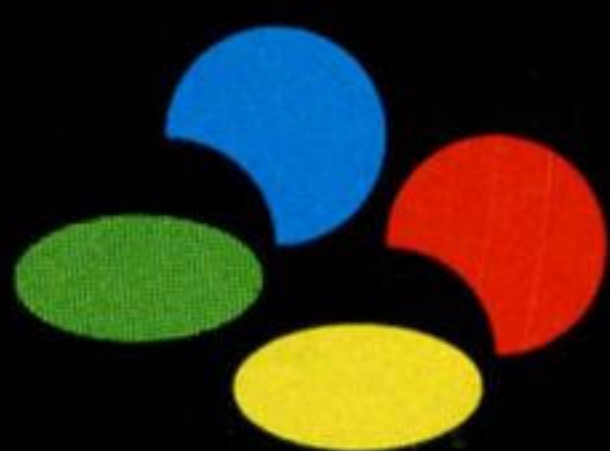


ACTIVISION

SNSP-SX-FAH



MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

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.

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.



NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.



DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT 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 ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Nous vous remercions d'avoir choisi le jeu Spindizzy Worlds pour votre console SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Nous vous recommandons de lire attentivement les instructions de ce manuel afin de bénéficier pleinement de votre nouveau jeu. Prenez soin de conserver le livret pour vous y reporter ultérieurement.

Table des Matières

Introduction	Page 1
Les commandes	Page 2
Début du jeu	Page 3
Ecran de jeu	Page 6
Le jeu	Page 7
Éléments et créatures	Page 10
Niveaux	Page 13
Astuces	Page 16
Messages durant le jeu	Page 17

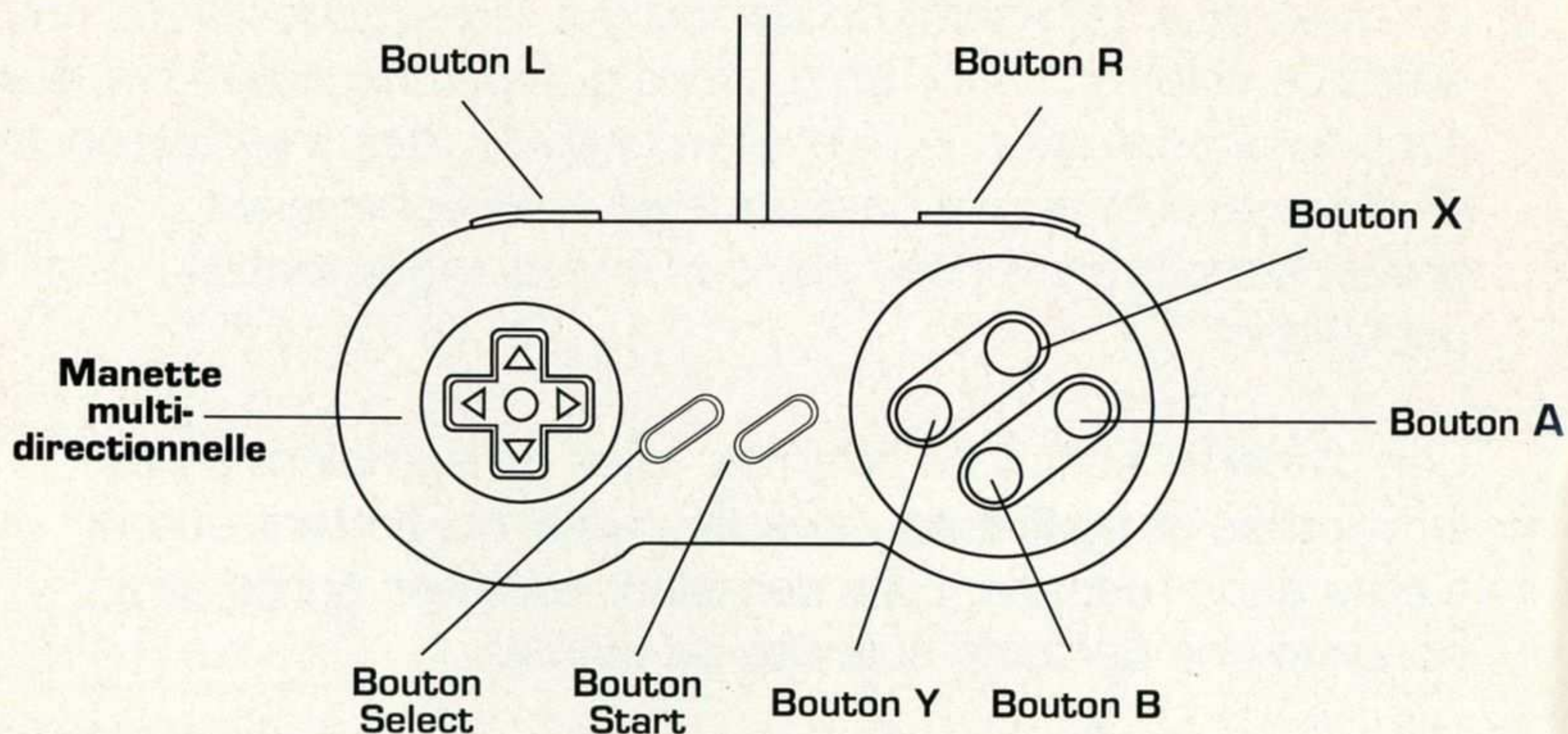
INTRODUCTION

Un beau jour, le monde de Spindizzy a fait irruption dans notre système solaire... Sur Terre, alors que ces nouvelles planètes sont observées avec le plus grand intérêt, des tremblements de terre et d'étranges phénomènes atmosphériques, probablement provoqués par ces intrus, inquiètent la population.

Ces planètes sont très bizarres: elles ressemblent à des labyrinthes et sont entourées de bijoux qui flottent autour d'elles dans l'espace. Elles semblent exploser après avoir absorbé une certaine quantité de pierres.

GERALD a été choisi pour une mission de reconnaissance sur les planètes. Ce module, déjà utilisé pour des reconnaissances régulières, devrait être suffisamment maniable pour mener à bien cette mission dangereuse. Il est équipé d'un système qui transforme les bijoux en énergie...

LES COMMANDES



Mouvements: Lorsque vous appuyez sur le haut de la manette, Gerald se déplace vers le coin supérieur droit de l'écran.

Boutons A & Y: Accélérateur. A utiliser en combinaison avec la manette de direction pour accélérer ou monter des pentes difficiles. Le bouton A est également utilisé pour toutes les sélections.

Boutons B & X: Freinage

Boutons L & R: Permettent de faire tourner le point de vue selon un angle de 90 degrés (droite et gauche). Cette option n'est pas disponible dans certains niveaux.

Bouton Select: Stopper le jeu.

Bouton Start: Pause. Vous pouvez visualiser la totalité de l'écran avec la manette lorsque le jeu est en pause.

DÉBUT DU JEU



Assurez-vous que votre console est bien éteinte, insérez la cartouche et allumez la console. Après une séquence de présentation, l'écran titre est affiché. Appuyez sur le bouton Start pour passer cet écran.

Pour appeler le menu, appuyez sur le bouton A pendant la séquence titre.

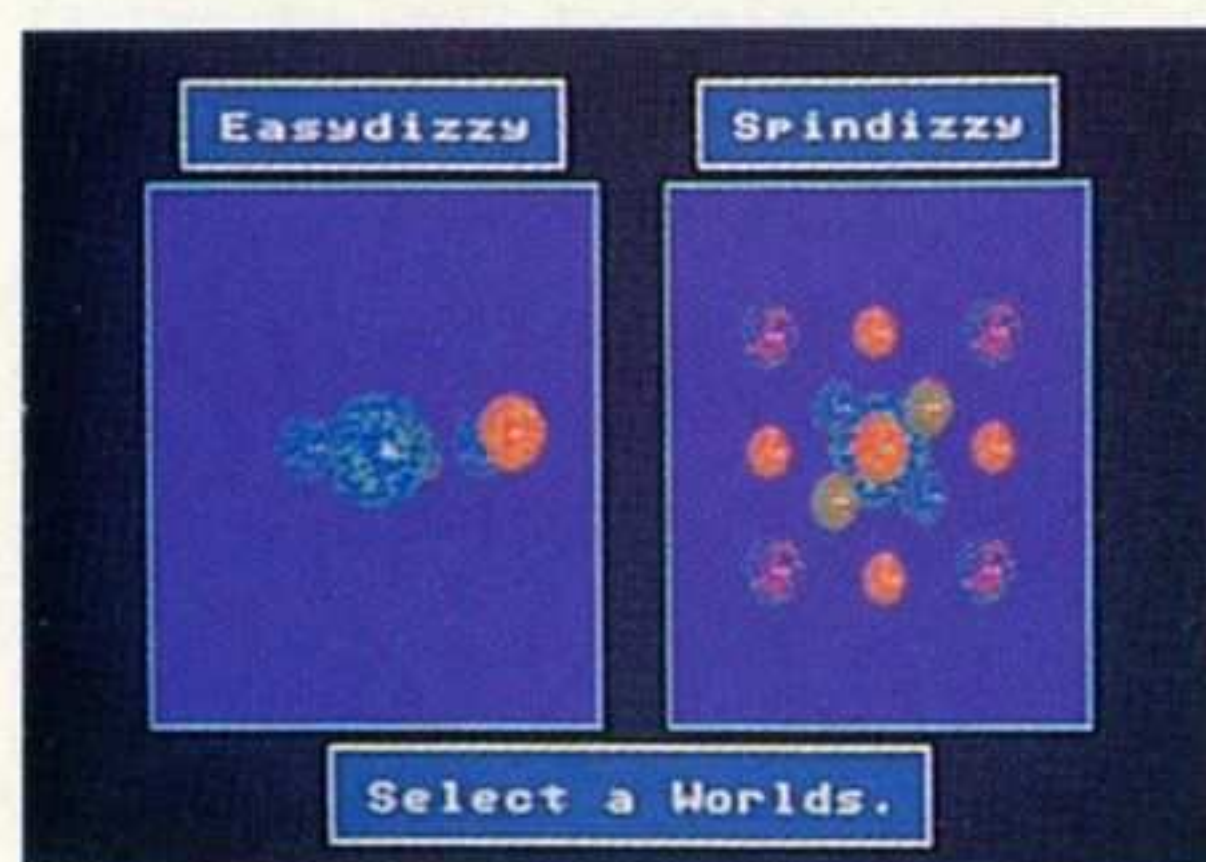
Menu du Jeu



a) Continue this game (Continuer la partie)

