKSELLE TAI UPOTA MIHIN TAHANSA NESTEESSEEN.

PAINA **NAPPIA B** SIIRTYÄKSESI MASSATILAAN.

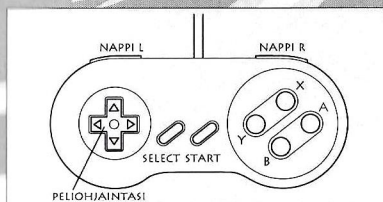
MUUNNOSTEN MÄÄRÄ

MORPH VOI MUUNTUA VAIN MÄÄRÄTTYJÄ KERTOJA TASOA KOHTI. JOS HÄN YLITTÄÄ NE, HÄNEN ATOMINSA EIVÄT PYSY KOOSSA JA HÄN EPÄONNISTUU. ALOITTAESSAAN TASON MORPH SAA MÄÄRÄTYN LUVUN MUUNNOKSIA KUTAKIN TILAA KOHTI. VOIT KERÄTÄ LISÄÄ MUUNNOKSIA (TÄHTIEN MUODOSSA) LISÄTÄKSESI TASOLLA OLEVIEN MUUNNOSTEN MÄÄRÄÄ. VOIT KYLLÄ YLITTÄÄ TÄMÄN LUVUN MÄÄRÄTYSSÄ TILASSA, JOS OLOTILAN MUUTOSTEN KOKONAISMÄÄRÄ JÄÄ NOLLAN YLÄPUOLELLE. SEN TILAN MUUNNOKSEN MERKKI OSOITTAÄ SITTEN KIELTEISTÄ (PUNAISTA) NUMEROA, JA VOIT JATKAA TASON JATKUVAA ETSIMISTÄSI.

HUOM: ET VOI PÄÄTTÄÄ TASOA, JOS JÄLJELLÄ OLEVIEN MUUNNOSTEN LUKU MISSÄ TILASSA TAHANSA ON KIELTEINEN.

PELIN RUUTU

- NELJÄ OLOTILAA JA KUNKIN JÄLJELLÄ OLEVAN MUUNNOKSEN MÄÄRÄ
- KÄYTETTÄVISSÄ OLEVA OLOTILOJEN MUUTOSTEN KOKONAISMÄÄRÄ
- KERÄTTYJÄ ESINEITÄ (ESIM. AVAIN, KARTTA)
- PUUTTUVAT OSAT
- JÄLJELLÄ OLEVA AIKA

**SÄÄDÖT**

OHJAUSTYÖNYÄ KÄYTETÄÄN LIIKUTTAMAAN MORPHIA, JOSKIN KULLAKIN TILALLA ON OMAT LIIKETYYPIT.

TYÖNNÄ YLÖS SAADAKSESI KAASU-MORPH NOUSEMAAN. VEDÄ ALAS PITÄÄKSESI KAASU-MORPHIN NYKYTASOLLA.

TYÖNNÄ YLÖS JA ALAS LISÄTÄKSESI TAI VÄHENTÄÄKSESI KIMMO-MORPHIN HYPPIKORKEUKSIA.

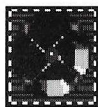
OLOTILAN MUUTOKSET:

KAASU-MORPH - **NAPPI X**
NESTE-MORPH - **NAPPI Y**
KIMMO-MORPH - **NAPPI A**
MASSA-MORPH - **NAPPI B**
PELITAUKO - PAINA **START**
TASON UUELLEENALOITUS - PAINA **START** JA SITTEN **SELECT**

KARTAN TARKISTUS

KUN OLET JO SAANUT KARTAN, VOIT TUTKIA SITÄ KOSKA VAIN PAINAMALLA SELECT NAPPIA. VOIT LIIKKUA KARTALLA OHJAUSTYÖNYN AVULLA JA KIITÄÄ EDESTAKAISIN L JA R NAPPEJA PAINAMALLA. PAINA SELECT UUDESTAAN POISTUAKSESI.

