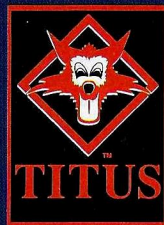


DISTRIBUTED BY



TITUS
310 avenue Daniel Perdrigé
93370 MONTFERMEIL
FRANCE

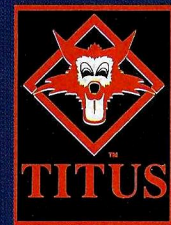
Titus Ltd.
United House North Road
London N7 9 DP.
U.K.



Instruction booklet



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



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, RICHIEDILO 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 PRODUCT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTJD 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 ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUUTA TARVIKKEITA, JOTTA SAAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTIENSOPIVIA 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 CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

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

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDARNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER 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 KÄYTTÖÄ.



English	4
Français	10
Deutsch	16
Italiano	22
Español	28
Nederlandse	34
Warranty	40





THE GAME

Our furry friend Whizz, in his hot air balloon, is being chased around the mystical Worlds by his arch-enemy, Ratty. From the South Seas Beaches to the Frozen Arctic Waste, and from the Green Grassed Castle to Whizz's favorite Indoor World of Gamesville, the chase never ends!

After leaving his trusty balloon, Whizz needs to collect as many items as possible to help him reach the end of each stage of each of the Worlds.

Hint: When you get stuck on a puzzle, look around the immediate area; you may find something to help you or see an item that will give you a clue on how to solve the puzzle. Sometimes you may need to push, slide, move, or interact with parts of the background in order to overcome the problem.

You will also find other collectibles on each level that will prove useful in your quest.

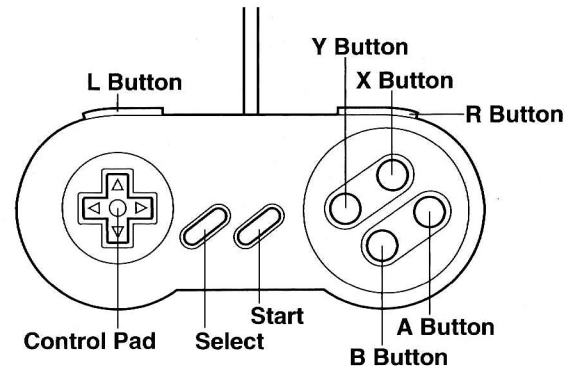
OPTIONS PAGE

Before you begin play in the first stage, you may want to adjust some of the options available on the Options Page. To do so, select the word "Options" on the title screen and press the START button.

Level of difficulty: Easy, Normal (default setting), or Hard.

Music and Sound Effects: On (default setting) or Off.

Control type A is the default control setting, but can be changed.



GAME CONTROLS

Whizz uses his spinning ability to defeat his opponents. Spinning is the only way he can beat them, even though it takes up some of his energy (except on the Easy setting). Spinning into an enemy will destroy the enemy, who will drop either a red or blue mushroom. These mushrooms can be collected or can be destroyed by touching them while spinning. Beware of enemies that are red and white—they are unaffected by Whizz's spin attack, and should be avoided.

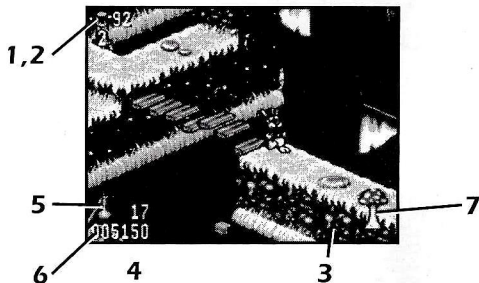
The default control setting is A. If this is the setting you are using, the controls are as follows:

1. Start button: Pauses and unpauses the game.
2. Y button: Sends Whizz into his spin attack.
3. B button: Causes Whizz to jump.

Because of the way the Worlds are viewed, the way you move the control pad arrows will differ slightly from the direction in which Whizz appears to move.

THE GAME SCREEN

1. The Hourglass: This icon shows you the time you have remaining in seconds. The hourglass constantly runs down as you play each stage, but you can find mini-hourglasses hidden in each World which will add a little extra time to your hourglass when collected.
2. The Magic Hat: Shows how many lives Whizz has left.
3. Inventory: Displays any special items Whizz has collected, such as keys or coins.
4. Door Breaker Power: Shows any special door breaker bonuses Whizz has picked up.
5. Flags: Tells you how many flags have been collected in the current stage.
6. Score: Displays your overall game score. Points are awarded for collecting bonuses and spinning enemies. Extra lives are awarded for every 1000 points earned, and if you launch all 4 rockets in a level.
7. Energy: The Energy Mushroom shows how much energy Whizz has. At the start of the level you have the maximum energy available; this energy is drained by bumping into monsters. Each time you kill a monster, a Red or Blue mushroom may appear. You can replenish your Energy Mushroom by quickly collecting a Red mushroom before it becomes a poisonous Blue mushroom. And don't forget—monsters that are red and white are indestructible, so avoid them at all cost to preserve your energy.



BONUSES

ROCKETS:

There are four rockets in each stage, and can be found near a red button. Press the button to launch the rocket and earn 1000 points. Find all four rockets, and you'll be awarded an extra life.



FLAGS:

Flags are scattered throughout each stage and should be collected for points.



KEYS:

These are used to open wooden doors that have keyholes, treasure chests, and cages.



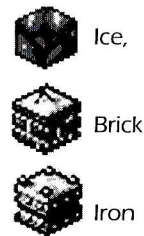
MINI HOURGLASSES:

Mini hourglasses are hidden in each stage that will add extra time to your Hourglass. When you've completed a stage, each unit of time remaining in your Hourglass gives you a 100 point bonus.