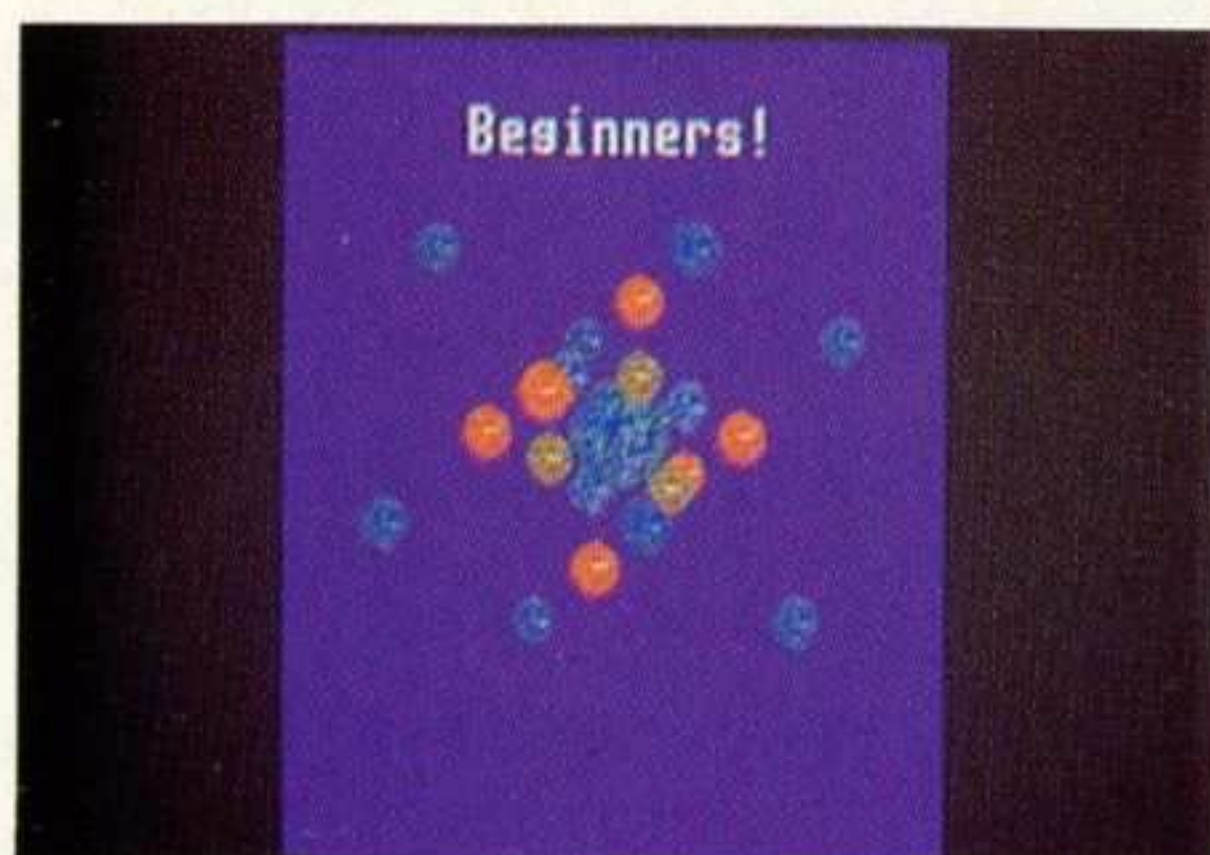
Cette option permet de continuer la partie à partir du dernier niveau. Lorsque vous jouez pour la première fois, cette option est identique à l'option "Start new game" (Commencer nouvelle partie).

b) Start new game (Commencer nouvelle partie)



Cette option permet d'accéder aux options de niveau de difficulté. Vous pouvez choisir entre "Easydizzy" ou "Spindizzy". Utilisez la manette (<>) pour sélectionner le monde et appuyez sur le bouton A. Easydizzy comporte moins de planètes à

explorer. Choisissez plutôt cette option lorsque vous jouez pour la première fois. Une fois le mode choisi, vous devez définir le niveau de difficulté: Easy (Facile) ou Normal. Les dégâts subis sont moins importants en mode Easy.



Vous passerez ensuite à l'écran de sélection des planètes. Déplacez les planètes avec la manette et amenez celle que vous voulez explorer au premier plan, puis appuyez sur le bouton A pour commencer la partie.

REMARQUE: Vous devrez capturer toutes les petites planètes entourant les plus importantes pour pouvoir choisir les planètes à explorer.

c) Check performance (Performance)

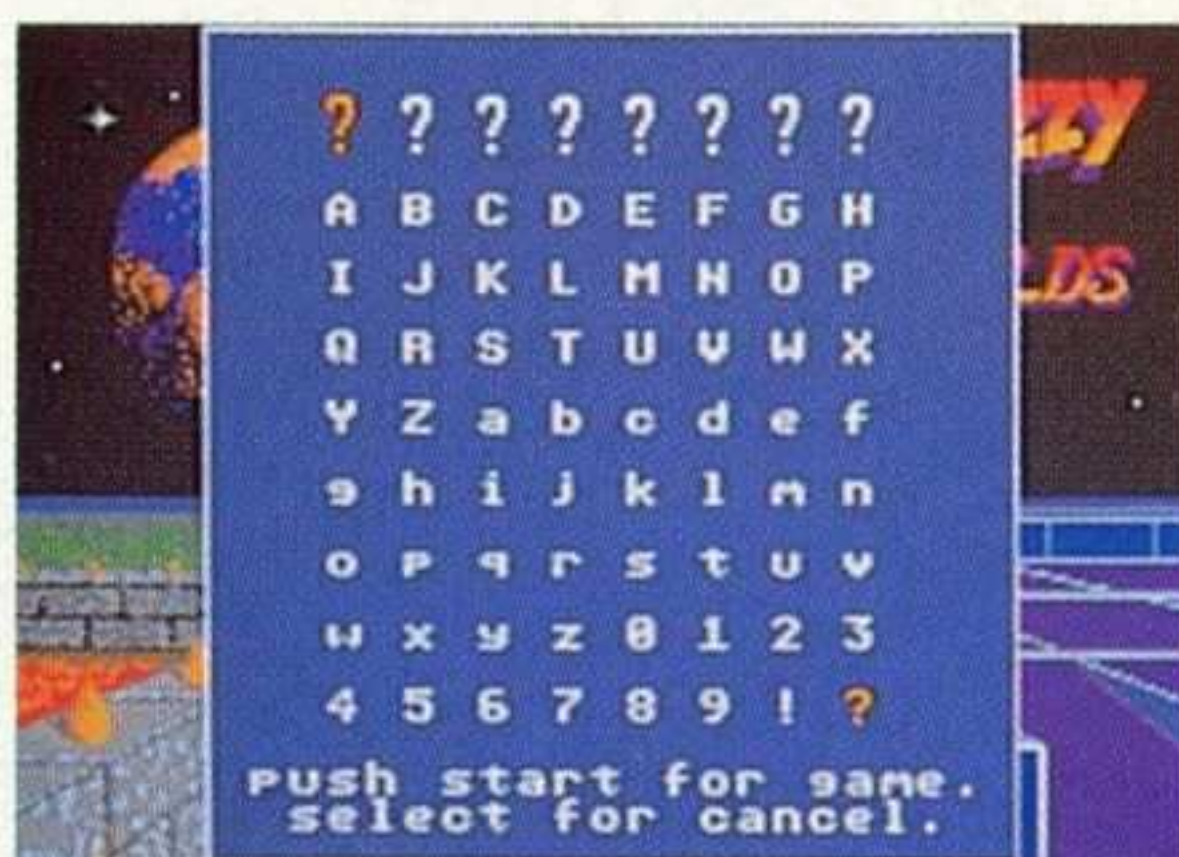
Cette option permet de voir le temps mis pour capturer les planètes. Si vous jouez après avoir utilisé un mot de passe, vos performances ne pourront être évaluées ("Unknown").

d) Wind back world (Rejouer planète)

Vous pouvez revenir à la dernière planète détruite, sauf si vous avez utilisé un mot de passe. Lorsque vous jouez pour la première fois, cette option est équivalente à l'option "Start new game" (Commencer nouvelle partie).

e) Input password (Entrer mot de passe)

Lorsque vous avez capturé une planète, un mot de passe est affiché. Notez-le bien pour pouvoir reprendre la partie plus tard, même si vous éteignez votre console.



- Pour choisir une lettre, utilisez la manette (haut, droite, gauche, bas).
- Pour entrer une lettre, appuyez sur le bouton A.
- Pour revenir à la lettre précédente, appuyez sur le bouton B.
- Pour recommencer la partie, appuyez sur le bouton Start.
- Pour revenir à l'écran titre, appuyez sur le bouton Select.

Si le mot de passe est incorrect, le message "It's wrong!" (Mot de passe incorrect) sera affiché et vous reviendrez à l'écran de saisie.

ECRAN DE JEU

* **Gerald** (Le module que vous contrôlez dans Spindizzy!)

* **Temps restant** (Trouvez la sortie avant la fin!)

* **Aliens** (Ils pompent votre énergie au moindre contact!)



* **Jauge d'énergie** (Le jeu se termine si vous n'avez plus d'énergie!)

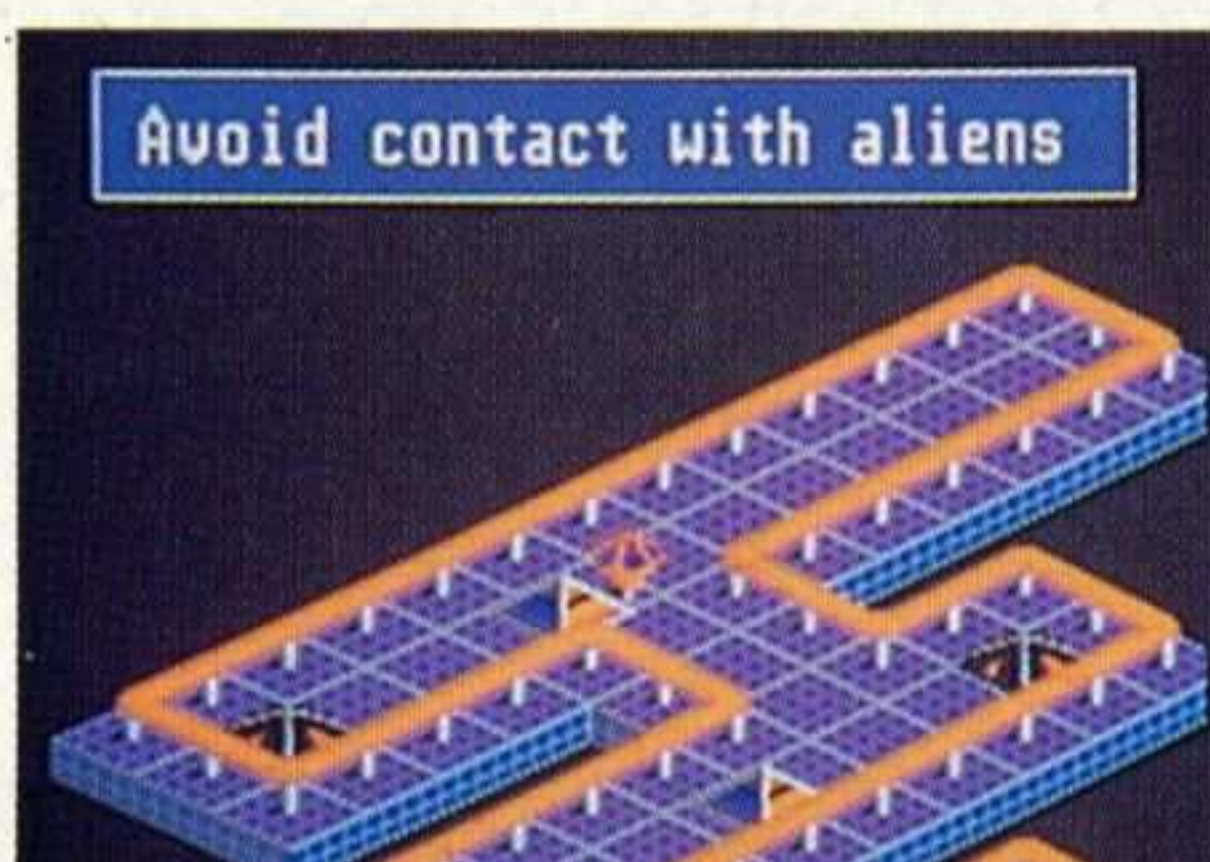
* **Icône "Point de Vue"** (Permet de voir quel est le point de vue utilisé!)