VAARAT



PUHALTIMET

PUHALTIMET
VAIKUTTAVAT
AINOASTAAN

KAASU- JA KIMMOAINEISIIN, JOTKA TULEVAT LIIAN LÄHELLE TERIÄ. JOS MORPH ON KAASUTILASSA, SE KOKEE KOHTALOKKAAN IMUKUOLEMAN. JOS SE ON KIMMOTILASSA, SE JÄÄ YKSINKERTAISESTI KIINNI PUHALTIMEEN. SE VOI HELPOSTI PELASTUA MUUNTUMALLA NESTEESI TAI MASSAKSI.



SÄHKÖ- MAGNEETIT

NE VETÄVÄT
PUOLENSA MASSOJA,

MUTTA VAIN JOS NE KÄYNNISTETÄÄN. TIEDÄT KOSKA NE OVAT TOIMINNASSA, KOSKA KIERUKKA VÄRISÉE

PIIKIT JA TERÄVÄT ESINEET

NE OVAT TÄYSIN VAARATTOMIA USEIMMILLE OLOTILOILLE, MUTTA NE VOIVAT LÄVISTÄÄ KIMMO-MORPHIN.



VIEMÄRIT

MUUTEN
VAARATTOMIA, PAITSI
JOS MORPH ON

NESTETILASSA, JOLLOIN SE VOI SOLAHTAA SINNE.



TULI

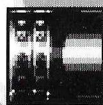
VAARATON
MASSATILALLE, MUTTA
HENGENVAARALLINEN

KAASU- JA KIMMO-MORPHILLE. NESTETILA VOI KUITENKIN SAMMUTTAA TULEN, JA SITÄ VOIDAAN TARVITA RATKAISEMAAN PULMIA, MILLOIN JOUTUT YLITTÄMÄÄN ALUEEN TOISTAMISEEN, MUTTA TULENARASSA TILASSA.

LIEJU/ÖLJY/VESI

NÄMÄ LIUOTTAVAT NESTEEN JA HUKUTTAVAT MASSAN TEHDEN MORPHIN LOPUSTA KOVIN LIMAISEN. KIMMO-MORPH VOI KELLUA NÄISSÄ NESTEISSÄ.

ESTEET



PUTKET

PUTKET OVAT
TIETENKIN ONTTOJA,
JOTEN MORPH VOI

MATKATA NIIDEN SISÄLLÄ. JOISSAKIN PUTKISSA ON KUITENKIN LÄPPIÄ, JOTEN MORPH VOI KULKEA VAIN YHTEEN, NUOLEN ESTEESSÄ OSOITTAMAAN SUUNTAAN.



RISTIKOT

MASSA- JA
KIMMOTYYPEILLE TÄMÄ
ON VOITTAMATON

ESTE, MUTTA NESTE-JA KAASUTILAT VOIVAT VAPAASTI KULKEA SEN PIENTEN AUKKOJEN LÄPI.



MURRETTAVAT ALUEET

NÄMÄ OVAT ESTEITÄ,
JOISSA ON MURTUMIA.

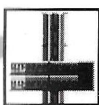
JOS MASSA- TAI KIMMO-MORPH TÖRMÄÄ NIIHIN VAUHDISSA, NIIDEN LÄPI VOI MURTAUTUA. KIMMOINEN AINE VOI KUITENKIN SÄRKEÄ VAIN HYVIN MURTUNEITA - JA SIKSI KOVIN HEIKKOJA ESTEITÄ.



SUUNTAUSESTEET

NÄMÄ OHJAAVAT
MORPHIN ESTEESSÄ
OLEVAN NUOLEN

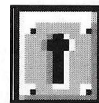
SUUNTAAN. ESTEEN LÄPI ON MAHDOTONTA EDETÄ VASTAKKAISEEN SUUNTAAN. JOISSAKIN ESTEISSÄ ON KYSYMYSMERKKI, JOTEN SINUN ON ITSE ARVATTAVA KÄYTÄVÄN SUUNTA.