DOOR BREAKERS:

There are many different doors that Whizz needs to break through in order to progress in the game. These doors are made from various materials of different strengths. To break through a door, you must collect either the correct breaker block or one of higher strength for the door you are trying to break through. The different door types are Ice, Wood, Brick, and Iron.



GEMS:

Collect any Gems you find to earn 200 extra points.



POISON:

Collecting poison slowly decreases your energy until either you lose a life or find the First Aid Box.



FIRST AID BOX:

Collecting the First Aid Box removes any poison effects.



POTION:

Potions greatly increases your mushroom's energy level.



FINISHING A STAGE

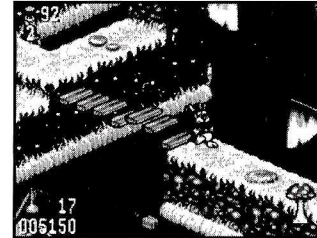
To successfully complete each stage, Whizz must find his balloon before his Hourglass runs out of time. The area just before the balloon will have a black and white checkerboard pattern on the ground.

When Whizz reaches his balloon, he will be awarded bonus points depending on how well he did in passing the stage. Bonus points are awarded as follows:

50 points for each flag collected.

20 points for each second of time remaining.

1000 points for each rocket launched.





LE JEU

Notre ami à fourrure Whizz, dans son ballon dirigeable, est poursuivi à travers les célèbres contrées par son super rival Ratty. Des plages des mers du Sud jusqu'à la banquise, des vallées verdoyantes aux salles de jeux de Gamesville, cette course est immense !

Après être descendu de son ballon, Whizz doit ramasser le plus d'objets possible afin d'atteindre la fin du niveau.

Petit truc: si vous ne trouvez pas la solution d'un puzzle, regardez autour du héros, et vous verrez peut-être quelque chose qui vous donnera un indice de solution. Vous aurez peut-être besoin de pousser, faire glisser, bouger ou interagir avec des parties du décor pour résoudre le problème.

Vous pourrez également ramasser d'autres choses à chaque niveau qui se révéleront bien utiles au cours du jeu.

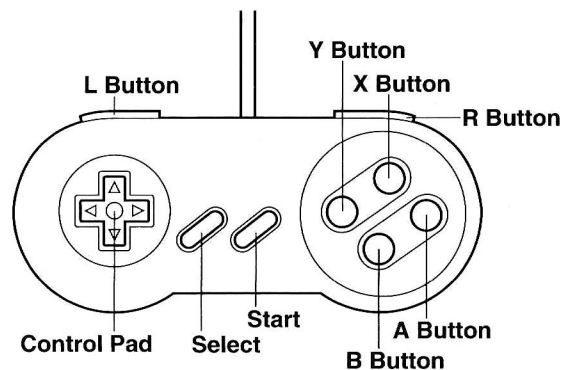
LA PAGE D'OPTIONS

Avant de commencer à jouer au premier niveau, vous avez la possibilité de définir quelques réglages disponibles dans la page d'options. Pour cela, choisissez le mot «Options» sur la page de titre et appuyez sur le bouton START.

Niveau de difficulté: Facile, Normal (choix par défaut), ou Difficile.

Musique et Bruitages: On (par défaut) ou Off.

Type de contrôle (déplacement de Whizz): A par défaut.



LES CONTROLES

Whizz se débarrasse de ses ennemis grâce à sa capacité à tourner sur lui-même. Faire la toupie est sa seule possibilité pour vaincre ses adversaires, mais cela lui fait perdre un peu d'énergie (sauf en mode Easy). Détruire un ennemi en faisant la toupie fera apparaître un champignon que Whizz peut ramasser ou faire éclater en tournant à nouveau sur lui-même. Attention aux ennemis blancs et aux ennemis rouges, car ils ne sont pas sensibles aux attaques en toupie.

Le réglage par défaut pour le mode de déplacement est le A. Si c'est le mode que vous utilisez, les contrôles sont comme cela:

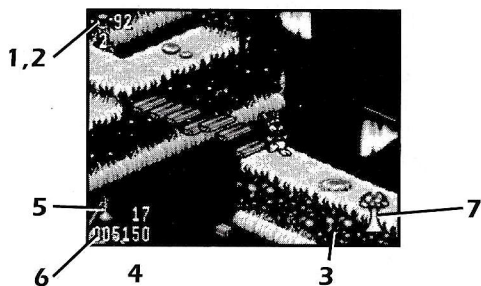
1. Bouton Start: pour mettre le jeu en pause et redémarrer.
2. Bouton Y: lance Whizz en mode toupie.
3. Bouton B: fait sauter Whizz.

En fonction du monde où Whizz évolue, la façon dont il bouge peut-être légèrement différente de la direction que vous indiquez avec la manette multi-directionnelle. Voici la façon dont Whizz se déplace:

L'ÉCRAN DE JEU

1. Le sablier: Cet icône vous montre le nombre de secondes qu'il vous reste dans le niveau. Le sablier décroît en permanence mais vous pouvez trouver des mini-sabliers dans chaque monde qui ajoutent un peu de temps à votre sablier si vous les ramassez.
2. La chapeau de magicien: vous montre le nombre de vies restantes.
3. La poche: affiche l'objet spécial que vous avez pu ramasser comme une clé ou des pièces.
4. Le pouvoir de casser les portes: vous indique combien de pouvoirs spéciaux Whizz a ramassé pour briser les portes.
5. Les drapeaux: indique combien de drapeaux Whizz a trouvé dans le niveau.
6. Le score: indique le score global du jeu. Les points sont gagnés en trouvant les bonus et en éliminant les ennemis à l'aide de l'attaque toupie. Une vie supplémentaire est accordée tous les 1000 points gagnés.
7. Le champignon d'énergie: vous montre la quantité d'énergie que Whizz a encore. Au début de chaque niveau, il a le maximum d'énergie possible, et il en perd à chaque contact avec ses ennemis.