* **Icône "Spin"** (Lorsque cette icône clignote, vous pouvez modifier le point de vue avec les boutons R & L).

LE JEU

Vous contrôlez Gerald et vous devez ramasser les bijoux pour les transformer en énergie. Vous devez capturer toutes les planètes et résoudre l'énigme de Spindizzy.

Gerald a besoin d'énergie. Les aliens pompent celle-ci au moindre contact, et il peut être endommagé s'il tombe de plus de 3 marches de haut.



Ne touchez pas les aliens.



Ne tombez pas de trop haut (3 marches maxi!)

Lorsque Gerald subit des dégâts, sa jauge d'énergie baisse. Sans énergie, Gerald ne peut plus bouger et le jeu est terminé.



Désolé, plus d'énergie...

Ramassez les pierres pour les transformer en énergie

La sortie est parfois visible dès le début du niveau, mais dans la plupart des cas vous devrez ramasser toutes les pierres avant d'accéder à la porte de sortie.

Les ascenseurs bougent ou s'arrêtent lorsque vous avez ramassé toutes les pierres, ou si vous activez certains interrupteurs. Chaque niveau est différent et a ses propres règles. Les interrupteurs permettent d'activer certains éléments du décor, les ascenseurs et les portes.



Marchez à cet endroit et l'ascenseur bougera!



Et si on les allumait tous...

A la fin de chaque voyage sur une planète, vous trouverez un niveau de bonus bourré de bijoux. Ramassez-en un maximum! Les pierres récupérées dans les niveaux de bonus sont stockées dans la réserve de Gerald. Cette réserve est utilisée si la jauge d'énergie tombe à zéro au cours du jeu, vous permettant ainsi de continuer la partie.



Super, j'ai de l'énergie
en réserve!

L'option "Retry this world" (Recommencer planète) vous permet de recommencer une planète depuis le début.

L'option "Abandon this world" (Abandonner planète) ramène à l'écran titre.

L'option "Input password" (Entrer mot de passe) permet d'utiliser les mots de passe précédents. Notez-les bien pour pouvoir recommencer la partie à la dernière planète en cours.



ELÉMENTS ET CRÉATURES



Gerald: Abréviation de "Geographic Environmental Reconnaissance And Land Mapping Device" (Module Topographique de Reconnaissance de l'Environnement). Vous êtes à ses commandes.



Joyaux: Alimentent Gerald en énergie. Ils sont de différentes formes et ont des pouvoirs divers. Ramassez-en le plus possible.

Drapeau: Un objet très utile, qui sert parfois de carburant comme les joyaux, mais protège également des ennemis lorsqu'il clignote en rouge pendant un certain temps.



Porte: Fermée la plupart du temps. Pour l'ouvrir, récupérez tous les joyaux ou trouvez le bon interrupteur.



Aliens:

Dans le monde de Spindizzy, ces créatures

seront toujours sur vos talons. Ils utilisent également les joyaux comme énergie, et pompent la vôtre au moindre contact!



Boutons: Indispensables pour capturer les planètes. Ils servent à activer les ascenseurs et à ouvrir les portes. Ils peuvent avoir des effets variés et sont tous différents. Essayez-les tous!



Interrupteurs fléchés: Identiques aux boutons, mais activés en déplaçant Gerald dans la direction de la flèche. Pour fermer ce type d'interrupteurs, déplacez Gerald dans le sens contraire de la flèche.



Créatures dangereuses:



Elles sont immobiles mais pompent votre énergie comme les aliens si vous les touchez. Ne vous en approchez pas trop!



Ascenseurs:



Très utiles pour atteindre des endroits inaccessibles, mais vous ne pouvez pas sauter d'un ascenseur. Ils sont en général immobiles et doivent être activés à l'aide d'interrupteurs.

Trampoline: Vous pouvez sauter jusqu'à 3 "marches" avec le trampoline. Extrêmement utile, avec un peu de pratique.



Glace: Les mouvements sont difficiles sur la glace ou dans un environnement froid. De plus, Gerald subit des dégâts s'il s'arrête ou reste trop longtemps sur la glace. S'il glisse, tout contrôle devient impossible!



NIVEAUX

Voici une description de certains niveaux et quelques astuces:

a) Gargoyle

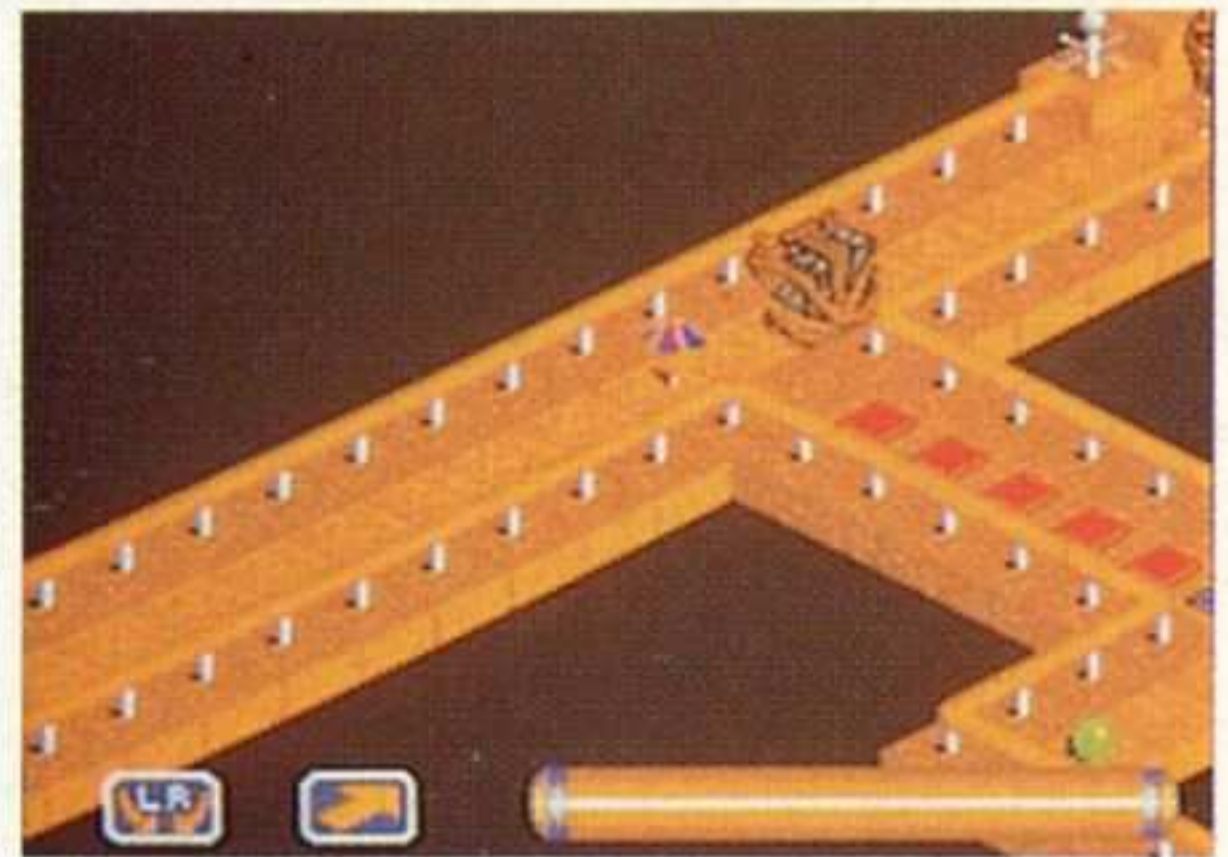


Ramassez tous les joyaux gris de chaque côté et marchez sur  pour ouvrir la porte.

Il faut ensuite réfléchir un peu.  permet d'ouvrir la porte, mais celle-ci se referme si vous passez sur . Il faut utiliser l'ascenseur. Accélérez (Bouton A et manette de direction) en partant du coin gauche et sautez par dessus . La porte est ouverte!



Accélérez en partant du coin de l'ascenseur et sautez par-dessus l'interrupteur!



La porte est ouverte!

b) Tutorial

Niveau aux nombreux visages. Pratiquement identique au précédent, et assez facile.



Passez sur , puis sur , et regardez les blocs se déplacer!
 Activez les interrupteurs dans le bon ordre sans faire d'erreur.



Passez sur l'interrupteur rouge pour activer l'ascenseur rouge, et sur le vert pour mettre en marche l'ascenseur vert!



Allumez tous les interrupteurs fléchés (3) pour faire bouger l'ascenseur. Si vous marchez dans la direction opposée à la flèche, l'interrupteur s'éteint.



Waow! Vous avez découvert un passage secret, mais il faut encore trouver le moyen d'y entrer...

c) Buxton cat

L'un des niveaux les plus faciles de Spindizzy, mais riche en surprises!



Impossible de passer...mais en prenant de la vitesse et en sautant au bon moment, c'est faisable. Visez bien pour atterrir!

d) Sandy Island

Ce niveau est plein d'ascenseurs capricieux. Attention au timing. Gardez votre calme et vous y arriverez!



Etudiez bien le timing de l'ascenseur avant de sauter!

TRUCS ET ASTUCES

a) Saut

Vous pouvez atteindre certains endroits en prenant suffisamment d'élan et en dosant votre saut. Vous pourrez ainsi trouver des raccourcis très utiles!



Un passage difficile!



Un raccourci facile

b) Mouvements sur les pentes

Pour stopper les mouvements de Gerald dans la direction de la pente, appuyez sur la manette multidirectionnelle dans la direction opposée. Vous pouvez ensuite vous déplacer de droite à gauche par rapport à la pente. N'appuyez pas sur le bouton d'accélération.



Mouvements faciles sur les pentes

MESSAGES DURANT LE JEU

Les messages affichés durant le jeu sont en anglais. Le jeu ayant été développé en Angleterre, nous avons conservé les messages originaux pour garder l'ambiance du produit original. Merci de votre compréhension.

Voici la traduction des messages affichés au cours du jeu:

Avoid contact with aliens: Evitez tout contact avec les aliens.

Landing too hard destroys craft: Les atterrissages trop brusques provoquent des dégâts.

Avoid these blocks: Evitez ces blocs.

On ice for too long Self destructing: Destruction automatique en cas de séjour prolongé sur la glace.

Vous pouvez maintenant partir à la découverte du monde étrange de Spindizzy ...et bonne chance!

Hartelijk dank voor het kopen van deze spelcassette met Spindizzy Worlds voor het SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.

Lees deze handleiding eerst goed door, zodat je weet hoe je nieuwe spel werkt. Bewaar hem ook er later iets in te kunnen opzoeken.