HISSIT JA KULJETINHIHNAT

NÄMÄ KULJETTAVAT MORPHIA YLÖS, ALAS JA SIVUTTAIN. JOTKUT HISSIT OVAT KOKO AJAN LIIKKEESSÄ, TOISET KÄYNNISTYVÄT AINOASTAAN MORPHIN MENNESSÄ NIIHIN.

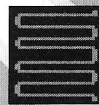
LUKOT



NE
AVAUTUVAT
AINOASTAAN,

JOS OLET JO POIMINUT AVAIMEN JOSTAKIN SILLÄ TASOLLA.

OLOTILAN MUUTTAJAT



LÄMPÖLOHKOT

NE OVAT HEHKUVIA
OSIA, JOTKA NIIHIN
TULLESSA MUUNTAVAT

MORPHIN OLOTILAN VÄHEMMÄN KIINTEÄKSI. NIISSÄ VOI KÄYDÄ NIIN USEIN KUIN HALUAA JA SAADA NÄIN 'ILMAISEN' MUUNNOKSEN. MUUTOKSEN SUUNTA ON SEURAAVA:-

MASSA > KIMMO >
NESTE > KAASU



PAKASTINLOHKOT

NIIDEN VAIKUTUS ON
PÄINVASTAINEN KUIN
LÄMPÖLOHKOJEN. NE

NÄYTTÄVÄT JÄÄLOHKOILTA, JA JOS NIIHIN MENNÄÄN, MORPH MUUTTUU KIINTEÄMPÄÄN OLOTILAAN. KUTEN LÄMPÖLOHKOISSA, MUUNNOS EI MAKSA MITÄÄN JA SITÄ VOI KÄYTTÄÄ KUINKA MONTA KERTAA TAHANSA. MUUNNOKSEN SUUNTA ON:-

KAASU > NESTE >
KIMMO > MASSA

BONUKSET JA MUUT VASTAAVAT

YLI-MÄÄRÄISET TILAN- MUUTOKSET

NÄITÄ EDUSTAVAT PUNAISESSA YMPYRÄSSÄ OLEVAT TÄHDET LISÄTEN MORPHIN OLOTILAN MUUTOKSTEN MÄÄRÄÄ.

LISÄMUUNNOKSET

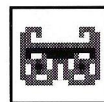
NIITÄ ON KAIKKIAAN NELJÄ, YKSI KULLEKIN TILALLE MUISTUTTAEN MINI-MORPHIA SIINÄ OLOTILASSA.

AVAIN

AUTTAA MORPHIA AVAAMAAN LUKKOJA.

KARTTA

KUN OLET SAANUT SEN, VOIT TUTKIA SITÄ PAINAMALLA SELECT -NAPPIA.



RÖNGT- GENSÄDELASIT

NIIDEN AVULLA PELAAJA VOI NÄHDÄ MORPHIN PUTKIEN JA SEINIEN TAKAA.



ETÄSIIRTO

ETÄSIIRTÄÄ MORPHIN PAIKASTA TOISEEN.



KATKAISIJAT

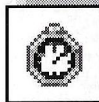
NIITÄ KÄYTETÄÄN KÄYNNISTÄMÄÄN TASEOILLA OLEVIA

SÄHKÖLAITTEITA, KUTEN SÄHKÖMAGNEETTEJÄ, PUHALTIMIA TAI VALOJA. NIITÄ VOIDAAN MYÖS KÄYTTÄÄ LIUKUHIHNNAN SUUNNANMUUTOKSEEN. KATKAISIN MENEÄ PÄÄLLÄ JA POIS JOKA KERRAN MORPHIN SITÄ KOSKETTAESSA.



AARREARKUT

NIISTÄ SAA BONUSPISTEITÄ.



AJANOTTOKELLOT

NÄ ANTAVAT VIIDEN SEKUNNIN AIKABONUSKEN.

PISTEET

KUN TASO ON SUORITETTU, MORPH SAA BONUSPISTEITÄ YLIJÄÄNEESTÄ AJASTA, KÄYTTÄMÄTTÖMISTÄ MUUNNOKSISTA JA KERÄTYISTÄ AARREARKUISTA.

Garantibegränsning

"Sony Electronic Publishing takaa tämän Sony Electronic Publishing tuotteen alkuperäiselle ostajalle yhdeksänkymmenen (90) päivän ajaksi ostopäivästä, että tämä pelikasetti on vapaa materiaali ja työn laatuviolista ja hyväksyy, sen ajanjakson sisällä ja sen optiossa, joko korjata tai vaihtaa se maksuttomasti. Lähetä tuote postimaksutta, yhdessä ostopäivätakuu kanssa, alapuolelta mainittuun osoitteeseen. Tämä takuu on oie sovellettavissa ja on mitätön, jos vika tässä Sony Electronic Publishing tuotteessa on aiheutunut väärinkäytöstä, kohtuuttomasta käytöstä, väärinkäsitteystä tai huolimattomuudesta johtuen.

TÄMÄ TAKUU ON KAIKKIEN MUIDEN TAKUIDEN SIJASTA JA EI MINKÄ HYVÄNSÄ LUONTEISEN MITKÄÄT MUUT ESITTÄMISET TAI VAATIMUKSET TULE SITOMAAN TAI VELVOITTAMAAN SONY ELECTRONIC PUBLISHING, MITKÄ TAHANSA IMPLIKOIDUT TAKUUT SOVELLETTAVISSA TÄHÄN PEHMOTUOTTEESEEN, SISÄLTÄEN KAUPPAVALMIUDEN JA SOPIVUUDEN TAKUUT MÄÄRÄTYLLE TARKOITUKSELLE, OVAT RAJOITETUT YHDEKSÄNKYMMENEN (90) PÄIVÄN AJANJAKSOLLE KUTEN EDELLÄ TÄSMENNETTY. KOHDE EDELLISEEN, TÄMÄ SONY ELECTRONIC PUBLISHING TUOTE ON MYTTY "KUTEN SE ON", ILMAN MINKÄÄNLAISTA ILMENTÄVÄÄ TAI IMPLIKOITUA TAKUUTA, JA SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI OLE VASTUUSSA MINKÄÄNLAISIIN MILLAISIN MENETYKSIIN TAI VAHINKOIHIN TAHANSA, JOTKA OVAT TULOKSENA TÄMÄN TUOTTEEN KÄYÖSTÄ. SONY ELECTRONIC PUBLISHING EI TULE MISSÄÄN TAPAUKSESSA OLEMAAN VELVOLLINEN TÄMÄN PEHMOTUOTTEEN SATUNNAISISTA TAI OIMISTUKSESTA, KÄYÖSTÄ TAI TOIMINTAHÄIRIÖSTÄ OLEVISTA SEURAUKSISTA JOHTUVISTA VAHINGOISTA.

Muutamat meut eivät sallii rajoituksia kuten, miten kauan takuu on voimassa ja/tai poikkeuksia tai rajoituksia johtuen vahingoista, joten edellä mainitut vastuun rajoitukset ja/tai poikkeukset eivät saata soveltua sinulle. Edellä mainittu takuu antaa sinulle erityisen laillisen oikeuden, ja sinuilla saattaa myös olla muita oikeuksia, jotka vaihtelevat maasta toiseen."

FINLAND

Sony Music Entertainment OY
Ahventie 4b (PL 12)
02171 Espoo
Finland

DENMARK

Sony Music Entertainment A/S
Vognmagergade 7
1120 Copenhagen K
Denmark