A chaque fois que vous éliminez un monstre, un champignon rouge ou bleu peut apparaître. Vous pouvez récupérer un peu d'énergie en ramassant un champignon rouge rapidement avant qu'il ne devienne bleu et empoisonné. Et n'oubliez pas: les monstres rouges et les monstres blancs sont indestructibles, donc évitez-les à tout prix pour préserver votre énergie.



LES BONUS

LES FUSÉES: Il y a quatre fusées dans chaque niveau qui se trouvent toujours proche d'un bouton rouge. Sautez sur le bouton pour faire décoller la fusée et gagnez 1000 points. Trouvez les quatre fusées et vous gagnerez une vie supplémentaire.



LES DRAPEAUX: sont disposés régulièrement dans les niveaux et doivent être collectés en échange de points.



LES CLÉS: doivent être utilisées pour ouvrir les portes en bois munies de serrures, les coffres aux trésors et les grilles d'oubliettes.



LES MINI SABLIER: sont cachés dans chaque niveau pour apporter du temps supplémentaire. Après chaque niveau terminé, chaque unité de temps restante dans votre sablier vous donne 100 points de bonus.



LES POUVOIR DE CASSER LES PORTES: il y a plusieurs types de portes que Whizz doit casser afin de progresser dans le jeu. Ces portes sont en différents matériaux et n'ont pas la même résistance. Pour casser une porte, vous devez ramasser le pouvoir correspondant à la matière dans laquelle est faite la porte. Les différents types de portes sont: Glace, Bois, Brique, Pierre et Acier.



LES PIERRES PRÉCIEUSES:

chaque pierre ramassée vous rapporte 200 points.



LE POISON:

ne doit pas être ramassé car il vous fait perdre toute votre énergie jusqu'à ce que vous perdiez une vie, ou trouviez une trousse de premier secours.



LA TROUSSE DE PREMIER SECOURS:

retire l'effet du poison.



LA POTION:

augmente beaucoup votre niveau d'énergie (champignon).



FINIR UN NIVEAU

Pour finir chaque niveau, Whizz doit retrouver son ballon avant que le sablier ne soit vide. Le sol de la zone où se trouve le ballon est décoré d'un damier noir et blanc.

Quand Whizz atteint son ballon, il reçoit des points en fonction des actions effectuées au cours du niveau. Les points de bonus sont attribués selon le barème suivant:

5 points par drapeau

20 points par seconde restante

50 points par fusée lancée.





DAS SPIEL

Unser Pelzfreund Whizz wird, in seinem lenkbaren Ballon, von seinem Superrivalen Ratty durch die berühmten Landschaften verfolgt. Von den Stränden der Südseen bis zur Eisbank, von den grünenden Tälern bis zu den Spielsälen in Gamesville ist dieses Rennen unendlich!

Nachdem Whizz aus seinem Ballon ausgestiegen ist, muß er möglichst viele Gegenstände aufsammeln, um das Ende der Stufe zu erreichen.

Kleiner Trick: Wenn Sie die Lösung eines Puzzles nicht finden, schauen Sie sich in der Umgebung des Helden um und Sie werden vielleicht etwas sehen, was Ihnen einen Hinweis zur Lösung gibt. Sie werden vielleicht etwas verschieben, gleiten, bewegen oder auf die Dekorteile einwirken müssen, um das Problem zu lösen.

Sie können auf jeder Stufe ebenfalls andere Dinge aufsammeln, die sich im Laufe des Spiels als sehr nützlich erweisen werden.

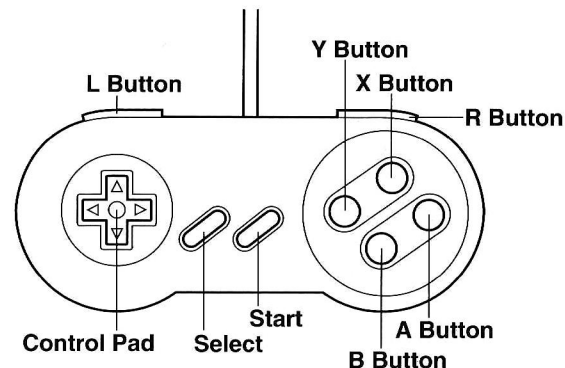
DIE OPTIONSEITE

Bevor Sie auf der ersten Stufe zu spielen beginnen, haben Sie die Möglichkeit, einige Einstellungen zu definieren, die auf der Optionsseite zur Verfügung stehen. Dazu wählen Sie das Wort «Optionen» auf der Titelseite aus und drücken auf den START-Knopf.

Schwierigkeitsstufen: Leicht, Normal (vorgegebene Wahl) oder Schwierig.

Musik und Geräuschkulisse: On (vorgegeben) oder Off.

Steuerart (Bewegungen von Whizz): A wird vorgegeben.



DIE BEDIENUNGEN

Whizz schafft seine Feinde aus dem Weg, da er die Fähigkeit hat, sich um sich selbst zu drehen. Denn sich als Kreisel zu drehen, ist seine einzige Möglichkeit, seine Gegner zu besiegen, aber dies kostet ihn etwas Energie (außer im Easy-Modus). Beim Zerstören eines Feindes als Kreisel erscheint ein Pilz, den Whizz aufsammeln oder zerplatzen lassen kann, indem er sich wieder um sich selbst dreht. Achten Sie auf die weißen und roten Feinde, denn sie sind unempfindlich gegen die Angriffe als Kreisel.