Inhoud

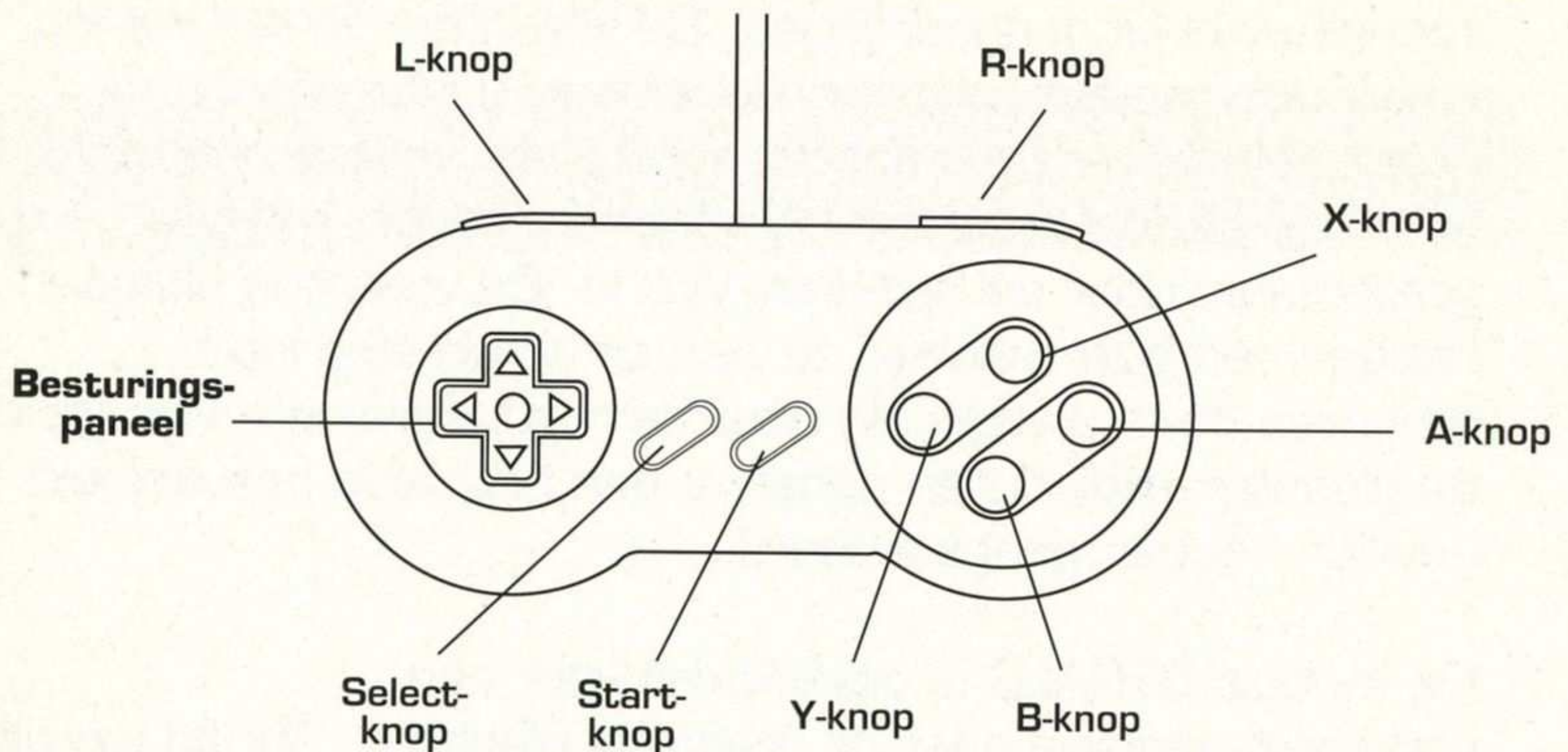
Inleiding	19
Gebruik van de controller	20
Spel starten	21
Spelscherm	24
Spel spelen	25
Spelelementen	28
Niveaus	31
Tips	34
Berichten tijdens het spel	35

INLEIDING

Er was eens... Plotseling is de Spindizzy World ons zonnestelsel binnengedrongen. De vreemde nieuwe wereld wordt door onderzoekers met bijzondere interesse in de gaten gehouden. Er is echter ook sprake van aardbevingen en vreemde atmosferische fenomenen op aarde, mogelijk veroorzaakt door de Spindizzy World. De vreemde planeten hebben een bizar uiterlijk: ze zien er uit als labyrinten, omgeven door juwelen die door de ruimte zweven. Het lijkt of de planeten exploderen nadat ze een bepaalde hoeveelheid juwelen hebben geabsorbeerd.

De module GERALD is uitverkoren voor een verkenningsmissie naar de vreemde planeten. Gerald wordt regelmatig gebruikt voor verkenningsstochten en zou mobiel genoeg moeten zijn om deze planeten te onderzoeken... Gerald is uitgerust met een systeem dat juwelen kan omzetten in brandstof.

GEBRUIK VAN DE CONTROLLER



Gerald verplaatsen: Als je de knop naar boven drukt, verplaats je Gerald naar de rechterbovenhoek van het scherm.

A, Y Knop: Stuwkracht. Deze knoppen gebruik je in combinatie met de vierpuntsdruktoets als je de snelheid wilt verhogen of steile hellingen wilt nemen. De A Knop gebruik je ook om onderdelen te selecteren.

B, X Knop: Remmen

L, R Knop: Draait het gezichtspunt met 90 graden (naar links en rechts). Deze optie is niet op alle niveaus beschikbaar.

Selectknop: Stopt het spel.

Startknop: Pauze. Tijdens pauzes kun je het hele veld met de vierpuntsdruktoets controleren.

SPEL STARTEN



Schakel je console uit, plaats de spelcassette erin en schakel de console weer in. Eerst zie je een openingsdemo en vervolgens het titelscherm. Druk op de Startknop om het titelscherm te verlaten.

Druk zodra het titelscherm verschijnt op de A Knop om het spelmenu weer te geven.

Spelmenu:



a) Continue this game (Dit spel voortzetten)

Met deze optie kun je het spel beginnen vanaf het laatst gespeelde niveau. Als je het spel de eerste keer speelt, is deze optie hetzelfde als de optie "Start new game".

b) Start new game (Nieuw spel starten)

Nadat je deze optie hebt geselecteerd, kun je kiezen tussen



de niveaus Easydizzy en Spindizzy. Druk op de vierpuntsdruktoets in de richtingen <> en druk vervolgens op de A Knop. Als je Easydizzy kiest, hoef je minder planeten te veroveren. Selecteer deze wereld als je het spel de eerste keer

speelt. Nadat je de wereld hebt gekozen, kies je de moeilijkheidsgraad (Easy of Normal). Als je Easy kiest, heb je minder snel schade.



Vervolgens verschijnt het scherm waaruit je planeten kunt kiezen.

Draai de planeten met de vierpuntsdruktoets en haal de gekozen planeet naar voren. Druk daarna op de A Knop om het spel te starten.

LET OP: Voordat een grote planeet is veroverd, moet je ook alle bijbehorende kleine planeten hebben buitgemaakt.

c) Check performance (Verstreken tijd)

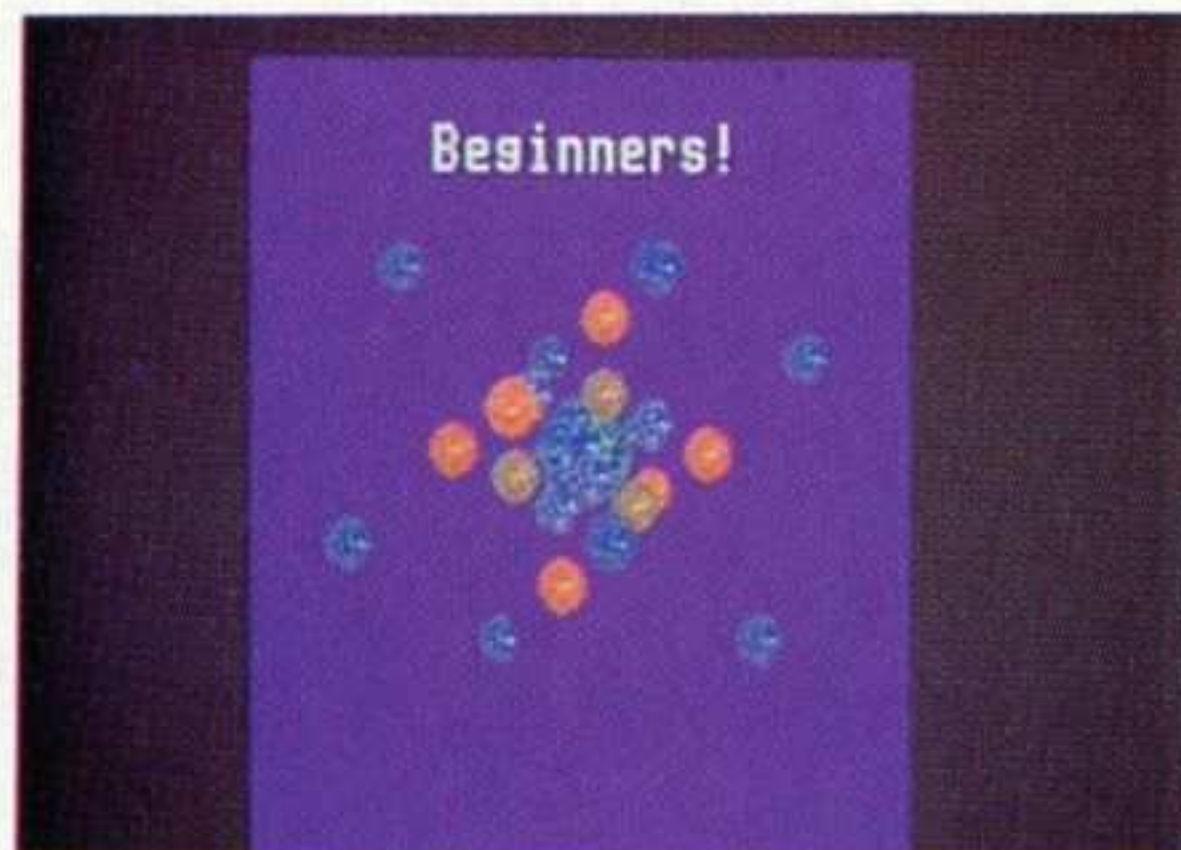
Met deze optie kun je controleren hoeveel tijd er is verstreken bij het veroveren van planeten. Als je het spel opnieuw start met een toegangscode, wordt gemeld dat de uitslag over je prestaties onbekend is ("Unknown").

d) Wind back world (Terug naar vorige wereld)

Je mag teruggaan naar de planeet die je het laatst hebt vernietigd, maar dit geldt niet als je het spel met een toegangscode hebt gestart. Als je het spel de eerste keer speelt, is deze optie hetzelfde als de optie "Start new game".

e) Input password (Toegangscode)

Zodra je alle planeten hebt veroverd, verschijnt een toegangscode (8 letters). Schrijf deze toegangscode op om het spel vanaf datzelfde punt te starten, zelfs als je tussentijds de console hebt uitgeschakeld.



Selecteer letters door de vierpuntsdruktoets naar boven, beneden, rechts of links te drukken.

- Druk op de A Knop om een letter in te voeren.
- Druk op de B Knop om terug te gaan naar de vorige letter.
- Druk op de Startknop om het spel opnieuw te starten.
- Druk op de Selectknop om terug te gaan naar het titelscherf.

Als je een onjuiste toegangscode invoert, verschijnt het bericht "It's wrong!" (Fout) en keer je terug naar het invoerscherf.

SPELSCHERM

* **Gerald** (Jij bestuurt dit ruimteschip in de Spindizzy World!)

* **Resterende tijd** (Zoek de uitgang voordat de toegestane tijd is verstreken!)

* **Buitenaardse wezens**
(Deze verbruiken je brandstof als je ze aanraakt!)



* **Brandstofpeil** (Het spel is voorbij als je geen brandstof meer hebt!)

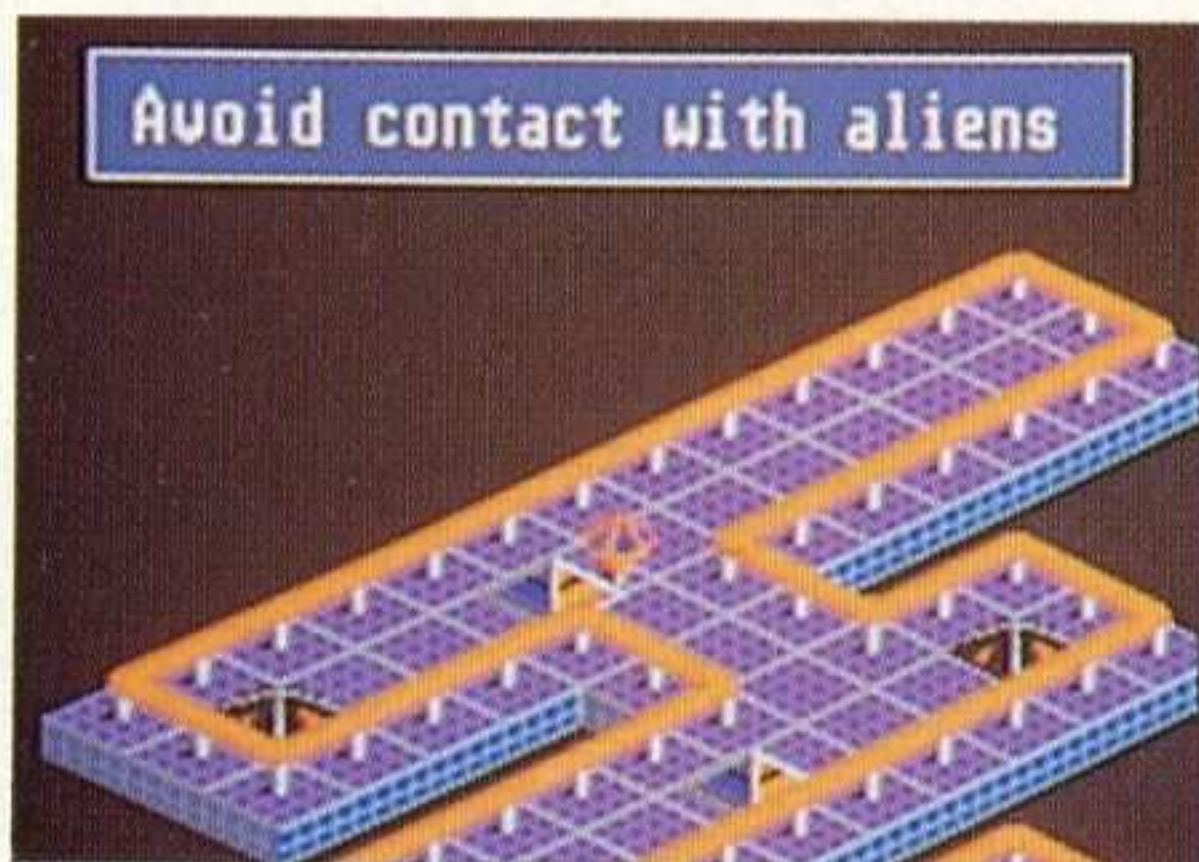
* **Gezichtspuntsymbool** (Geeft de actieve weergaverichting aan!)

* **Draaisymbool** (Als dit symbool knippert, kun je het gezichtspunt draaien met de knoppen L en R.)

SPEL SPELEN

Bestuur Gerald en verzamel juwelen voor brandstof. Op deze missie moet je alle planeten onderzoeken en veroveren en het Spindizzy-raadsel oplossen.

Gerald heeft brandstof nodig. Buitenaardse wezens verbruiken brandstof als ze Gerald aanraken. Gerald verliest ook brandstof en wordt beschadigd als hij meer dan drie trappen omlaag valt.

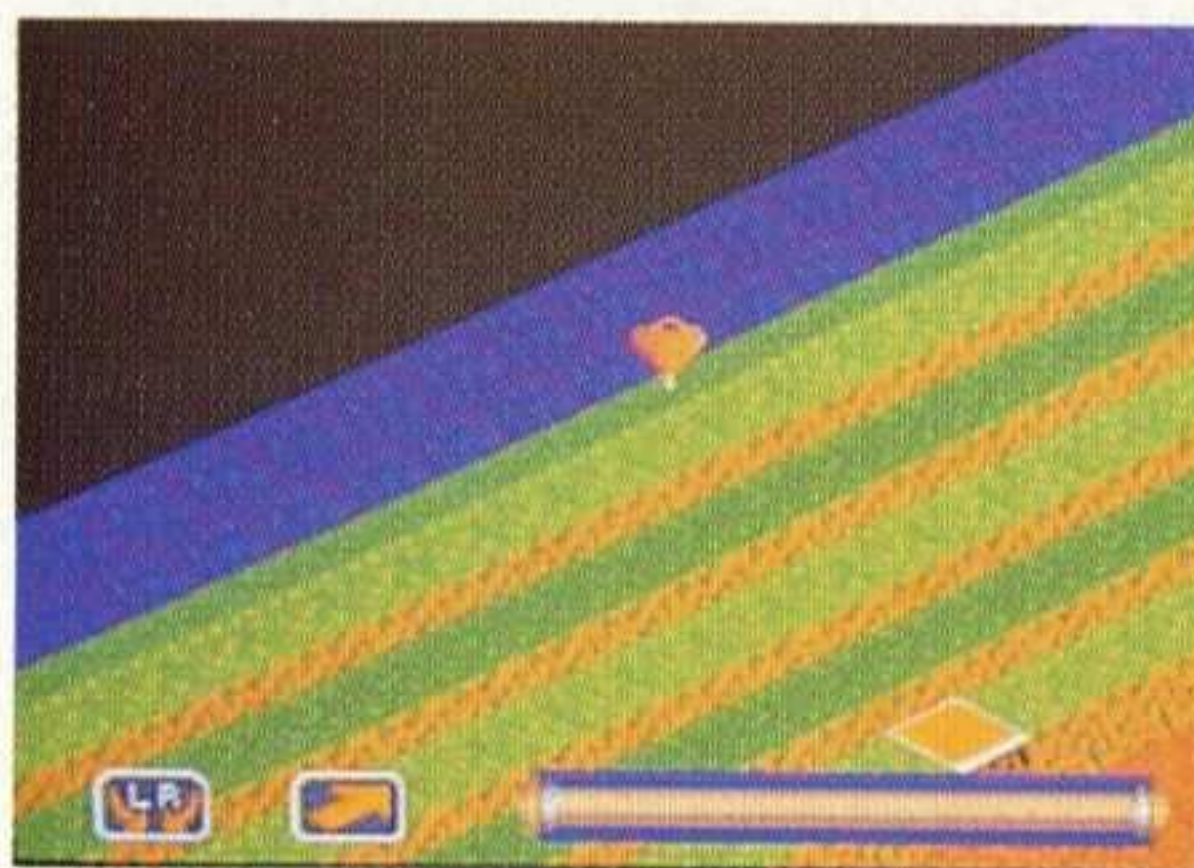


Raak geen buitenaardse wezens aan.



Zorg dat je niet meer dan drie trappen omlaag valt.

Als Gerald wordt beschadigd, daalt het brandstofpeil. Zodra alle brandstof is verbruikt, kan Gerald zich niet meer verplaatsen en is het spel voorbij.

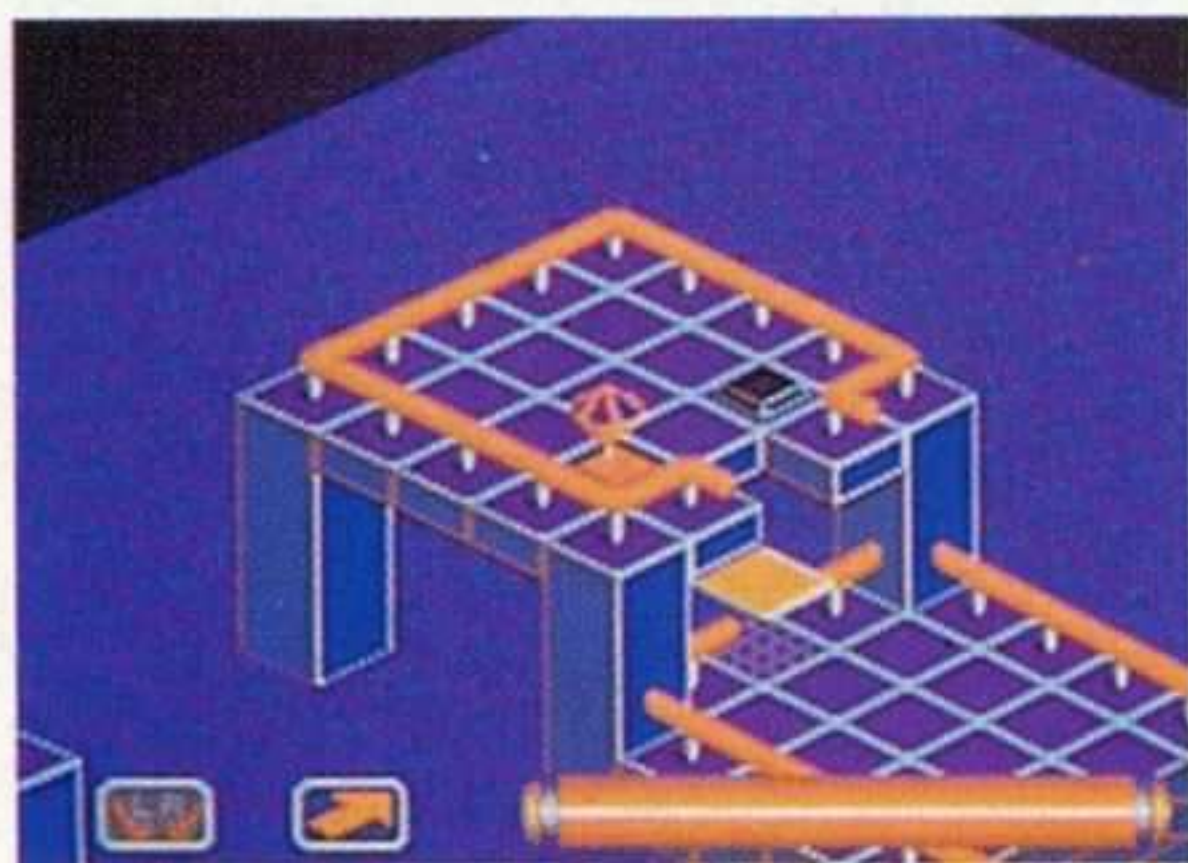


Sorry, de brandstof is op...