Die vorgegebene Einstellung für den Bewegungsmodus ist A.

Wenn Sie diesen Modus benutzen, sind die Bedienungen wie folgt:

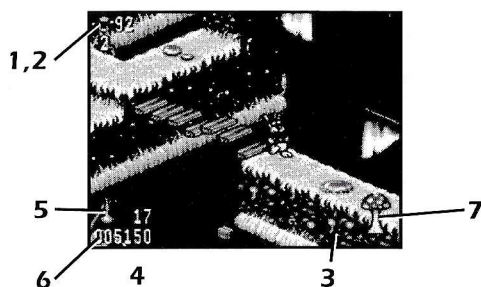
1. Startknopf: Um das Spiel zu unterbrechen und wieder zu starten.
2. Y-Knopf: Um Whizz in den Kreiselmodus zu versetzen.
3. B-Knopf: Um Whizz springen zu lassen.

Je nach der Welt, in der sich Whizz befindet, kann die Art und Weise, in der er sich bewegt, etwas anders sein als die Richtung, die Sie mit dem Mehr richtungshebel anzeigen.

Nachstehend die Art und Weise, in der sich Whizz bewegt:

DIE SPIELSEITE

1. Die Sanduhr: Dieses Ikon zeigt Ihnen die Anzahl Sekunden an, die Ihnen auf der jeweiligen Stufe noch bleiben. Die Sanduhr sinkt ständig, aber Sie können in jeder Welt Minisanduhren finden, die Ihrer Sanduhr etwas Zeit hinzufügen, wenn Sie sie aufsammeln.
2. Der Zauberhut: Er zeigt Ihnen die Anzahl der restlichen Leben an.
3. Die Tasche: Sie zeigt den jeweiligen Gegenstand an, den Sie aufsammeln konnten, wie z.B. ein Schlüssel oder Geldstücke.
4. Die Kraft, Türen aufzubrechen: Sie zeigt Ihnen an, wieviele Sonderkräfte Whizz aufgesammelt hat, um die Türen zu zerstören.
5. Die Flaggen: Sie zeigen an, wieviele Flaggen Whizz auf der Stufe gefunden hat.
6. Die Punktzahl: Sie zeigt die gesamte Punktzahl des Spiels an. Die Punkte werden dadurch gewonnen, indem die Bonusse gefunden und die Feinde mit Hilfe des Kreiselangriffs beseitigt werden. Nach 1000 gewonnenen Punkten wird ein zusätzliches Leben zugeteilt.
7. Der Energiepilz: Er zeigt Ihnen die Energiemenge an, die Whizz noch hat. Zu Beginn jeder Stufe hat er die größtmögliche Energie und er verliert sie bei jedem Kontakt mit seinen Feinden. Jedesmal, wenn Sie ein Ungeheuer aus dem Weg schaffen, kann ein roter oder blauer Pilz erscheinen. Sie können etwas Energie zurückbekommen, indem Sie einen roten Pilz sofort aufsammeln, bevor er blau und vergiftet wird. Und vergessen Sie nicht: die roten und die weißen Ungeheuer sind unzerstörbar, also meiden Sie sie um jeden Preis, um Ihre Energie zu behalten.



DIE BONUSSE

DIE RAKETEN: In jeder Stufe gibt es vier Raketen, die sich jeweils in der Nähe eines roten Knopfes befinden. Springen Sie auf den Knopf, um die Rakete starten zu lassen und gewinnen Sie 1000 Punkte. Finden Sie die vier Raketen und gewinnen Sie ein zusätzliches Leben.



DIE FLAGGEN: Sie befinden sich regelmäßig auf den einzelnen Stufen und müssen gegen Punkte eingetauscht werden.



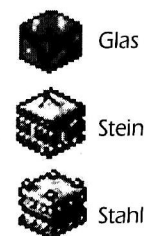
DIE SCHLÜSSEL: Sie müssen verwendet werden, um die mit Schlössern versehenen Holztüren, die Schatztruhen und die Gittertüren der Verliese aufzuschließen.



DIE MINISANDUHREN: Sie sind auf jeder Stufe versteckt, um zusätzliche Zeit zu erhalten. Nach jeder abgeschlossenen Stufe gibt Ihnen jede restliche Zeiteinheit in Ihrer Sanduhr 100 Bonuspunkte.



DIE KRAFT, TÜREN AUFZUBRECHEN: Es gibt mehrere Arten von Türen, die Whizz aufbrechen muß, um im Spiel voranzukommen. Diese Türen bestehen aus verschiedenen Materialien und haben nicht dieselbe Widerstandskraft. Um eine Tür aufzubrechen, müssen Sie die Kraft aufsammeln, die dem Material entspricht, aus dem die Tür gemacht ist. Die verschiedenen Türarten sind: Glas, Holz, Ziegel, Stein und Stahl.



DIE EDELSTEINE:

Jeder aufgesammelte Stein bringt Ihnen 200 Punkte.

DAS GIFT:

Es darf nicht aufgesammelt werden, da es Ihnen Ihre gesamte Energie raubt, bis Sie ein Leben verlieren oder eine Erste-Hilfe-Tasche finden.

DIE ERSTE-HILFE-TASCHE:

Macht die Wirkung des Giftes rückgängig.

DER ARZNEITRANK:

Erhöht beträchtlich Ihr Energieniveau (Pilz).



BEENDEN EINER STUFE

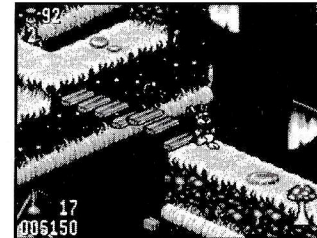
Um jede Stufe zu beenden, muß Whizz seinen Ballon wiederfinden, bevor die Sanduhr leer wird. Der Boden des Bereichs, in dem sich der Ballon befindet, ist mit einem schwarz-weißen Schachbrettmuster verziert.

Wenn Whizz seinen Ballon erreicht, erhält er Punkte entsprechend den auf der jeweiligen Stufe ausgeführten Handlungen. Die Bonuspunkte werden wie folgt zugeteilt:

5 Punkte pro Flagge

20 Punkte pro restliche Sekunde

50 Punkte pro gestartete Rakete.





IL GIOCO

Whizz, il nostro amico peloso a bordo della sua mongolfiera, è inseguito nei Mistici Mondi dal suo arcinemico Ratty. Dalle spiagge dei mari del sud alle desolazioni ghiacciate dell'artico, dal Castello Erba Verde al mondo interno di Gamesville (il posto favorito di Whizz), l'inseguimento non ha mai fine!

Dopo aver lasciato la sua fedele mongolfiera, Whizz deve raccogliere il maggior numero di oggetti per giungere alla fine del livello su ciascun mondo.

Consiglio: quando vi trovate bloccati in un rompicapo, date un'occhiata alla zona immediatamente circostante: potreste trovare qualcosa che vi aiuti o un oggetto che vi indichi la soluzione dell'enigma. A volte dovrete spingere, tirare, muovere o interagire con parti dello sfondo per risolvere il problema.

Su ciascun livello, inoltre, troverete altri oggetti utili per la vostra ricerca.

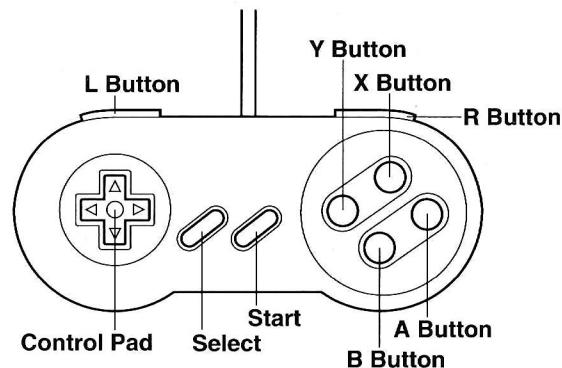
OPZIONI

Prima di iniziare il gioco, potete configurarlo selezionando la parola "Options" dallo schermo principale e premendo il pulsante START.

Livello di difficoltà: Easy (Facile), Normal (Normale, impostazione di base) o Hard (Difficile).

Musica ed effetti sonori: On (Attivati - impostazione di base) o Off (Disattivati).

"A" è l'impostazione di controllo di base che può essere modificata a piacere.



CONTROLLI DI GIOCO

Whizz usa il suo attacco rotante per sconfiggere i nemici. Si tratta dell'unico modo in cui può batterli, anche se ciò richiede un po' di energia (non al livello di difficoltà "Easy"). L'attacco rotante distrugge il nemico che lascia così cadere funghi rossi o blu. I funghi possono essere raccolti, oppure distrutti ancora con l'attacco rotante. Fate attenzione ai nemici che sono rossi o bianchi, non possono essere distrutti e Whizz farà bene a evitarli.

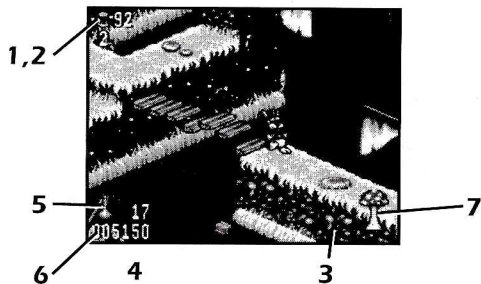
L'impostazione di controllo di base è A. Se usate tale impostazione, i controlli sono quelli che seguono:

1. Pulsante START: mette il gioco in pausa e fa ripartire l'azione.
2. Pulsante Y: Whizz porta il suo attacco rotante.
3. Pulsante B: Whizz salta.

Data la modalità di visualizzazione dei Mondi, il modo di muovere i pulsanti freccia del pad cambia a seconda della direzione verso cui è rivolto Whizz. In realtà, le direzioni di movimento di Whizz sono quelle che seguono:

LO SCHERMO

1. La clessidra: questa icona mostra il tempo rimanente in secondi. La clessidra si svuota costantemente durante ogni livello, ma in ciascun Mondo potete trovare delle mini-clessidre nascoste che, una volta raccolte, vi forniranno del tempo extra.
2. Il cappello magico: mostra le vite residue di Whizz.
3. Inventario: mostra gli oggetti speciali raccolti da Whizz, come le chiavi o le monete.
4. Potere sfonda-porte: mostra i bonus sfonda-porte raccolti da Whizz.
5. Bandiere: mostra il numero di bandiere raccolte nel livello attuale.
6. Punteggio: mostra il punteggio totale. I punti derivano dalla raccolta di bonus e dalla distruzione dei nemici. Ogni 1.000 punti, Whizz guadagna una vita.
7. Energia: Il Fungo energetico mostra la quantità di energia residua di Whizz. All'inizio di ogni livello, egli dispone del massimo energetico; l'energia si esaurisce incappando nei mostri. Ogni volta che distruggete un mostro, compare un fungo blu o rosso. Potete rifornire la vostra energia raccogliendo velocemente un fungo Rosso, prima che diventi Blu e velenoso. Non dimenticate: i mostri bianchi o rossi sono indistruttibili e quindi vanno evitati a tutti i costi.



BONUS

RAZZO: in ogni livello ci sono quattro razzi che possono essere trovati vicino a un pulsante rosso. Premete il pulsante per lanciare il razzo e guadagnate 1.000 punti. Trovate tutti i quattro razzi e guadagnerete una vita extra.



BANDIERA: le bandiere sono sparse in tutti i livelli e aumentano semplicemente il punteggio.



CHIAVE: le chiavi sono utilizzate per aprire le porte di legno che presentano una serratura, casse del tesoro e volte d'acciaio.



MINI-CLESSIDRA: le mini-clessidre sono nascoste in tutti i livelli e aumentano il tempo residuo mostrato dalla Clessidra. Quando avete terminato un livello, ciascuna unità di tempo rimanente nella Clessidra vi farà guadagnare 100 punti.



SFONDA-PORTE: esistono diversi tipi di porta che Whizz deve oltrepassare per avanzare nel gioco, di diverso materiale e di diversa resistenza. Per sfondare una porta, dovete prima raccogliere il relativo blocco sfonda-porte. I tipi di porta sono Ghiaccio, Legno, Mattoni, Pietra e Acciaio.



GEMMA:

le gemme forniscono 200 punti extra.

VELENO:

se raccogliete il veleno, la vostra energia si esaurisce in fretta finché non perdetevi una vita o non trovate una Cassetta del Pronto Soccorso.

CASSETTA DEL PRONTO SOCCORSO:

rimuove l'effetto negativo del veleno.

POZIONE:

le pozioni aumentano il livello di energia del Fungo energetico.



FINE LIVELLO

Per completare con successo ciascun livello, Whizz deve trovare la sua mongolfiera prima che il tempo della Clessidra si esaurisca. La zona immediatamente di fronte alla mongolfiera presenta un disegno a scacchiera bianco e nero.

Quando Whizz raggiunge la mongolfiera, riceverà dei punti bonus a seconda delle sue prestazioni in quel livello. I punti bonus sono assegnati in questo modo:

5 punti per ogni bandiera raccolta.

20 punti per ogni secondo di tempo residuo.

50 punti per ogni razzo lanciato.





EL JUEGO

Nuestro peludo amigo Whizz, en su globo dirigible es perseguido a través de célebres comarcas por su rival Ratty. Desde las playas de los mares del sur hasta la banquisa, desde los verdes valles a las salas de juegos de Gamesville, ¡esta carrera es inmensa!

Después de haber bajado de su globo, Whizz debe recoger la mayor cantidad de objetos posibles para alcanzar el fin del nivel.

Pequeña astucia: si no encuentra la solución de un puzzle, mire alrededor del héroe y quizás vea algo que le dé un indicio de solución. Quizás tenga necesidad de empujar, deslizar, mover o interactuar con las partes del decorado para resolver el problema.

Usted también puede recoger otras cosas en cada nivel que le resultarán muy útiles en el transcurso del juego.

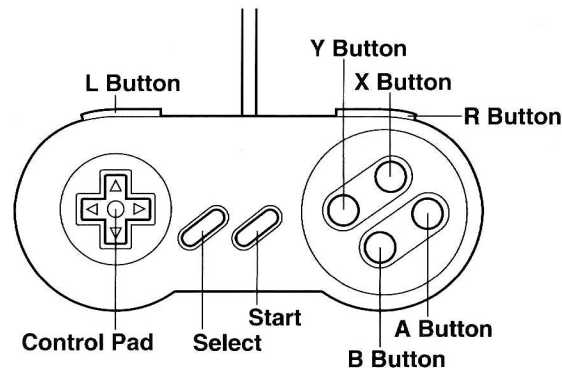
LA PAGINA DE OPCIONES

Antes de comenzar a jugar en el primer nivel, usted tiene la posibilidad de definir algunos ajustes disponibles en la página de opciones. Para ello, escoja la palabra «Opciones» en la página de título y pulse el botón START.

Nivel de dificultad: Fácil, Normal (elección por defecto), o Difícil.

Música y Ruidos: On (por defecto) u Off.

Tipo de control (desplazamiento de Whizz): A por defecto



LOS CONTROLES

Whizz se libera de sus enemigos gracias a su capacidad de girar sobre sí mismo. Girar como un trompo es su única posibilidad para vencer a sus adversarios, pero esto le hace perder un poco de energía (salvo en modo Easy). Destruir un enemigo haciendo de trompo hará aparecer un hongo que Whizz puede recoger o hacer estallar girando nuevamente sobre sí mismo. Atención a los enemigos blancos y a los enemigos rojos, ya que no son sensibles a los ataques en trompo.

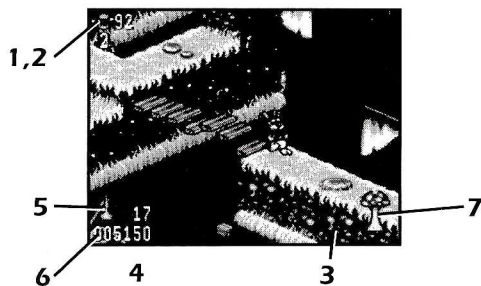
El ajuste por defecto para el modo de desplazamiento es el A. Si este es el modo que utiliza, los controles son los siguientes:

1. Botón Start: para poner en pausa el juego y volver a comenzar.
2. Botón Y: lanza Whizz en modo trompo.
3. Botón B: hace saltar a Whizz.

En función del mundo donde Whizz evoluciona, la forma como se mueve puede ser ligeramente diferente de la dirección que usted indica con la manilla multidireccional. Veamos la forma en la que Whizz se desplaza:

LA PANTALLA DE JUEGO

1. El reloj de arena: Este icono le muestra el número de segundos que le quedan en este nivel. El reloj de arena baja de nivel permanentemente pero usted puede encontrar minirrelojes de arena en cada mundo que añaden un poco de tiempo a su reloj de arena si usted los recoge.
2. El sombrero de mago: le muestra el número de vidas que quedan.
3. El bolsillo: muestra el objeto especial que usted ha podido recoger, como una llave o piezas.
4. El poder de romper las puertas: le indica cuantos poderes especiales Whizz ha recogido para romper las puertas.
5. Las banderas: indica cuantas banderas Whizz ha encontrado en el nivel.
6. La puntuación: indica la puntuación global del juego. Los puntos se ganan encontrando los bonus y eliminando a los enemigos con el ataque en trompo. Cada 1.000 puntos ganados se alcanza una vida suplementaria.
7. El hongo de energía: le muestra la cantidad de energía que Whizz tiene aún. Al comienzo de cada nivel, está al máximo de energía posible y la pierde en cada contacto con sus enemigos. Cada vez que usted elimina un monstruo, puede aparecer un hongo rojo o azul. Usted puede recuperar un poco de energía recogiendo un hongo rojo rápidamente antes de que se convierta en azul y venenoso. Y no olvide: los monstruos rojos y los monstruos blancos son indestructibles, por lo tanto, evítelos a cualquier precio para preservar su energía.



LOS BONUS

LOS COHETES: hay cuatro cohetes en cada nivel que se encuentran siempre próximos a un botón rojo. Salte sobre el botón para hacer despegar el cohete y gane 1.000 puntos. Encuentre los cuatro cohetes y ganará una vida suplementaria.



LAS BANDERAS: están dispuestas regularmente en los niveles y se pueden recoger a cambio de puntos.



LAS LLAVES: se deben utilizar para abrir las puertas de madera que tienen cerraduras, los cofres de tesoro y las cadenas de los calabozos.



LAS MINIRRELOJES DE ARENA: están ocultos en cada nivel para proporcionar un tiempo suplementario. Después de terminado cada nivel, cada unidad de tiempo que quede en su reloj de arena le da 100 puntos de bonus.



EL PODER DE ROMPER LAS PUERTAS: hay varios tipos de puertas que Whizz debe romper para progresar en el juego. Estas puertas son de diferentes materiales y no tienen la misma resistencia. Para romper una puerta, usted debe recoger el poder correspondiente al material del que está hecha la puerta. Los diferentes tipos de puertas son: Vidrio, Madera, Ladrillo, Piedra y Acero.



LAS PIEDRAS PRECIOSAS:

cada piedra preciosa recogida le proporciona 200 puntos.

EL VENENO:

no se debe recoger ya que le hace perder toda su energía hasta que pierda una vida o encuentre un maletín de primeros auxilios.

EL MALETIN DE PRIMEROS AUXILIOS:

elimina el efecto del veneno.

LA POCION:

aumenta mucho su nivel de energía (hongo).



TERMINAR UN NIVEL

Para terminar cada nivel, Whizz debe volver a encontrar su globo antes que el reloj de arena esté vacío. El suelo de la zona donde se encuentra el globo está decorado con un damero negro y blanco.

Cuando Whizz alcanza su globo, recibe los puntos en función de las acciones efectuadas en el transcurso del nivel. Los puntos de bonus se atribuyen según el baremo siguiente:

5 puntos por bandera

20 puntos por segundo restante

50 puntos por cohete lanzado





HET SPEL

Onze pelsvriend Whizz in zijn ballon-luchtschip wordt in be-roemde streken achtervolgd door zijn superrivaal Ratty. Van de zuidelijke zeestranden tot het pakijs, van de groene valleien tot de speelzalen van Gamesville: de tocht is van enorme omvang! Na met de ballon te zijn neergedaald moet Whizz zo veel mogelijk voorwerpen oprapen om het einde van het niveau te be-reiken.

Trucje: als je de oplossing van een puzzel niet vindt, kijk dan rondom de hoofdfiguur, misschien zie je een aanwijzing voor de oplossing. Misschien moet je drukken, laten glijden, bewe-gen of tot interactie komen met elementen van het decor om het probleem op te lossen.

Je kunt ook andere dingen op elk niveau oppikken die maar wat nuttig kunnen zijn tijdens het spel.

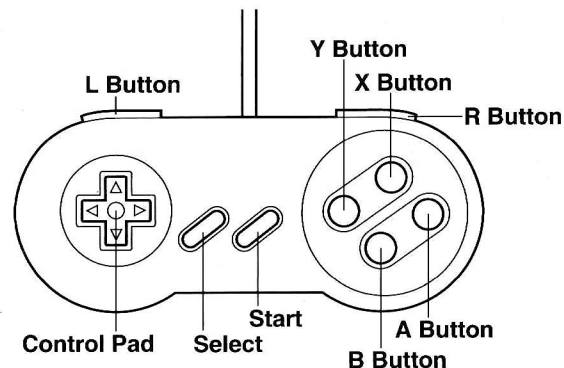
PAGINA MET OPTIES

Vordat je begint met spelen op het eerste niveau krijg je de ge-legenheid om enkele op de optie-pagina beschikbare instellin-gen te bepalen. Hiertoe moet het woord «Opties» geselecteerd worden op de titelpagina en op de START-knop gedrukt wor-den.

Moeilijkheidsgraad: makkelijk, normaal (wordt gekozen als je niet selecteert), of moeilijk.

Muziek en geluid: On (wordt gekozen als je niet selecteert) of Off.

Soort bediening (verplaatsing van Whizz): A als je niet selec-teert.



COMMANDO'S

Whizz maakt zich van zijn vijanden vrij dankzij zijn vermogen om zichzelf heen te draaien. De tolbeweging is zijn enige mo-gelijkheid om zijn tegenstanders te overwinnen, maar daarbij verliest hij wat energie (behalve in de easy-modus). Een vijand verslaan door als een tol te gaan draaien laat een paddestoel verschijnen die Whizz kan oppakken of kan laten ontploffen door weer om zich heen te gaan draaien. Pas op voor de witte en rode vijanden, want deze zijn niet gevoelig voor de tol-aan-vallen.

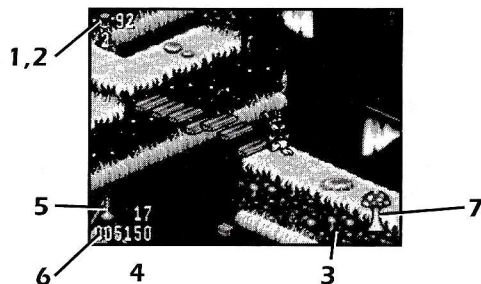
De instelling zonder selectie voor de verplaatsings-modus is A. Als je deze modus gebruikt, zijn de commando's als volgt:

1. Start-knop: om een pauze in het spel in te lassen en opnieuw te starten.
2. Knop Y: brengt Whizz in de tol-modus.
3. Knop B: laat Whizz springen.

Naar gelang de wereld waar Whizz in verkeert kan de wijze waarop hij beweegt lichtelijk verschillen van de richting die je met de multidirectional joy-stick aangeeft. Hier volgt de wijze waarop Whizz zich verplaatst:

SPEELSCHERM

1. De zandloper: dit symbool geeft je het aantal resterende seconden op elk niveau aan. Het peil in de zandloper loopt continu terug, maar je kunt mini-zandlopers vinden in elke wereld die wat tijd toevoegen aan je zandloper als je ze oppakt.
2. De tovenaarshoed: geeft het aantal resterende levens aan.
3. De zak: geeft het speciale voorwerp aan die je hebt kunnen oprapen zoals een sleutel of een bepaald onderdeel.
4. Het vermogen deuren open te breken: geeft aan hoeveel speciale vermogens Whizz heeft opgeraapt om de deuren stuk te slaan.
5. De vlaggen: geeft aan hoeveel vlaggen Whizz op het betreffende niveau gevonden heeft.
6. De score: geeft de globale score van het spel aan. De punten worden verkregen door de bonuspunten te vinden en de vijand uit te schakelen met behulp van de tolaanval. Je krijgt een extra leven voor elke 1000 punten die je hebt gewonnen.
7. De energie-paddestoel: geeft de hoeveelheid energie aan die Whizz nog heeft. Bij het begin van elk niveau heeft hij de maximum-hoeveelheid energie, en hij verliest energie bij elk contact met zijn vijanden. Steeds wanneer je een monster uitschakelt kan er een rode of blauwe paddestoel verschijnen. Je kunt weer wat energie terugkrijgen door snel een rode paddestoel op te rapen voordat-ie blauw en giftig wordt. En vergeet niet: rode en witte monsters zijn onvernietigbaar. Vermijd ze dus koste wat het kost om je energie te behouden.



BONUSSEN

RAKETTEN: Er zijn op elk niveau vier raketten die zich steeds dicht bij een rode knop bevinden. Druk snel op de knop om de raket te lanceren en win 1000 punten. Als je alle vier de raketten vindt win je een extra leven.



VLAGGEN: zijn regelmatig verdeeld over de verschillende niveaus en moeten verzameld worden in ruil voor punten.



SLEUTELS: dienen gebruikt te worden om de houten deuren met sloten, schatkisten en roosters van kerkers open te krijgen.



MINI-ZANDLOPERS: zijn op elk niveau verborgen om extra tijd te krijgen. Na het einde van elk niveau levert elke resterende tijdseenheid in je zandloper 100 bonuspunten op.



VERMOGEN DEUREN OPEN TE BREKEN: Whizz moet verschillende soorten deuren openbreken om in het spel vooruit te komen. Deze deuren bestaan uit verschillende materialen en hebben niet dezelfde weerstand. Om een deur open te breken moet je het vermogen oppakken die hoort bij het materiaal waar de deur van gemaakt is.

De verschillende soorten deuren zijn van: Ijs, Hout, Baksteen, Steen, Staal.



Ijs



Steen



Staal

EDELSTENEN:

iedere opgeraapte steen levert 200 punten op.

GIF:

moet niet opgepakt worden, want je verliest er al je energie door totdat je een leven verliest of een EHBO-tas vindt.

EHBO-TAS:

maakt de werking van het gif ongedaan.

TOVERDRANK:

verhoogt je energie-niveau aanzienlijk (paddestoel).



NIVEAU BEEINDIGEN

Om elk niveau te beëindigen moet Whizz z'n luchtballon terugvinden voordat de zandloper leeg is. De grond van de zone waar de luchtballon zich bevindt is zwart-wit geruit.

Als Whizz z'n ballon bereikt krijgt hij punten overeenkomend met de tijdens het niveau verrichte handelingen. De toegekende bonuspunten zijn als volgt opgebouwd:

5 punten per vlag

20 punten per resterende seconde

50 punten per gelanceerde raket.