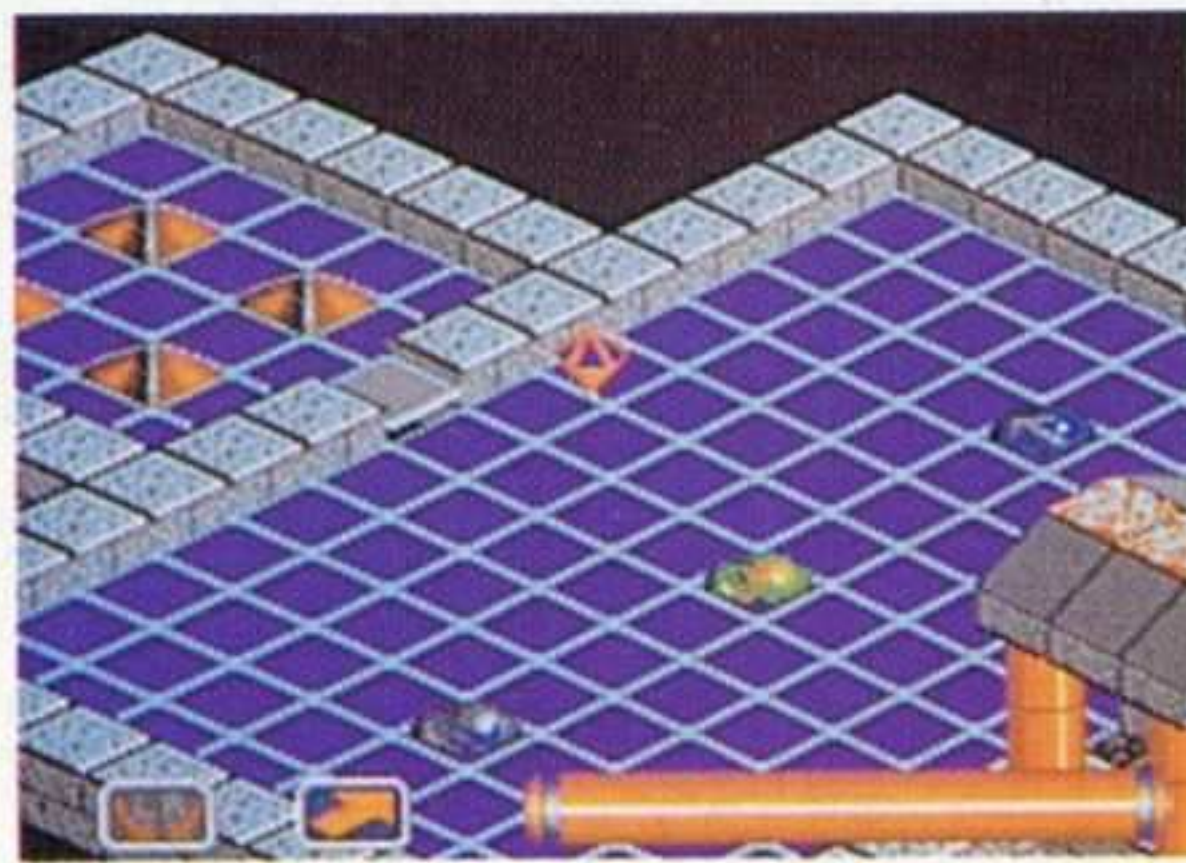
Verzamel juwelen om deze om te zetten in brandstof

Soms is de uitgang zichtbaar vanaf het begin van een niveau, maar meestal moet je eerst alle juwelen verzamelen voordat je de uitgang kunt zien.

Je kunt liften in werking stellen of stoppen als je alle juwelen hebt verzameld of als je op bepaalde schakelaars stapt. Elk niveau heeft zijn eigen regels. Met de schakelaars kunt je bepaalde elementen, liften en deuren bedienen.



Stap hier en de lift wordt in beweging gezet!



je ze allemaal inschakelt...

Op vrijwel elke planeet kun je een bonus verdienen in de vorm van juwelen. Probeer hiervan zoveel mogelijk te profiteren! De juwelen die je bij een bonus verzamelt, worden opgeslagen in de reservetank van Gerald en worden gebruikt als het brandstofpeil tot nul daalt. Je kunt dus langer spelen dankzij de bonusjuwelen.



Joepie, ik heb nog
reservebrandstof!

Met de optie "Retry this world" (Deze wereld opnieuw proberen) kun je opnieuw beginnen met een planeet.

Kies de optie "Abandon this world" (Deze wereld verlaten) om terug te keren naar het titelscherm.

Bij de optie "Input password" (Toegangscodes) kun je de laatste toegangscodes invoeren. Schrijf de toegangscodes op om het spel te starten vanaf de laatst gespeelde planeet.



SPELELEMENTEN



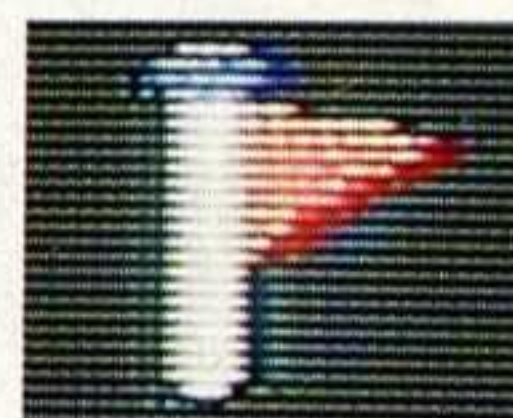
Gerald.

Gerald: Afkorting voor "Geographic Environmental Reconnaissance and Land Mapping Device" (Ruimteschip voor omgevingsverkenning en het in kaart brengen van onbekend gebied). Jij bestuurt



Juwelen: Voorzien Gerald van brandstof. De juwelen hebben een verschillende vorm en brandstofinhoud. Verzamel zo veel juwelen als je kan.

Vlag: Zeer handig hulpmiddel, dat soms net als de juwelen brandstof levert, maar je ook tegen buitenaardse wezens beschermt. Dit is het geval als de vlag gedurende een bepaalde tijd rood knippert.



Deur: Meestal gesloten. Je kunt de deur openen door alle juwelen te verzamelen of de juiste schakelaar te vinden.



Aliens: Je belangrijkste tegenstanders



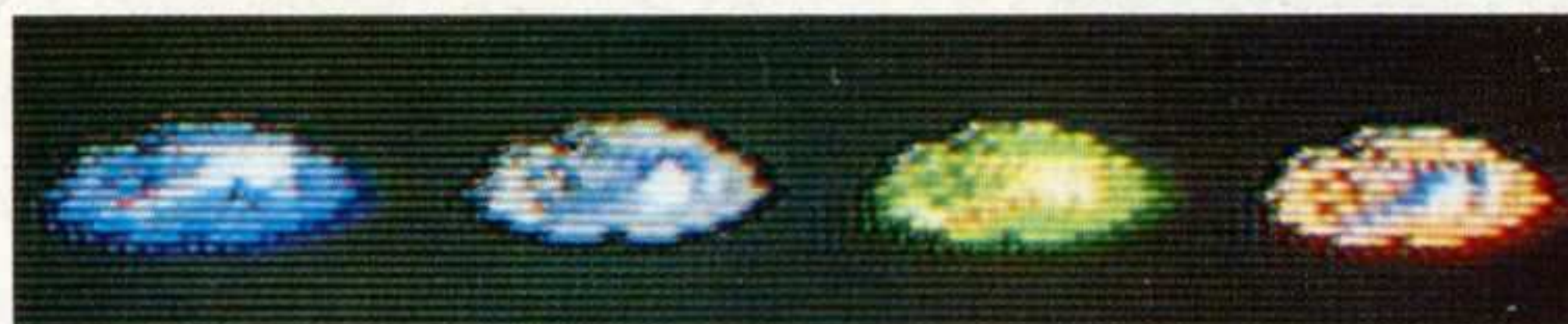
in de Spindizzy World. Deze wezens gebruiken ook juwelen als brandstof en verbruiken jouw brandstof als je ze aanraakt!



Drukschakelaar: Je hebt deze schakelaars nodig om planeten te veroveren, omdat je hiermee liften in beweging kunt zetten en deuren kunt openen. De schakelaars werken op verschillende manieren en hebben allemaal een ander effect. Probeer ze allemaal!



Pijlschakelaar: Hetzelfde als de drukschakelaars, alleen wordt deze schakelaar geactiveerd door Gerald in de richting van de pijl te verplaatsen. Schakel de pijl uit door in de tegenovergestelde richting te bewegen.



Gevaarlijke elementen: Deze bewegen niet, maar verbruiken net als de buitenaardse wezens de brandstof van Gerald als je ze



aanraakt. Kom niet te dicht in de buurt!

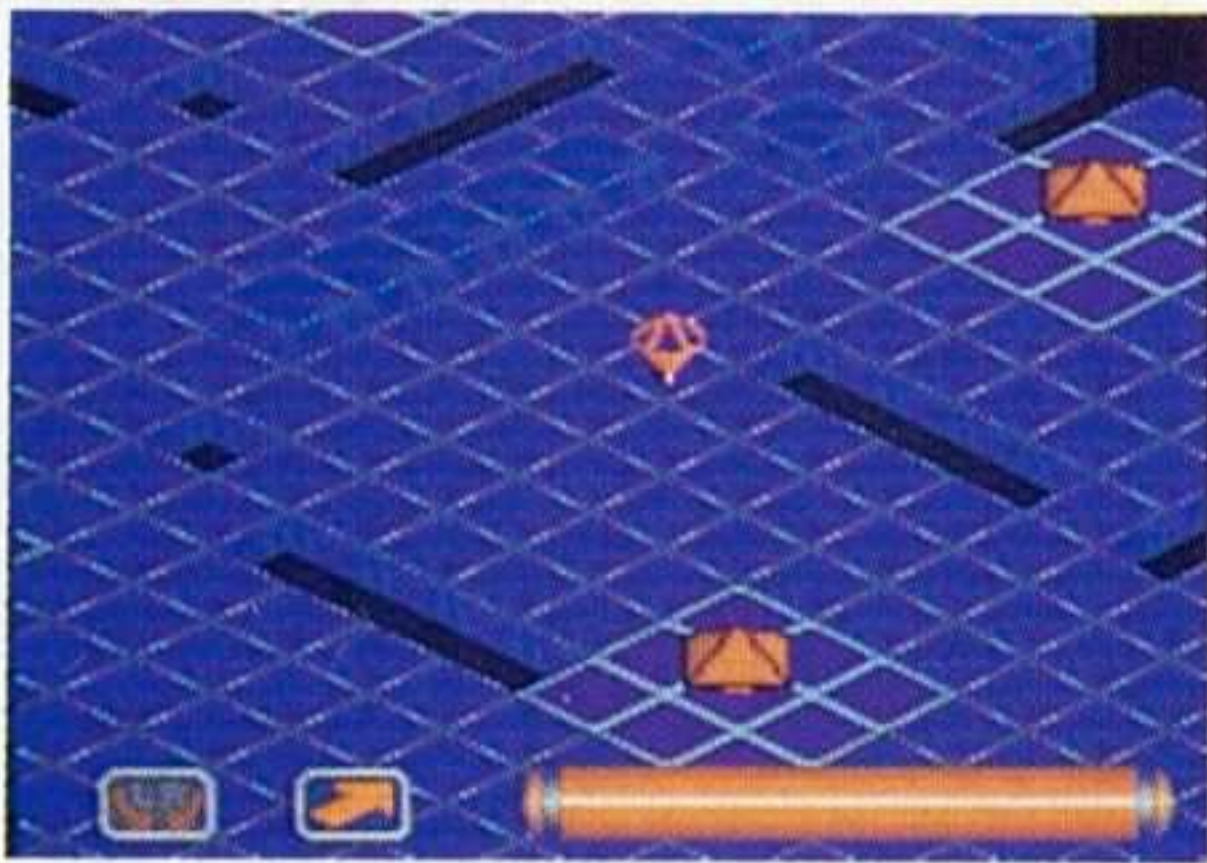


Liften: Zeer handig om op bepaalde plaatsen te komen. Je mag niet van de liften afspringen. Meestal bewegen de liften niet en worden ze in beweging gezet door schakelaars.

Trampoline: Je kunt tot 3 trappen hoog springen, maar ook zover terug vallen. De trampoline is erg handig als je hem op de juiste manier gebruikt.



IJs: Vloeiende bewegingen zijn onmogelijk op ijs of in een koude omgeving en Gerald raakt beschadigd als hij te lang stilstaat op het ijs. Als Gerald over het ijs begint te glijden, is verdere besturing onmogelijk!



NIVEAUS

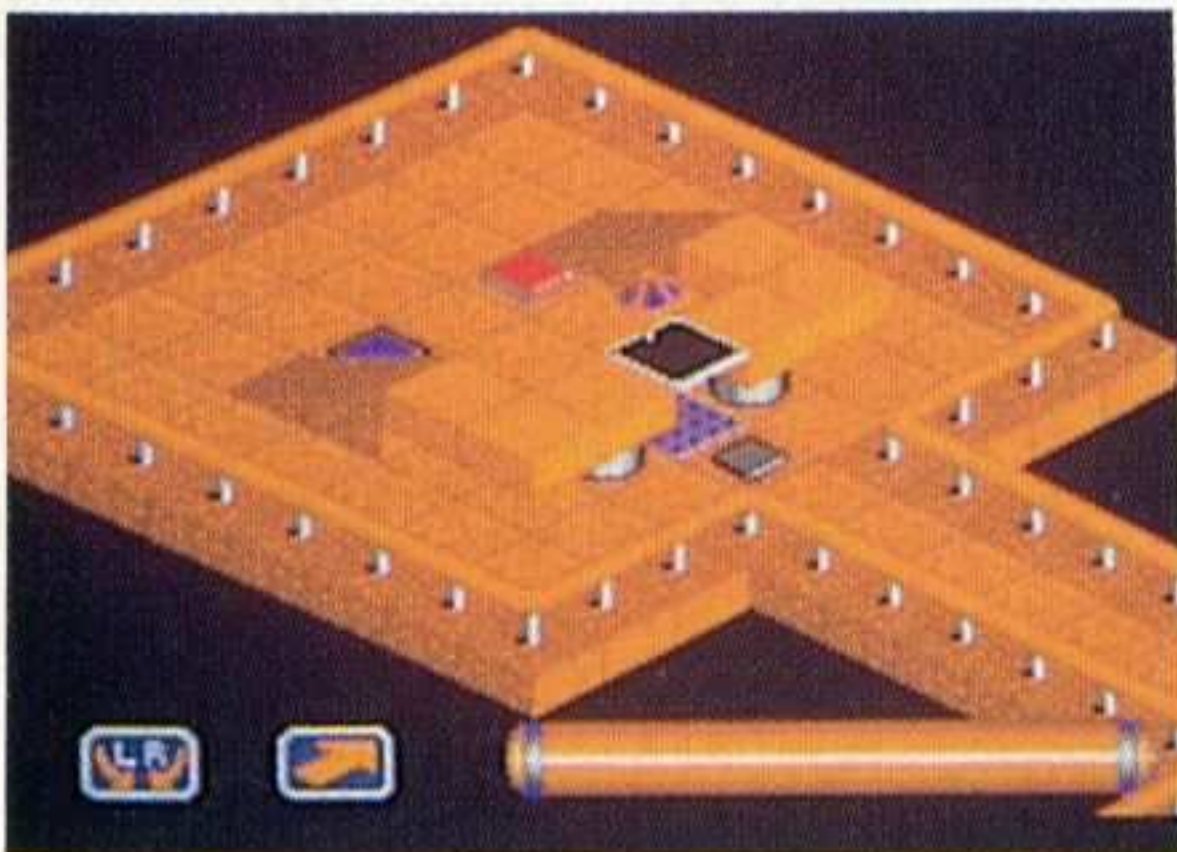
In het onderstaande gedeelte worden verschillende niveaus beschreven en volgen enkele handige tips:

a) Gargoyle



Verzamel alle grijze juwelen aan beide zijden en stap op de  om de deur te openen.

Vervolgens moet je even nadenken.  opent de deur, maar maakt deze ook weer dicht als je nog een keer op  stapt. Je moet de lift gebruiken. Maak snelheid (A Knop en pijltoets) vanaf de linkerkant en spring over  zonder  te raken. De deur is nog open!



Maak snelheid vanaf de rand van de lift en spring over de schakelaar!



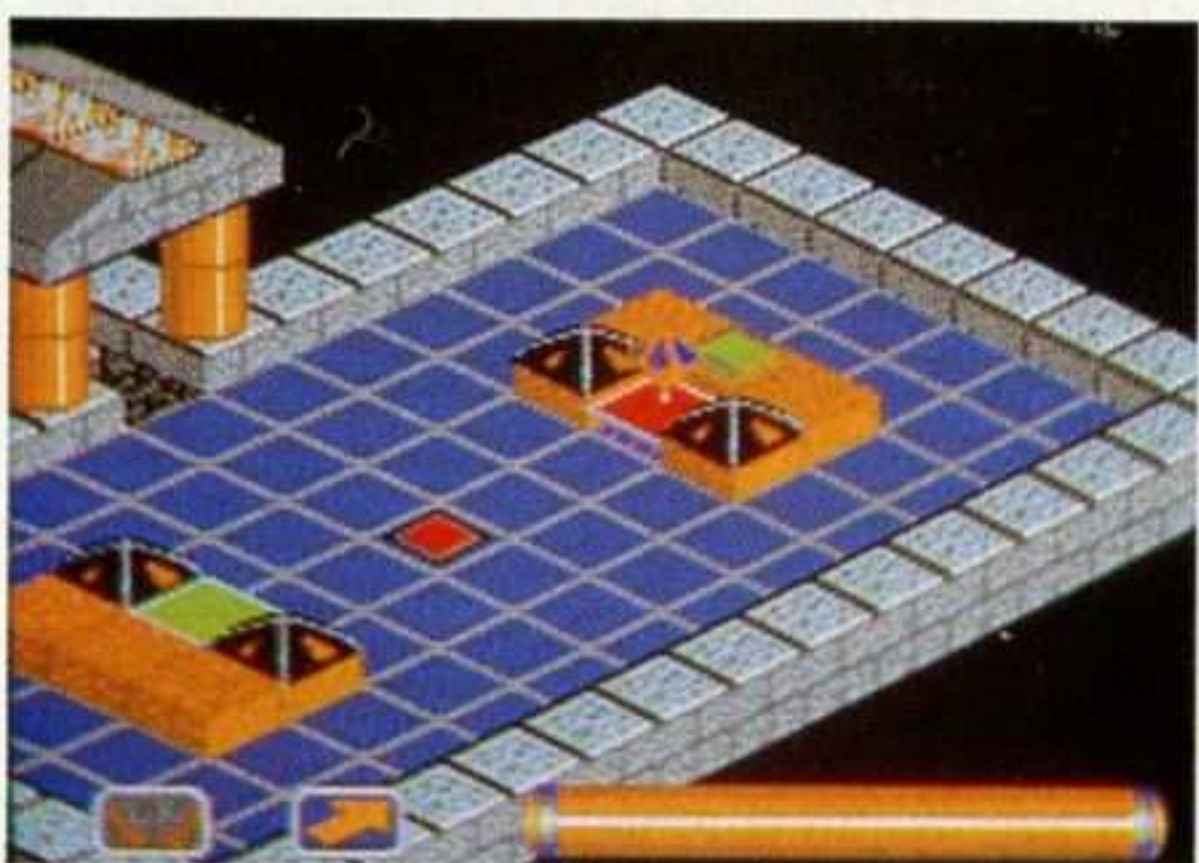
De deur is nu open!

b) Tutorial

In dit hogere niveau krijg je te maken met een groot aantal verschillende elementen. Deze lijken veel op elkaar en zijn vrij eenvoudig.



Stap op  en vervolgens op  en kijk hoe de blokken bewegen! Stap op de schakelaars in de juiste volgorde.



Stap op de rode schakelaar om de rode lift in beweging te zetten en op de groene schakelaar om de groene lift in beweging te zetten!



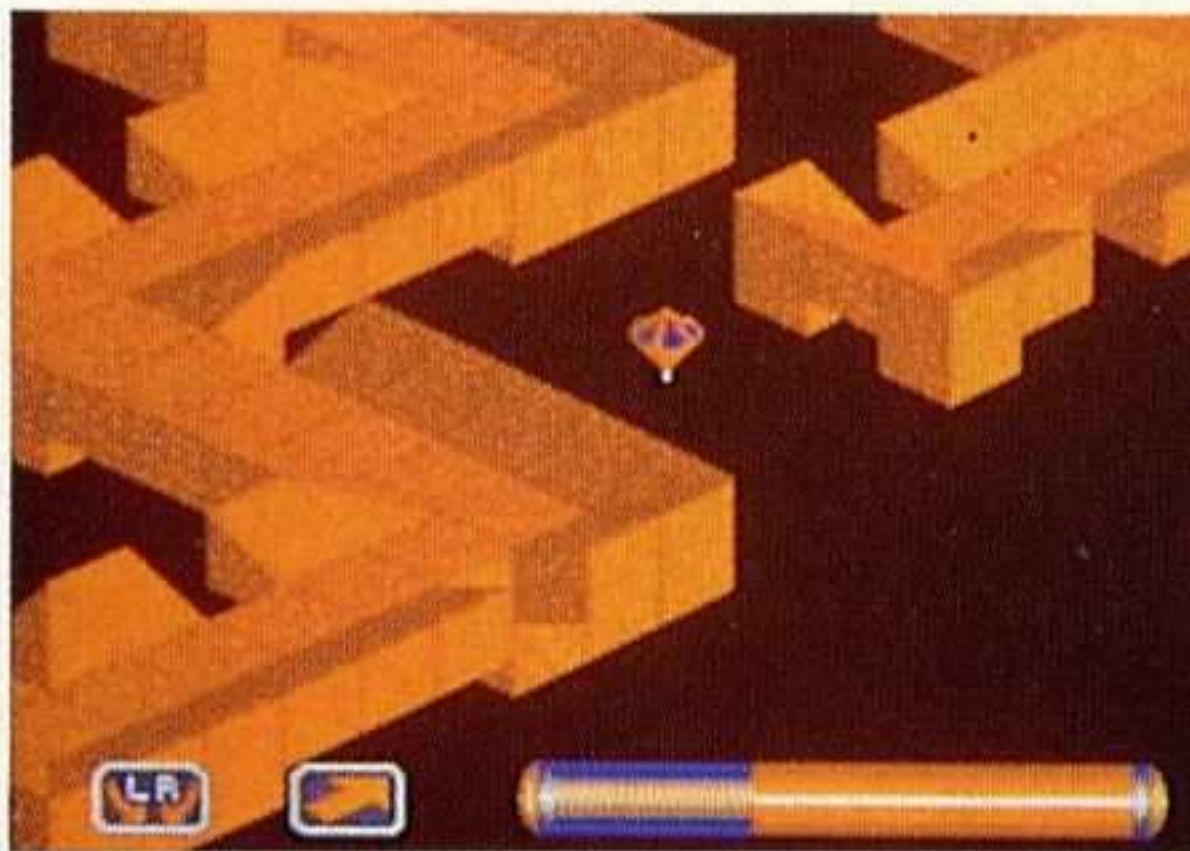
Schakel alle pijlschakelaars (3) in en de lift wordt in beweging gezet! Schakel ze in door in de richting van de pijl te gaan. Als je in omgekeerde richting gaat, schakel je ze uit.



Wauw, hier is een geheime doorgang, maar je moet eerst de ingang zien te vinden...

c) Buxton cat

Dit is een van de gemakkelijkste Spindizzy-niveaus, maar met vele mogelijkheden!



Het lijkt of je er niet doorkomt, maar probeer het eens met wat meer snelheid en een goede sprong. Probeer neer te komen op een harde ondergrond!

d) Sandy Island

Dit niveau zit vol met gevaarlijke liften. Je moet steeds precies het juiste moment kiezen. Concentreer je en waag je kans!



Houd bij een sprong rekening met de snelheid van de lift!

a) Hoge sprong

Sommige plaatsen kun je alleen bereiken met voldoende snelheid en een goede sprong. Probeer op deze manier stukken af te snijden!



Moeilijke doorgang hier!



Een kortere weg nemen

b) Hellingen nemen

Als je een helling wilt vermijden, druk je de vierpuntsdruktoets in de omgekeerde richting. Je kunt een helling dan links of rechts passeren. Vergroot de stuwkracht niet als je langs een helling gaat.



Gemakkelijk hellingen nemen

BERICHTEN TIJDENS HET SPEL

Alle berichten uit de Spindizzy World verschijnen in het Engels op je scherm. Voor dit spel zijn ze eigenlijk niet echt belangrijk. Het spel is in Engeland gemaakt en om de sfeer van het originele spel zoveel mogelijk te behouden, hebben we besloten de berichten in het spel niet te vertalen.

Hieronder vindt je een lijstje met de betekenis van sommige berichten:

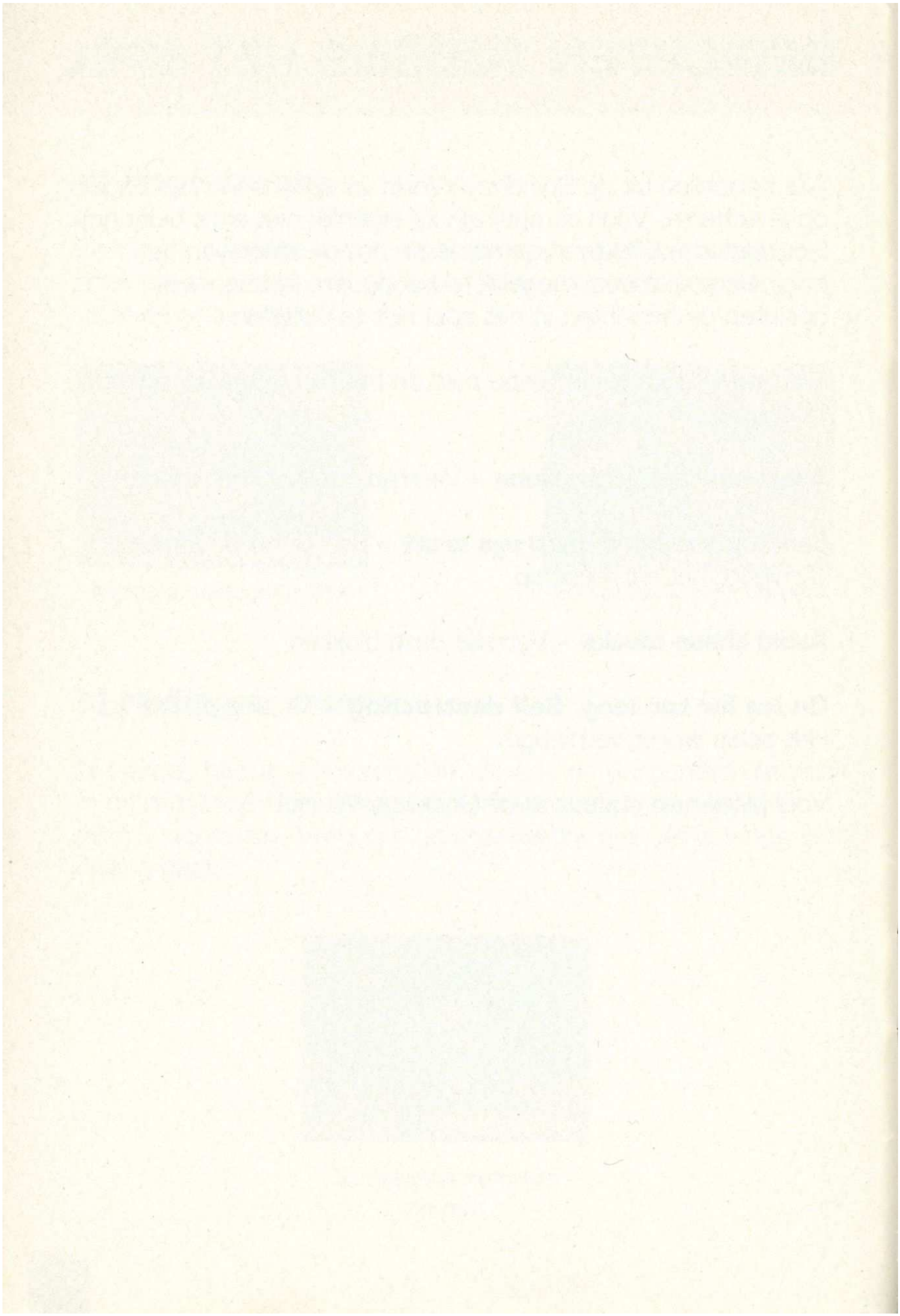
Avoid contact with aliens = Vermijd contact met aliens

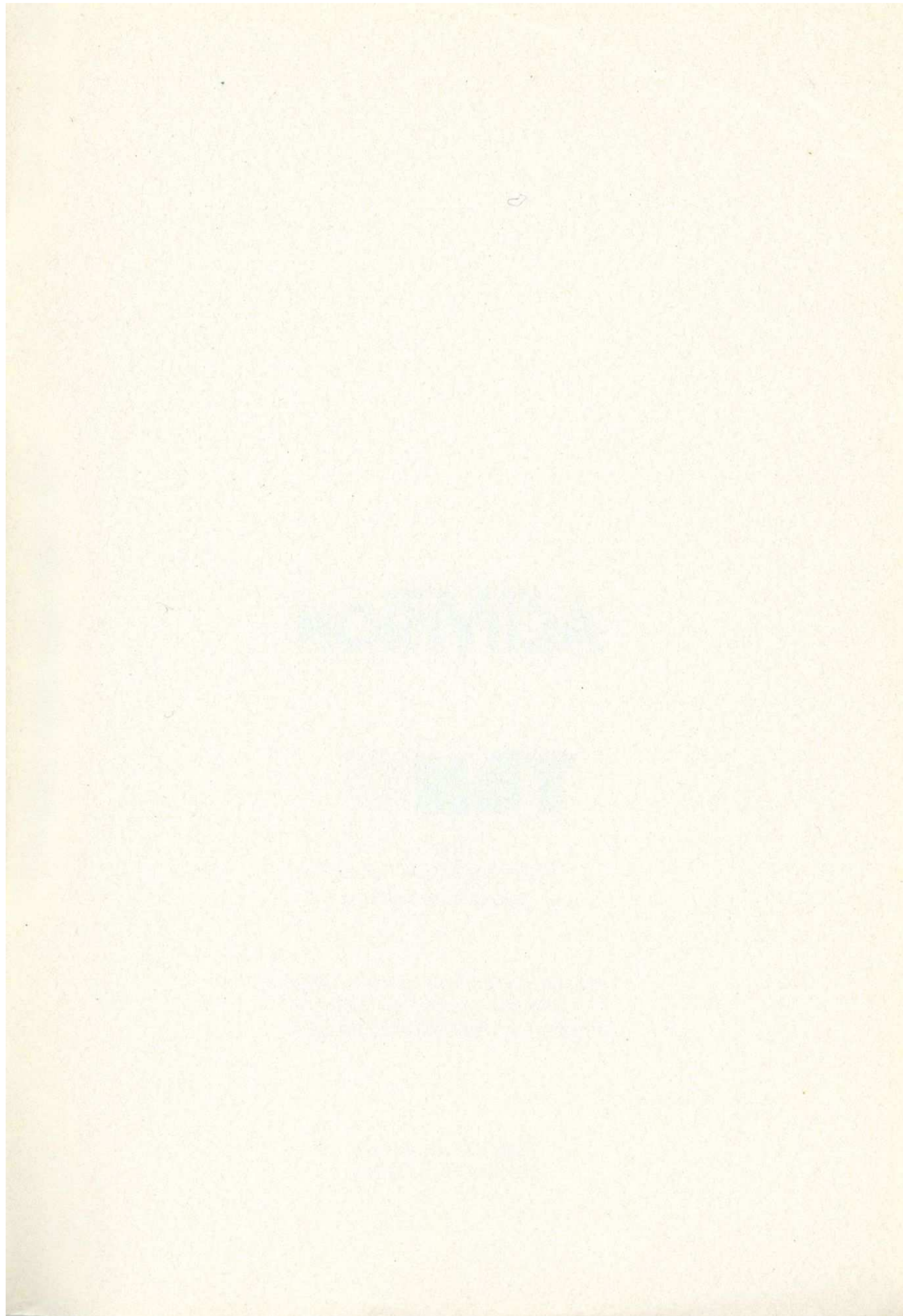
Landing too hard destroys craft = Een te harde landing vernietigt het ruimteschip

Avoid these blocks = Vermijd deze blokken

On ice for too long. Self destructing = Te lang op het ijs. Het schip wordt vernietigd.

Veel plezier en succes in de Spindizzy World!





ACTIVISION

YENO[®]

ITMC
86-108 av. Louis-Roche
F - 92230 Gennevilliers

Spindizzy Worlds © Activision 1992
Under licence from Paul Shirely
Program © 1992 ASCII Corporation

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON