

MAGIC POTION

Magic Whirlwinds — The largest Whirlwind produces two small Whirlwinds of its own every time it bounces. Throw them high!



Whirlwinds — They bounce off the ground and walls and Kid can Spin off the largest one.

POCKET POWER



The Bike Race — Kid's Bike and many others like it stand ready — but not for long. Kid's among a rabble of Rocky People, and everyone wants a Bike. So be quick, Kid, and peddle like crazy to reach the finish line in one of the top three positions. And watch out for the Snails — they slow Kid down.

THE EVENT



The Bike — Kid's so cool on his Bike that he kills anything Bad he touches. If Kid goes fast enough on his Bike he does a wheely. As soon as Kid does a wheely, hold down the joystick firebutton to keep him wheeling.

BEST TOY



CAVE SECRET



Dissolving Blocks — Kid throws Whirlwinds at the Dissolving Blocks to dissolve them. The larger Whirlwinds bounce off the Dissolving Blocks, getting one size smaller with every bounce.



Kid can jump through any platform but will only land on it if there's space for his feet. He can't walk through solid barriers.

KID CONTROL



Kid loses a Life when he's not stunned and runs into a Bad Person. Kid's stunned when he first runs into a Bad Person and remains safe from any further hits for a few seconds.

KID STUNNED



POWER-UPS When Kid collects a Power-Up it powers him up in some way. There are ten different types of Power-Up — some of them are placed on the scenery, others Kid has to create them.

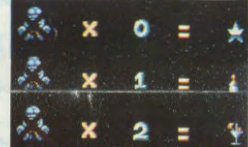
SILVER STAR Every Silver Star collected affects what happens when a Gold Star is collected.

SMALL MILK BOTTLE For every Small Milk Bottle collected Kid is given an extra Life.

COCKTAIL Having picked up a Cocktail, the next time Kid uses his PocketPower he also throws out a Sweet Thing — of the same type as the one he last picked up. This only happens once after every Cocktail.

The Bitmap Kid Bitmap Kid, he award himself everything he PocketLand. A he only gave h Lives, which h of on his left

Kid can easily keep track of which Sweet Thing will be thrown out by a trapped Bad Person by paying attention to the Sweet Thing Counter shown 'behind' his left 'life-counting' hand. The Sweet Thing Counter counts a Sweet Thing every time a Bad Person is killed without being trapped. When the Sweet Thing Counter has counted ten different Sweet Things it stops counting and only starts counting again when Kid's killed a Bad Person after bursting a trapped Bad Person. There are other ways of producing Sweet Things. See if you can discover them for yourself.



Magic Plants — The single Raindrop from the largest Cloud is enough to make the Magic Plants grow. Use the Magic Plants' stems as platforms.

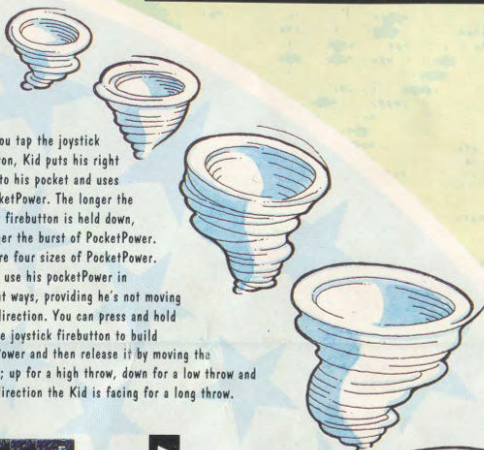


JUNGLE SECRET



POCKET POWERS

When you tap the joystick firebutton, Kid puts his right hand into his pocket and uses his PocketPower. The longer the joystick firebutton is held down, the larger the burst of PocketPower. There are four sizes of PocketPower. Kid can use his pocketPower in different ways, providing he's not moving in any direction. You can press and hold down the joystick firebutton to build PocketPower and then release it by moving the joystick; up for a high throw, down for a low throw and in the direction the Kid is facing for a long throw.



id being the
e decided to
Points for
did while in
nd being fair
himself five
e keeps count
hand.

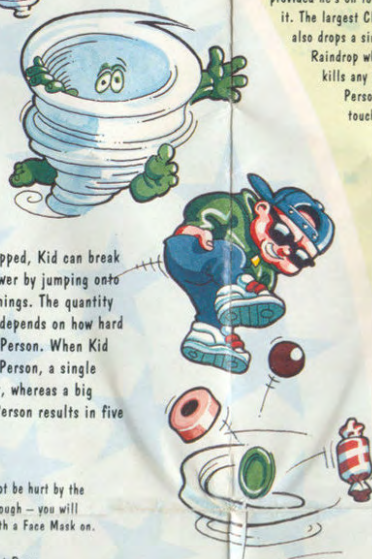
005000

At every 5000 points the next trapped Bad Person to be burst will give up a Power-Up instead of a Sweet Thing. From then on, a Power-Up counter is shown 'behind' Kid's right 'PocketPower' hand. The Power-Up counter counts through Power-Up's as Bad Person's are killed. When the Power-Up counter has counted through the ten Power-Up's, it starts counting again from the first Power-Up.

TRAPPING POCKET PEOPLE

Bad People which are weak enough can be trapped in the largest size of PocketPower — but not for too long.

When a Bad Person is trapped, Kid can break the spell of the PocketPower by jumping onto it and so release Sweet Things. The quantity of Sweet Things released depends on how hard Kid hits the trapped Bad Person. When Kid walks into a trapped Bad Person, a single Sweet Thing is thrown out, whereas a big Spin into a trapped Bad Person results in five Sweet Things.



FACE MASK When Kid puts on this Face Mask he cannot be hurt by the PocketLand People. The Face Mask only lasts a minute though — you will hear when its time is running out. Kid can't chew gum with a Face Mask on.

TRANSPORTER HELMET

Wearing the Transporter Helmet transports Kid to a Secret Room

MAGIC POTION

Magic Clouds — The largest Cloud explodes into four small Clouds after hanging around for about five seconds.



Clouds — They bounce off the ground and walls and Kid can Spin off the largest one, provided he's on top of it. The largest Cloud also drops a single Raindrop which kills any Bad Person it touches.

POCKET POWER



BEST TOY



Boxing Gloves — A single hit from Kid with these on is enough to kill any Bad Person at once, and it also leaves behind a Sweet Thing. Kid's so cool with his Boxing Gloves on that he's not hurt by anything Bad he touches.

THE EVENT



Fight The Gorilla — It's a ruck, boys and girls. The faster Kid beats up the Gorilla, the bigger the Points Bonus he gives himself.

Find The Treasure — Kid proves he's the

The Jungle has six Sections.

JUNGLE

Transporter to home. He has to use his skills in full effect to create a Transporter Helmet to take him home. But the Snowmen on their own Space Hoppers have other ideas, so he has to bounce them to bits first.



THE EVENT

MAGIC POTION

Magic Snowballs – When Kid uses his PocketPower he throws twice as many Snowballs.



A Space Hopper – Kid can use his Space Hopper to bounce on anything Bad and kill it.

BEST TOY



POCKET POWER

Snowballs – They don't bounce off the ground and Kid can't Spin off them. They can be used to trap Bad People in the same way as the Whirlwinds, Clouds and Ice T-Cubes.



MOUNTAIN SECRET

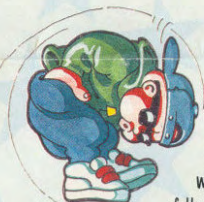
Rolling Snowballs – Kid can push the smaller Snowballs until they grow to their largest possible size. He can also roll the Snowballs onto the Bad People.

There are at least two Secret Rooms hidden in each Section of a World. Kid can only enter a Secret Room by wearing a Transporter Helmet. When Kid has visited every Secret Room to be found in a Section, the next time he uses a Transporter Helmet he is taken straight to the Exit.

SECRET ROOMS

A BOTTLE OF POP Collecting a Bottle Of Pop causes a shower of Sweet Things to fall from off the screen onto any available space below. This only happens once after every Bottle Of Pop.
COFFEE With a mug of Coffee collected, Kid can use his PocketPower faster. It gets faster still when a second mug is collected. The effect runs out when Kid starts a new Section. The Coffee is best used with the cup of Tea.
TEA With a cup of Tea collected, the speed of Kid's PocketPower is increased. A second cup of Tea makes Kid's PocketPower work even faster still. The effect runs out when Kid starts a new Section. The Tea is best used with the mug of Coffee.
MAGIC POTION The effect of the Magic Potion depends on which World Kid's in at the time and it lasts until Kid enters a new Section.
FRUIT DRINK Picking up this green Fruit Drink has no obvious effect, but watch out for a large Sweet Thing at the beginning of the next Section. Pick up more than one Fruit Drink from one Section and the large Sweet Thing which appears on the next will be different and worth a bigger Points Bonus.
LARGE MILK BOTTLE All of Kid's Lives are restored whenever he collects one of these.
GOLD STAR When Kid picks up a Gold Star, a Special Item appears which depends on how many Silver Stars he's collected. There are seven Special Items available.

X	3	=	1
X	4	=	2
X	5	=	3
X	6	=	4
X	7	=	5
X	8	=	6
X	9	=	7



Kid has a special Secret Move up his sleeve. It's called a Spin. He can perform a Spin in one of two ways: either off the top of a Whirlwind or Cloud or when he falls a Reasonable Distance (Kid's so cool he can fall any distance without hurting himself). When Kid Spins, he becomes invincible and kills any Bad Person he touches. Kid cannot Spin when he has a Special Item of any sort. Note that while Kid's falling he can be moved through the air as if he was walking, only slower.

SPINNING

★	X	1	=	
★	X	2	=	
★	X	3	=	
★	X	4	=	
★	X	5	=	
★	X	6	=	

BITMAP SHADES Kid already has the coolest pair of shades there is so he doesn't need another. That's why these shades explode and kill every surrounding Bad Person when he picks them up.

BAG OF NAILS When it's dropped, five Nails are thrown out. But then, what did you expect? The Bag Of Nails only works three times but the Nails stay there until they are hit by something Bad.

GASOLINE When Kid's picked up this can it changes his PocketPower to Fire! Instead of different sizes of PocketPower, Kid now throws out between one and four bouncing balls of Fire, each one capable of killing anything Bad it touches. The effect lasts for about one minute.

LASER HELMET With this on Kid can shoot different strengths of laser beam from his head. The beam passes through anything bad it touches and so each shot can kill more than one Bad Person. The Laser Helmet only lasts for about one minute.

SPIKY HELMET Ouch! Anything living which touches Kid while he's wearing this helmet will be dead instantly. The Spiky Helmet lasts for about one minute.

SPECIAL ITEMS

There are Special Items found in every Section. Kid uses them to help him get around.

BUBBLE GUM MACHINE Kid takes a piece of Bubble Gum from the machine and chews it before blowing a Big Bubble. He can now float around to higher (or lower) places. Watch out! Kid can't use his PocketPower and can still get hurt.

TELEVISION When Kid uses the TV he's shown a small map of his immediate surroundings. The map also displays the whereabouts of every Bad Person and Sweet Thing, Special Item, Best Toy and so on. Press the joystick firebutton to return to play.

CHERRY DRINK Kid awards himself a random Points Bonus for every Cherry Drink he collects.

SWEET MACHINE It's only ever found in the Secret Rooms. Whenever Kid activates it, five Sweet Things are thrown out.

ROAD DRILL Shake it, Kid! Using the Road Drill means that Kid cannot move for a few seconds. Any surrounding PocketLand People each turn into a Power-Up, the type of which depends on the Bad Person's strength.

Freezing Water - Kid's Ice T-Cubes freeze the water. When Kid jumps on the ice, it's broken.



Bouncing Ice T-Cubes - They bounce once for every Magic Potion collected and grow (up to the maximum size) too.

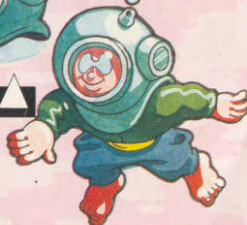


POCKET POWER

Ice T-Cubes - They don't normally bounce on the ground and Kid can't Spin off them. They can be used to trap Bad People in the same way as the Whirlwinds and Clouds.



A Diving Helmet - Kid can't swim. He can dive, but only when he's wearing the Diving Helmet, so he has to be careful not to drop it in the water.

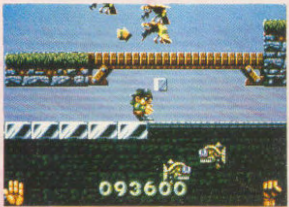


BEST TOY

LAKE SECRET

THE EVENT

best diver by swimming around a maze-like cavern and collecting Gold from Chests for a Points Bonus. It's a race against the clock, so Kid's got to be quick. Kid gains fifteen seconds of time for every Oxygen canister he collects.



The Lake has seven Sections.

LAKES

ZAUBERTRANK

Magische Wirbelwinde - Der größte Wirbelwind bringt bei jedem Aufprallen zwei kleine Wirbelwinde seiner Art hervor. Du mußt sie hochwerfen!



Wirbelwinde - Sie prallen von Boden und Wänden ab, und Kid kann sich vom größten Wirbelwind in Drehung versetzen lassen.

ZAUBERENERGIE



Das Radrennen (Bike Race) - Das Rad von Kid und viele andere stehen bereit, aber nicht lange. Kid ist mitten in einer Meute von Steinbeißern (Rocky People), die alle ein Rad wollen. Kid muß also schnell sein, um unter den ersten drei im Ziel anzukommen. Und paß auf Schnecken (Snails) auf - sie machen Kid langsamer.

DER WEISSREIT

SCHÖNSTESPIELZEUG

Das Fahrrad (Bike) - Kid ist auf seinem Rad so cool, daß er alles Böse tötet, was er berührt. Wenn Kid schnell genug ist, kann er auf dem Hinterrad fahren. Drücke dann sofort den Feuerknopf des Joysticks, und er fährt so weiter.



GEHEMS DER HÖLE



Auflösbare Blöcke (Dissolving Blocks) - Kid läßt Wirbelwinde gegen die auflösbaren Blöcke los, damit sie sich auflösen. Die größeren Wirbelwinde prallen von den auflösbaren Blöcken ab und verlieren mit jedem Mal an Größe.



Kid kann durch alle Plattformen springen. Er kann nur auf ihnen landen, wenn genügend Platz für seine Füße ist. Er kann nicht durch feste Hindernisse gehen.

STEUERUNG VON KID



ZUSATZENERGIE-AUFNEHMEN ODER EINSETZEN (ODER ZUSATZENERGIE FALLENLASSEN) DURCH ZAUBERENERGIE IN DREHUNG VERSETZEN LASSEN

Kid verliert ein Leben, wenn er auf einen Bösen trifft und nicht bewußtlos ist. Wenn er zum ersten Mal auf einen Bösen trifft, wird er bewußtlos, und er ist für einige Sekunden vor weiteren Treffern sicher.

KID BEWUSSLLOS



ZUSATZZAUBERENERGIEN Wenn Kid eine zusätzliche Zauberenergie aufnimmt, wird ihm zusätzliche Energie verliehen. Es gibt zehn verschiedene Arten von Zusatzenergien, manche sind irgendwo in der Landschaft versteckt, andere muß Kid selbst erzeugen.

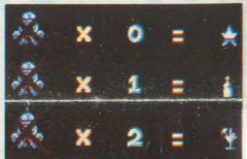
SILBERSTERN (Silver Star) Jeder aufgenommene Silberstern hat Einfluß auf das Geschehen, wenn ein Goldstern aufgenommen wird.

KLEINE MILCHFLASCHE (Small Milk Bottle) Für jede kleine Milchflasche, die Kid aufnimmt, erhält er ein Extraleben.

COCKTAIL Jedesmal wenn Kid nach dem Aufnehmen eines Cocktails das nächste Mal seine Zauberenergie einsetzt, gibt er auch eine Süßigkeit der Art ab, wie er sie zuletzt aufgenommen hat. Das passiert aber nur einmal nach

Kid kann leicht feststellen, welche Süßigkeit von welchem gefangenen Bösen geworfen wird, wenn er auf den Süßigkeitenzähler achtet, der "hinter" der Hand erscheint, die Zahl der Leben zeigt. Der Süßigkeitenzähler zählt immer dann eine Süßigkeit, wenn ein Böser getötet wird, ohne gefangen zu werden. Wenn der Süßigkeitenzähler zehn verschiedene Süßigkeiten gezählt hat, stellt er das Zählen ein. Er zählt erst dann weiter, wenn Kid einen Bösen tötet, nachdem er vorher einen gefangenen Bösen hochgesprengt hat. Es gibt noch zwei andere Möglichkeiten, um Süßigkeiten zu bekommen. Versuche, sie selbst herauszufinden.

Als echter Kid hat er beschlos selbst Punkte geben, was er vollbringt. Aber fair und gibt s Leben. Den akt kann man an s Hand ablesen.



Zauberpflanzen - Der Regentropfen aus der größten Wolke reicht aus, damit die Zauberpflanze (Magic Plant) wächst. Benutze die Stämme der Zauberpflanze als Plattformen.



GEHEIMNISDESCHUNGELS

Wenn Du den Feuerknopf des Joysticks drückst, steckt Kid seine rechte Hand in die Tasche und setzt seine Zauberenergie ein. Es gibt Zauberenergie in vier Größen. Wie groß die Zauberenergie ist, kannst Du an der Ausbeulung seiner Zaubertasche oder am Zauberkraft-Zeiger in der unteren rechten Ecke des Bildschirms sehen. Die Tabelle zeigt die verschiedenen Größen der Standard-Zauberkraft ohne Zusatzzauberkraft.

ZAUBERENERGIE

005000

Bei jeweils 5,000 Punkten gibt der nächste gefangene Böse, der hochgesprengt wird, anstelle der Süßigkeit zusätzliche Zauberenergie ab. Dann erscheint auch ein Zusatzzauberenergiezeiger "hinter" Kids rechter "Zauberenergie"-Hand. Der Zusatzzauberenergiezeiger zählt mit jedem getöteten Bösen weiter. Nach zehnten Zusatzzauberenergie beginnt das Zählen von vorn.

TASCHENLEUTEN DER FALLE

Böse, die schwach genug sind, können mit der maximalen Größe der Zauberkraft gefangen werden, aber nicht für allzulange Zeit. Wenn ein Böser gefangen wird, kann Kid den Zauber der Taschenenergie aufheben, indem er auf den Bösen springt und so das Freiwerden von Süßigkeiten auslöst. Je härter Kid den gefangenen Bösen trifft, umso mehr Süßigkeiten werden frei. Wenn Kid den gefangenen Bösen umrennt, wird eine Süßigkeit frei; eine starke Drehung gegen einen gefangenen Bösen bringt fünf Süßigkeiten.

MASKE (Face Mask) Wenn Kid seine Maske anlegt, können die Bewohner des PocketLands ihn nicht verletzen. Die Maske bleibt aber nur eine Minute im Gesicht, und Du kannst hören, wenn die Zeit abläuft. Mit angelegter Maske kann Kid keinen Kaumumi kauen.

ZAUBERHELM (Transporter Helmet) Wenn Kid den Zauberkelch trägt, wird er in einen Geheimraum versetzt.

ZAUBERTRANK

Zauberwolken - Die größte Wolke zerplatzt nach ungefähr fünf Sekunden in vier kleine Wolken.



Wolken - Sie prallen von Boden und Wänden ab, und Kid kann sich von der größten fallen lassen und sich dabei selbst drehen. Die größte Wolke (Cloud) lässt auch einen Regentropfen fallen, der jeden Bösen tötet, den er trifft.

ZAUBERENERGIE

SCHÖNSTESPIELZEUG

Boxhandschuhe - Damit braucht Kid nur einen einzigen Schlag, um Böse sofort zu töten, und es bleibt auch eine Süßigkeit zurück. Wenn Kid seine Boxhandschuhe trägt, ist er so cool, daß ihm nichts Böses etwas anhaben kann, das er berührt.

DER WEISSIRET

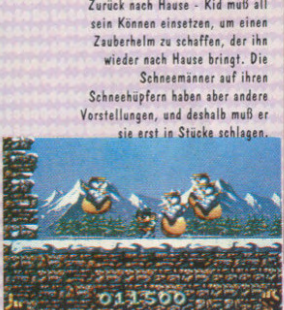


Kampf mit dem Gorilla - Ein hartes Ringen, liebe Kinder. Je schneller Kid den Gorilla schlägt, umso größer ist der Punktebonus, den er sich geben kann.

Schatzsuche - Kid beweist sich als der beste Taucher, indem er in einer

Im Dschungel gibt es sechs Abschnitte

JUNGLE



DER WELTSHREIER

ZAUBERTRANK

Zauberschneebälle - Wenn Kid seine Zauberenergie einsetzt, kann er zweimal so viele Schneebälle werfen.



Raumhüpfer (Space hopper) - Kid kann mit einem Raumhüpfer alles Böse anspringen und töten.

SCHÖNESPIELZEUG



ZAUBERENERGIE

Schneebälle (Snowballs) - Sie prallen nicht vom Boden ab, und Kid kann sie nicht verlieren. Mit ihnen können Böse auf dieselbe Weise gefangen werden wie mit Wirbelwinden, Wolken und T-Eiswürfeln.



GEHEIMNIS DES GEBIRGES

Rollende Schneebälle - Kid kann kleine Schneebälle rollen, bis sie ihre maximale Größe erreichen. Er kann die Schneebälle auch über die Bösen rollen.

In jedem Abschnitt einer Welt sind mindestens zwei Geheimräume verborgen. Kid kann nur hinein, wenn er einen Zauberhelm trägt. Wenn Kid alle in einem Abschnitt vorhandenen Räume gefunden hat, kommt er beim nächsten Benutzen des Zauberhelms direkt zum Ausgang.

GEHEIMRÄUME

jedem Cocktail.

LIMOFLASCHE (Bottle of Pop) Beim Aufnehmen einer Limoflasche fällt ein Süßigkeitsregen vom Schirm auf den Platz darunter. Das passiert einmal nach jeder Limoflasche.

KAFFEE (Coffee) Kid kann seine Zauberenergie schneller einsetzen, wenn er eine Tasse Kaffee aufgenommen hat. Bei einer weiteren Tasse geht es noch schneller. Diese Wirkung hört aber auf, wenn Kid einen neuen Abschnitt beginnt. Der Kaffee wirkt am besten zusammen mit der Tasse Tee.

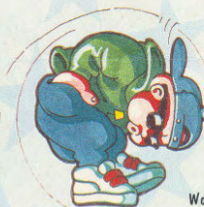
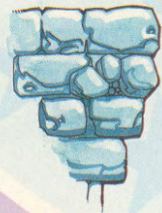
TEE (Tea) Die Geschwindigkeit der Zauberenergie Kids erhöht sich, wenn er eine Tasse Tee aufgenommen hat. Mit einer zweiten Tasse Tee wirkt Kids Zauberkraft noch schneller. Diese Wirkung hört aber auf, wenn Kid einen neuen Abschnitt beginnt. Der Tee wirkt am besten zusammen mit der Tasse Kaffee.

ZAUBERTRANK (Magic Potion) Die Wirkung des Zaubertranks ist davon abhängig, in welcher Welt sich Kid jeweils befindet. Sie dauert an, bis Kid einen Abschnitt beginnt.

FRUCHTGETRÄNK (Fruit Drink) Das Aufnehmen dieses grünen Fruchtgetränks hat keinen offensichtlichen Effekt. Am Anfang des nächsten Abschnitts mußt Du aber auf eine große Süßigkeit aufpassen. Nimm mehr als ein Fruchtgetränk in einem Abschnitt auf, dann ändert sich die Süßigkeit im nächsten Abschnitt, und sie bringt auch einen höheren Punktebonus.

GROßE MILCHFLASCHE (Large Milk Bottle) Kid bekommt alle verlorenen Leben wieder, wenn er eine große Milchflasche aufnimmt.

GOLDSTERN (Gold Star) Wenn Kid einen Goldstern aufnimmt, erscheint je nach der Zahl der aufgenommenen Silbersterne ein besonderer Gegenstand. Es gibt sieben verschiedene besondere Gegenstände.



Kid hat eine besondere Geheimbewegung im Armel. Sie heißt Drehung (Spin). Er kann das Drehen auf zweierlei Weise ausführen: Entweder von einem Wirbelwind oder einer Wolke herunter, bzw. wenn er beim Fallen einen sinnvollen Höhenunterschied zurücklegt (Kid ist so cool, daß er so tief fallen kann, wie er will, ohne verletzt zu werden). Wenn sich Kid um sich selbst dreht, wird er unbesiegtbar und tötet jeden Bösen, den er berührt. Kid kann sich nicht drehen, wenn er einen besonderen Gegenstand aufgenommen hat. Beachte, daß Du Kid im Fallen durch die Luft bewegen kannst, als ob er liefe, nur langsamer.

DEHNBEWEGUNG

X	3	=	1
X	4	=	2
X	5	=	3
X	6	=	4
X	7	=	5
X	8	=	6
X	9	=	7

SCHATTEN VON BITMAP (Bitmap Shades) Kid hat schon die coolsten Schatten, die es gibt, und braucht keine weiteren. Sie explodieren und töten jeden Bösen, den Kid findet.

NAGELBEUTEL (Bag of Nails) Wenn man ihn fallen läßt, kommen fünf Nägel heraus. Und was denkst Du, was dann passiert? Der Nagelbeutel wirkt nur dreimal, die Nägel aber bleiben, bis sie von etwas Bösem getroffen werden.

BENZIN (Gasoline) Wenn Kid diesen Kanister aufgenommen hat, wird seine Zauberenergie in Feuer verwandelt! Statt verschiedener Zauberenergiegrößen kann Kid jetzt ein bis vier springende Feuerbälle werfen, die alles Böse töten, mit dem sie in Berührung kommen. Diese Wirkung dauert ungefähr eine Minute an.

LASERHELM (Laser Helmet) Wenn Kid ihn aufgesetzt hat, kann er Laserstrahlen verschiedener Stärke von seinem Kopf abschießen. Der Strahl dringt durch alles Böse hindurch, so daß mit jedem Schuß gleich mehrere Böse getötet werden können. Die Wirkung bleibt ungefähr eine Minute erhalten.

STACHELHELM (Spiky Helmet) Autsch! Wenn Kid diesen Helm trägt, ist jedes Lebewesen sofort tot, das Kid berührt. Die Wirkung dauert ungefähr eine Minute an.

ESONDEREGEGENSTÄNDE

In jedem Abschnitt sind besondere Gegenstände zu finden. Kid benutzt sie, um weiterzukommen.

KAUGUMMIMASCHINE (Bubble Gum Machine) Kid nimmt ein Stück Kaugummi von der Maschine und kaut es, ehe er eine Große Blase macht. Mit ihr kann er zu höher- oder niedrigergelegenen Stellen segeln. Paß auf! Kid kann dabei seine Zauberenergie nicht einsetzen und verletzt werden.

FERNSEHEN (Television) Wenn Kid den Fernseher einschaltet, sieht er eine kleine Karte der unmittelbaren Umgebung. Die Karte zeigt auch, wo sich Böse, Süßigkeiten, besondere Gegenstände, schönste Spielsachen usw. befinden. Du mußt den Feuerknopf des Joysticks drücken, um weiterspielen zu können.

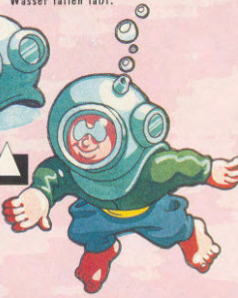
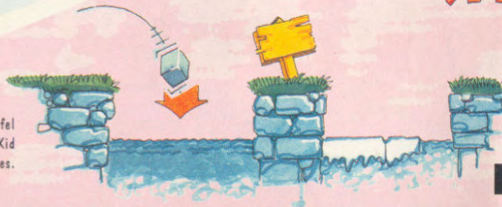
Kirschgetränk (Cherry Drink)

Kid gibt sich jedesmal einen anderen Punktebonus bei jedem Kirschgetränk, das er aufnimmt.

SÜßIGKEITENMASCHINE (Sweet Machine) Man kann sie nur in Geheimräumen finden. Wenn Kid sie aktiviert, werden fünf Süßigkeiten ausgeworfen.

PREßLUFTHAMMER (Road Drill) Hält ihn fest, Kid! Wenn Kid den Preßlufthammer benutzt, kann er sich für einige Sekunden nicht bewegen. Jeder böse Bewohner des PocketLands in der Nähe verwandelt sich, je nach seiner Stärke, in zusätzliche Zauberenergie.

Gefrierendes Wasser - Kids T-Eiswürfel lassen das Wasser gefrieren. Wenn Kid auf das Eis springt, bricht es.



Hüpfenlassen der T-Eiswürfel - Sie springen einmal pro aufgenommenen Zaubertrank und wachsen auch (bis zu einer Maximalgröße).

T-Eiswürfel - Sie hüpfen normalerweise nicht auf dem Boden, und Kid kann sie nicht verlieren. Man kann mit ihnen Böse nicht in der gleichen Art fangen wie mit Wirbelwinden und Wolken.

SCHÖNSSPIELZEUG

GEHEIMNISDESSEES

DER WELTSIFET

ZAUBERTRANK

labyrinthartigen Höhle umherschwimmt und aus Truhen Gold sammelt, um einen Punktebonus zu bekommen. Es ist ein Rennen gegen die Uhr, und deshalb muß Kid schnell sein. Kid gewinnt für jeden Sauerstoffbehälter, den er aufnimmt, 15 Sekunden Zeit hinzu.



Ein Taucherhelm - Kid kann nicht schwimmen. Er kann tauchen, aber nur mit dem Taucherhelm. Deshalb muß er aufpassen, daß er ihn nicht ins Wasser fallen läßt.

Der See (Lake) hat sieben Abschnitte.

LAKES

Elles ont cinq sections.

POTON MAGIQUE

Tornades magiques — La plus violente des tornades en génère deux plus petites chaque fois qu'elle se déclenche. Lancez-les haut !



Tornades — Elle arrachent le sol et les murs et Kid peut en déclencher une plus violente.

POUVOIR DE POCHES



La course de bicyclette — la bicyclette de Kid et beaucoup d'autres semblables sont prêtes — mais pas pour longtemps. Kid se trouve dans une cohue de durs à cuire et chacun veut sa bicyclette. Aussi soyez rapide et appuyez sur les pédales pour atteindre la ligne d'arrivée à l'une des trois premières places. Et prenez garde aux escargots — ils sont très doués pour ralentir Kid.

Retour au bercail — Kid doit

MELLEUR JOUET

La bicyclette — Kid est si effronté sur sa bicyclette qu'il tue tout ce qu'il touche de mauvais. Si Kid va assez vite sur sa bicyclette il fait un wheelie (acrobatie sur une roue). A ce moment-là, maintenez le bouton de tir du joystick enfoncé pour qu'il continue cette acrobatie.



SECRETS DE LA CAVE



Blocs qui se dissolvent — Kid déclenche des tornades sur les blocs de pierre pour les dissoudre. Les tornades plus importantes balayent les blocs, qui diminuent à chaque déclenchement.



Kid peut sauter à travers une plate-forme mais il n'atterrira sur elle que s'il y a assez de place pour ses pieds. Il ne peut traverser des obstacles résistants.

COMMANDES DE KID



Kid perd une vie lorsqu'il ne se fait pas assommer ou percute quelqu'un de mauvais. Kid est assommé lorsqu'il percute pour la première fois quelqu'un de mauvais et que d'autres coups le laissent indemne pendant quelques secondes.

KID ASSOMME



ENERGIES Lorsque Kid ramasse une énergie, elle lui donne de la force à certains égards. Il y a dix types différents d'énergie — certaines se trouvent dans les décors, sinon Kid doit les créer.

ETOILE D'ARGENT Chaque étoile d'argent ramassée en même temps qu'une étoile d'or affecte les événements.

PETITE BOUTEILLE DE LAIT Kid reçoit une vie supplémentaire pour chaque petite bouteille de lait ramassée.

COCKTAIL La fois suivante où, après avoir ramassé un cocktail, Kid utilise son pouvoir de poche il jette aussi une sucrerie du même type que celle ramassée la dernière fois. Cela n'arrive qu'une fois après chaque cocktail.

UNE BOUTEILLE DE BOISSON GAZEUSE Le fait de ramasser une

000400

Kid peut facilement savoir quelle sucrerie a été lancée par une personne mauvaise prise au piège en consultant le compteur de sucreries qui apparaît 'derrière' son 'compteur de vies' de gauche. Le compteur de sucreries enregistre une sucrerie chaque fois qu'une personne mauvaise est tuée sans avoir été prise dans un piège. Lorsqu'il a enregistré dix sucreries différentes, il ne recommande à enregistrer que lorsque Kid a tué une personne mauvaise après l'avoir fait éclater. Il y a d'autres façons de produire des sucreries. A vous de les découvrir.

Le Bitmap Kid est, il a décidé des points pou fait pendant so PocketLand. Et loyal il ne s'es cinq vies, qu'il sur les doigts gauche.

	x	0	=	
	x	1	=	
	x	2	=	

Plantes magiques — La seule goutte de pluie provenant du plus gros nuage suffit à faire pousser les plantes magiques. Utilisez les tiges des plantes magiques en tant que plates-formes.



SECRET DE LA JUNGLE

POUVOIR DE POCHES

Lorsque vous appuyez sur le bouton de tir du joystick, Kid met sa main droite dans sa poche et utilise son pouvoir de poche. Plus le bouton de tir du joystick est maintenu longtemps enfoncé, plus la portée de l'explosion du pouvoir de poche est grande. Le pouvoir de poche existe en quatre tailles. Vous pouvez savoir la taille du pouvoir de poche en regardant le renflement de la poche magique de Kid ou le pouvoir de sa poche droite dans le coin inférieur droit de l'écran. Le tableau affiché ici montre les différentes tailles pour le pouvoir de poche sans énergie.

005000

Tous les 5000 points la personne mauvaise suivante prise au piège abandonne une énergie au lieu d'une sucrerie. A partir de là, un compteur d'énergie apparaît 'derrière' le pouvoir de poche de droite de Kid. Le compteur d'énergie enregistre des énergies chaque fois que de mauvaises gens sont tués. Lorsqu'il en a enregistré dix, il recommence à compter depuis la première énergie.

PRENDRE AU PIÈGE DES GENS DE POCHES

Les mauvaises gens qui sont assez faibles peuvent être prises au piège dans la taille la plus grande du pouvoir de poche — mais pas pour trop longtemps. Lorsque quelqu'un de mauvais est pris au piège, Kid peut briser le sort du pouvoir de poche en sautant sur lui et libérer ainsi des sucreries. La quantité de sucreries libérées dépend de la force du coup que Kid a asséné à la personne mauvaise prise au piège. Lorsque Kid tombe sur une personne mauvaise prise au piège, une seule sucrerie est lancée et un déclenchement important sur cette personne produit cinq sucreries.

MASQUE Lorsque Kid met son masque il ne peut pas être blessé par le peuple de PocketLand. Le masque ne dure cependant qu'une minute — un signal sonore indique quand il est épuisé. Kid ne peut pas manger de chewing-gum lorsqu'il a mis un masque.

CASQUE TRANSPORTEUR Avec le casque transporteur Kid est

POISON MAGIQUE

Nuages magiques — Le plus gros nuage explose en quatre plus petits après avoir plané pendant cinq secondes environ.



Nuages — Ils emportent le sol et les murs et Kid peut déclencher le plus gros d'entre eux à condition qu'il soit dessus. Le plus gros nuage lâche une seule goutte de pluie qui tue toutes les mauvaises gens qu'elle touche.

POUVOIR DE POCHES

MELLEUR JOUET

Gants de boxe — Un seul coup donné par Kid avec ces gants suffit à tuer instantanément une personne mauvaise et laisse derrière lui une sucrerie. Kid est tellement affronté avec ses gants de boxe qu'il n'est pas blessé par les choses mauvaises qu'il touche.



Combat avec le gorille — C'est une véritable mêlée, les gars. Plus vite Kid battra le gorille, plus il s'octroiera de points de bonus.



Trouver le trésor — Kid prouve qu'il est le meilleur plongeur en nageant autour

Elle a six sections.

JUNGLE

exploiter ses compétences pour créer un casque transporteur qui le ramènera à la maison. Mais les bonshommes de neige sur leurs propres engins spatiaux ont d'autres idées, aussi doit-il d'abord les réduire en poussière.



MOUNTAINS

Elle a huit sections.

LEPREUVE

POTION MAGIQUE

Boules de neige magiques — Lorsque Kid utilise son pouvoir de poche il lance deux fois plus de boules de neige.



Un engin spatial — Kid peut utiliser son engin spatial pour se lancer sur quelque chose de mauvais et le tuer.

MELERQUET



Il y a au moins deux pièces secrètes cachées dans chaque section d'un monde. Kid peut uniquement entrer dans une pièce secrète en portant un casque transporteur. La prochaine fois qu'il portera un casque transporteur après être entré dans toutes les pièces secrètes possibles d'une section, il sera directement emmené vers la sortie.

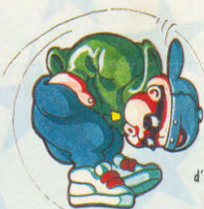
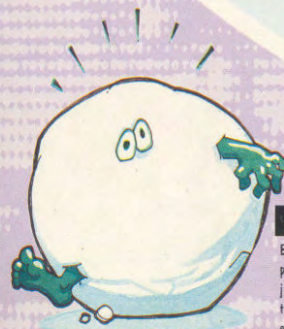
PIECES SECRETES

BOISSON AUX FRUITS Le fait de choisir cette boisson verte aux fruits n'a pas d'effets évidents, mais prenez garde à une grosse sucrerie au début de la prochaine section. Ramassez plus d'une boisson aux fruits dans une section et la grosse sucrerie qui apparaît à la section suivante est différente et vaut un plus gros bonus.
GROSSE BOUTEILLE DE LAIT Toutes les vies de Kid sont restituées chaque fois qu'il ramasse une de ces bouteilles.
ETOILE D'OR Lorsque Kid choisit une étoile d'or, un objet spécial apparaît qui dépend du nombre d'étoiles d'or ramassées. Il existe sept objets spéciaux disponibles.



POUVOIR DE POCHES

Boules de neige — Elles ne balayent pas le sol et Kid ne peut pas les lancer. Elle peuvent servir à tendre un piège aux mauvaises gens de la même façon que les tornades, nuages et cubes de glace en T.



Kid a un mouvement spécial dans sa manche : le déclenchement. Il y a deux façons de procéder à un déclenchement : soit du haut d'une tornade ou d'un nuage, soit lorsqu'il tombe à une distance raisonnable (Kid est si effronté qu'il peut tomber à n'importe quelle distance sans se blesser). Lorsque Kid effectue un déclenchement, il devient invincible et tue toutes les mauvaises gens qu'il touche. Kid n'est pas en mesure de faire un déclenchement lorsqu'il a un objet spécial. Notez bien que lorsque Kid tombe il peut se déplacer dans l'air comme s'il marchait, plus lentement cependant.

TOUFNOYER

SECRETS DE LA MONTAGNE

Boules de neige qui roulent — Kid peut pousser la plus petite boule de neige jusqu'à ce qu'elle atteigne la plus grande taille possible. Il peut aussi les faire rouler en direction des mauvaises gens.

★	X	1	=	
★	X	2	=	
★	X	3	=	
★	X	4	=	
★	X	5	=	
★	X	6	=	

OBJECTS SPÉCIAUX

Chaque section recèle des objets spéciaux. Kid s'en sert pour se déplacer.

MACHINE DE BUBBLE-GUM Kid prend un morceau de bubble-gum dans la machine et le mâche avant de faire une grosse bulle. Il peut maintenant flotter vers des endroits plus élevés (ou plus bas). Attention ! Kid ne peut utiliser son pouvoir de poche et risque encore d'être blessé.

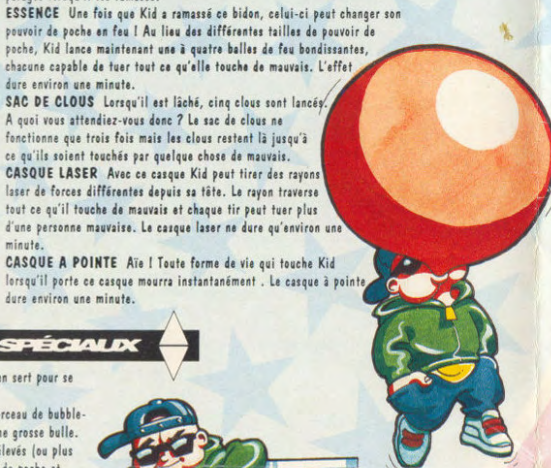
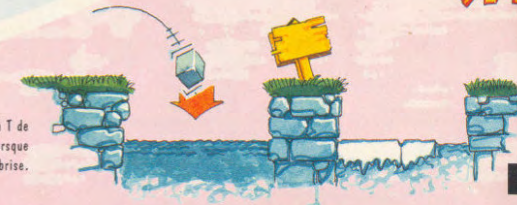
TELEVISION Lorsque Kid utilise la TV, il voit apparaître une petite carte de son environnement immédiat. La carte affiche aussi les endroits où se trouvent les mauvaises gens et les sucreries, les objets spéciaux, les meilleurs jouets, etc. Appuyez sur le bouton de tir du joystick pour retourner au jeu.

CHERRY-BRANDY Kid s'octroie des points de bonus au hasard pour chaque cherry-brandy qu'il ramasse.

MACHINE À SUCRERIES Elle ne se trouve que dans les pièces secrètes. Chaque fois que Kid la met en marche, cinq sucreries sont lancées.

MARTEAU-PIQUEUR Mettez-le en marche, Kid ! L'utilisation du marteau-piqueur signifie que Kid ne peut pas se déplacer pendant quelques secondes. Tous les gens de PocketLand dans les parages se changent en une énergie, dont le type dépend de la force de la personne mauvaise.

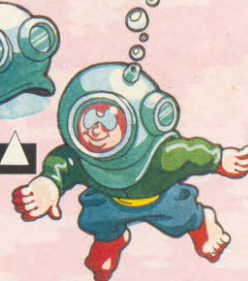
Eau gelée — Les cubes de glace en T de Kid transforment l'eau en glace. Lorsque Kid saute sur la glace, celle-ci se brise.



POUVOIR DE POCHES

Cubes de glace en T — Normalement ils ne rebondissent pas sur le sol et Kid ne peut pas les lancer. Ils peuvent servir à fendre des pièges aux mauvaises gens de la même façon que les tornades et nuages.

MELLEUR JOUET



Un casque de plongée — Kid ne sait pas nager. Il peut plonger, mais seulement lorsqu'il porte le casque de plongée ; il doit donc veiller à ne pas le laisser tomber dans l'eau.



POTIION MAGIQUE

Cubes de glace en T qui rebondissent — Ils rebondissent une fois pour chaque potion magique ramassée et augmentent aussi (jusqu'à la taille maximale).



d'une caverne qui ressemble à un labyrinthe et en prenant l'or des coffres pour obtenir un point de bonus. C'est une course contre la montre, aussi Kid doit-il se dépêcher. Kid gagne quinze secondes pour chaque bidon d'oxygène ramassé.



L'ÉPREUVE

SECRET DE LA LAC

Il a sept sections.

LAKES

POZIONE MAGICA

Vortici Magici (Magic Whirlwinds) — Il Vortice più forte genera due Vortici più piccoli del suo stesso tipo ogni volta che rimbalza. Fateli andare molto in alto!



Vortici (Whirlwinds) — Sollevano il terreno e le pareti e Bimbo può Girare (Spin) attorno a quello maggiore.

POCKET POWER

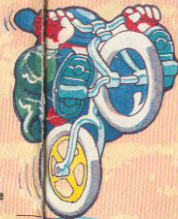
L'EVENTO

La Gara di Moto (The Bike Race) — La Moto di Bimbo è così tante altre sono già pronte — ma non per molto. Bimbo si trova in mezzo a tanta Gente Rocciosa (Rocky People), e tutti vogliono una Moto. Quindi sii veloce, Bimbo, e corri come un pazzo per raggiungere la linea del traguardo in una delle prime tre posizioni. E fate attenzione alle Lumache (Snails) — rallentano Bimbo.

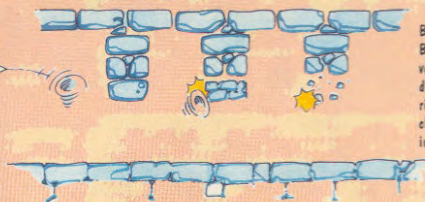


GIOCATTOLO MIGLIORE

La Moto (The Bike) — Bimbo è così forte in moto che uccide tutte le cose Cattive (Bad) che tocca. Se Bimbo va in moto abbastanza veloce compie un'impennata. Non appena Bimbo ne compie una, tenete premuto il pulsante del fuoco del joystick per mantenerlo in quella posizione.



L'ESCRETO DELLE FOSSE



Blocchi Dissolventi (Dissolving Blocks) — Bimbo lancia i Vortici verso i Blocchi Dissolventi per farli dissolvere. I Vortici maggiori fanno rimbalzare i Blocchi Dissolventi, che diventano di una dimensione inferiore ogni volta che rimbalzano.



Bimbo può saltare su qualsiasi piattaforma ma vi atterrerà soltanto quando ci sarà lo spazio sufficiente per i suoi piedi. Non può camminare attraverso barriere solide.

SALTA A SINISTRA

SALTA IN ALTO

SALTA A DESTRA

CAMMINA A SINISTRA (O SPOSTATI A SINISTRA DURANTE IL SALTO)

CAMMINA A DESTRA (O SPOSTATI A DESTRA DURANTE IL SALTO)

RACCOLGI O USA ENERGIA (O LASCIA ENERGIA) O LANCIARE POCKET POWER

Bimbo perde una Vita quando non è stordito ed incontra un Cattivo. Bimbo è stordito quando incontra per primo un Cattivo e rimane indenne per i prossimi colpi per almeno cinque secondi.

BIMBO IMPETITO

ENERGIA Quando Bimbo raccoglie Energia la sua potenza in qualche modo aumenta. Esistono dieci tipi di Energia — alcuni di essi si trovano sullo scenario, altrimenti Bimbo deve crearli.

STELLA ARGENTATA Ogni Stella Argentata raccolta influisce su quello che succede quando viene raccolta una Stella Dorata (Gold star).

BOTTIGLIETTA DI LATTE (SMALL MILK BOTTLE) Per ogni Bottiglietta di Latte raccolta Bimbo guadagna una Vita extra.

COCKTAIL Avendo raccolto un Cocktail, la prossima volta che Bimbo usa un PocketPower rilascerà anche un Dolce — dello stesso tipo di quello raccolto per ultimo. Ciò succede soltanto una volta dopo ogni Cocktail.

UNA ROTTIGLIA DI BEVANDA GASSATA (A BOTTLE OF POP)

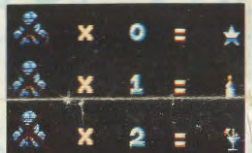
CONTROLLO DI BIMBO

000

000400

Bimbo può tenere il conto dei Dolci lanciati da un Cattivo catturato tenendo d'occhio il Contatore dei Dolci (Dolci Counter) mostrato 'dietro' la sua mano sinistra 'conta-vite'. Il Contatore di Dolci conta un Dolce tutte le volte che un Cattivo viene ucciso senza essere catturato. Quando il Contatore dei Dolci ha contato dieci Dolci diversi smette di contare e riinizia soltanto quando Bimbo ha ucciso un Cattivo dopo aver fatto esplodere un Cattivo intrappolato. Esistono altri modi per produrre Dolci. Cercate di scoprirli da voi.

Bitmap Bimbo ha deciso di di Puntare per tutto fatto nella Poo essendo molto assegnato solo Vite, delle qua conto sulla ma



Piante Magiche (Magic Plants) — La sola Goccia di Piovra proveniente dalla Nuvola più grande basta per fare crescere le Piante Magiche. Usate i ceppi delle Piante Magiche come piattaforme.



IL SEGRETO DELLA GIUNGLA



POCKET POWER

Quando premete il pulsante del fuoco del joystick, Bimbo si mette la mano destra in tasca e usa il suo PocketPower. Più tenete premuto il joystick e maggiore sarà l'esplosione di PocketPower. Esistono quattro dimensioni di PocketPower. Potete capire la dimensione di PocketPower guardando la sporgenza della sua mano destra 'PocketPower' sull'angolo in basso alla destra del vostro schermo. Questa tabella vi mostra le diverse dimensioni del PocketPower standard a quello senza Energia.

005000

In quanto tale, assegnarsi dei punti che ha a Bimbo. Ed onesto si è into cinque li tiene il no sinistra.

Ad ogni 5000 punti, il prossimo Cattivo che esploderà consegnerà un'Energia invece di un Dolce. Da quel momento in poi, un Contatore di Energia apparirà 'dietro' la mano destra 'Pocket Power' di Bimbo. Il Contatore di Energia indica le energie man mano che i Cattivi vengono uccisi. Quando tale contatore ha contato le dieci Energie, ricomincia a contare dalla prima Energia.

NIRAPOLARECIENTE DI TASCA

I Cattivi che sono abbastanza deboli possono essere catturati con la massima quantità di PocketPower - ma non per molto tempo. Quando un Cattivo viene catturato, Bimbo può rompere l'incantesimo di PocketPower saltandogli addosso, rilasciando in questo modo dei Dolci. La quantità di Dolci rilasciata dipende da quanto forte Bimbo picchia il Cattivo catturato. Quando Bimbo cammina verso un Cattivo catturato, viene lanciato un Dolce, mentre una Rotazione grande attorno ad un Cattivo catturato equivale a cinque Dolci.

MASCHERA (Face Mask) Quando Bimbo indossa la sua Maschera non può essere ferito dagli Abitanti di PocketLand. Comunque la Maschera dura soltanto un minuto - cancellate quando sta finendo. Bimbo non può masticare le gomme quando indossa la Maschera.

CASCO DA TRASPORTO Indossando il Casco da Trasporto Bimbo viene trasportato in una Stanza Segreta.

POZIONE MAGICA

Nuvole Magiche (Magic Cloud) — La Nuvola più grande esplode in quattro Nuvole più piccole dopo essere andata in giro per circa cinque secondi.



Nuvole (Clouds) — Rimuovono il terreno e le pareti e Bimbo può girare attorno alla più grande, ammesso che si trovi in cima di essa. La Nuvola più grande fa anche gocciolare una sola Goccia di Piovra (Raindrop) che uccide tutti i Cattivi che tocca.

GOCCELO MIGLIORE



POCKET POWER



Lottate contro il Gorilla — È enorme, ragazzi e ragazze. Più Bimbo lo picchia velocemente, più punti riceverà.



Trova il Tesoro (Find the Treasure) — Bimbo si dimostra il miglior sub nuotando intorno ad una caverna simile

I Guantoni da Box (Boxing Gloves) — Un solo pugno dato da Bimbo con questi guanti basta per uccidere in un colpo qualsiasi Cattivo, e lascia indietro anche un Dolce. Bimbo è così forte con i suoi guantoni che non viene neanche ferito se è toccato da una cosa Cattiva.



Nella Giungla troverete sei Sezioni.

JUNGLE

Trasporto a Casa (Transport to Home) — Bimbo deve usare in pieno le sue abilità per creare un Casco da Trasporto (Transporter Helmet) che lo possa portare a casa. Ma i Papazzi di Neve (Snowmen) nei loro Veicoli Spaziali hanno le loro proprie idee, quindi deve farli saltare prima.



LEVENTO

POZIONE MAGICA

Palle di Neve Magiche (Magic Snowballs) — Quando Bimbo usa il suo PocketPower lancia per due volte quante più Palle di Neve.



Veicolo Spaziale (Space Hopper) — Bimbo può usare il suo Veicolo Spaziale per saltare su tutte le cose Cattive e ucciderle.

GOCCIA LO MIGLIORE



POCKET POWER

Palle di neve (Snowballs) — Non rimbalzano sul terreno e Bimbo può girarvi intorno. Possono essere usate per catturare i Cattivi nello stesso modo dei Vortici, le Nuvole e i Cubetti a Forma di T.



In ogni Sezione del Mondo ci sono nascoste almeno due Stanze Segrete. Bimbo può entrare in una Stanza Segreta soltanto indossando il suo Casco da Trasporto. Quando Bimbo ha visitato tutte le Stanze Segrete di una Sezione, la volta successiva in cui userà un Casco da Trasporto verrà condotto direttamente all'Uscita.

STANZE SEGRETE

Raccogliere una Bottiglia di Bevanda gassata provoca una pioggia di Delici che cade ovunque verso la parte inferiore dello schermo. Ciò accade soltanto una volta dopo ogni Bottiglia di Bevanda gassata.

CAFFE (COFFEE) Dopo aver raccolto una tazzina di Caffè, Bimbo può usare il suo PocketPower più velocemente. Diventa ancora più veloce quando ne raccoglie un'altra. L'effetto si esaurisce quando Bimbo inizia una Sezione nuova. Il Caffè funziona meglio se usato con una tazza di tè.

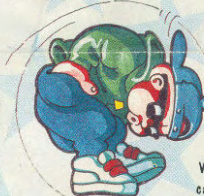
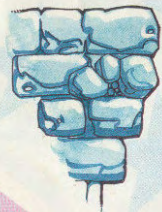
TE (TEA) Dopo aver raccolto una tazza di Tè, la velocità del PocketPower di Bimbo aumenta. Una seconda tazza di tè rende ancora più veloce il PocketPower di Bimbo. L'effetto si esaurisce quando Bimbo inizia una Sezione nuova. Il Tè funziona meglio se usato con una tazza di Caffè.

POZIONE MAGICA (MAGIC POTION) L'effetto della Pozione Magica dipende dal Mondo nel quale si trova Bimbo in quel momento e dura fino a quando Bimbo entra in una Sezione nuova.

SUCCHI DI FRUTTA Raccogliere questi Succhi di Frutta verdi non causa un effetto ovvio, ma fate attenzione ad un Dolce enorme all'inizio della prossima Sezione. Raccogliete più di un Succo di Frutta in ogni Sezione e il Dolce grande che apparirà in quella successiva sarà diverso e vi farà guadagnare un altro Punto.

BOTTIGLIA DI LATTE GRANDE (LARGE MILK BOTTLE) Tutte le Vite di Bimbo vengono recuperate quando ne raccoglie una.

STELLA DORATA Quando Bimbo raccoglie una Stella Dorata, appare un Oggetto Speciale che dipende da quante Stelle Argentate ha raccolto. Ci sono sette Oggetti Speciali a disposizione.



Bimbo ha nella manica una Mossa Segreta. Si chiama Rotazione. Può eseguire una Rotazione in uno dei due modi: sia dalla cima di un Vortice o di una Nuvola o quando cade da una Distanza Ragionevole (Reasonable Distance) (Bimbo è così

bravo che è capace di cadere da qualsiasi distanza senza farsi del male). Quando Bimbo Ruota, diventa invincibile e uccide tutte le Persone Cattive che tocca. Bimbo non può Ruotare quando è in possesso di un Oggetto Speciale di qualsiasi tipo. Notate che quando Bimbo sta cadendo può essere mosso attraverso l'aria come se stesse camminando, soltanto un po' più lentamente.

ROTAZIONE

IL SEGRETO DELLA MONTAGNA

Palle di neve Rotolanti (Rolling Snowballs) — Bimbo può spingere le Palle di Neve più piccole finché non raggiungono la loro massima dimensione. Può anche farle rotolare sopra la Gente cattiva.

★	X	1	=	
★	X	2	=	
★	X	3	=	
★	X	4	=	
★	X	5	=	
★	X	6	=	

OCCHIALI DA SOLE BITMAP (Bitmap Shades) Bimbo ha già gli occhiali da sole più alla moda che ci siano quindi non ha bisogno di un altro paio. Ecco perché questi occhiali esplodono ed uccidono tutti i Cattivi che si trovano intorno quando lui li prende.

BENZINA (Gasoline) Quando Bimbo raccoglie questa lattina il suo PocketPower si trasforma in Fuoco (Fire)! Al posto di diverse dimensioni di PocketPower, Bimbo adesso lancia da una a quattro palle di Fuoco rimbalzanti, di cui ognuna è capace di uccidere qualsiasi cosa di Cattivo venga toccata. L'effetto dura circa un minuto.

SACCO DI CHIODI (Bag of Nails) Quando viene lasciato cadere, si riversano cinque Chiodi. Ma allora, che cosa vi aspettavate? Il Sacco di Chiodi funziona solo tre volte ma i Chiodi rimangono finché non vengono colpiti da qualcosa di Cattivo.

CASCO LASER (Laser Helmet) Indossando questo Bimbo può sparare dalla testa raggi laser con diversa potenza. Il raggio passa attraverso tutte le cose cattive che tocca così ogni colpo può uccidere più di un Cattivo. Il Casco laser dura circa un minuto.

CASCO PUNGENTE (Spiky Helmet) Oh! Qualsiasi cosa vivente tocchi Bimbo mentre sta indossando questo Casco, morirà all'istante. Il Casco Appuntito dura circa un minuto.

OGGETTI SPECIALI

In ogni Sezione ci sono degli Oggetti Speciali. Bimbo li usa come aiuto per andare in giro.

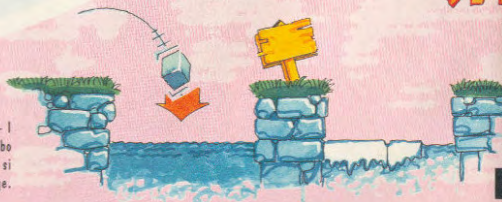
MACCHINE PER PALLONCINI DI GOMMA (Bubble Gum Machine) Bimbo prende un pezzo di Palloncino e lo mastica prima di fare un palloncino enorme. Adesso può navigare verso luoghi più in alto (o più in basso). Fare attenzione! Bimbo non può usare il suo PocketPower e può ancora essere ferito.

TELEVISIONE (Television) Quando Bimbo usa la Televisione gli viene mostrata una piccola mappa delle zone più vicine. La mappa visualizza anche dove si trovano i Cattivi, i Dolci, gli Oggetti Speciali, il Giocattolo Migliore e così via. Premete il pulsante del fuoco del joystick per ritornare a giocare.

CHERRY (Cherry Drink) Bimbo si assegna un Punto a caso per ogni Cherry che raccoglie.

MACCHINA DEI DOLCI (Sweet Machine) Si trova solo nelle Stanze Segrete. Ogni volta che Bimbo la attiva, vengono lanciati cinque Dolci.

PERFORATRICE DA STRADA (Road Drill) Agitato, Bimbo! Usandolo Bimbo non si può più muovere per alcuni secondi. Qualsiasi Abitante della PocketLand nelle vicinanze viene trasformato in Energia, il cui tipo dipende dalla forza del Cattivo.



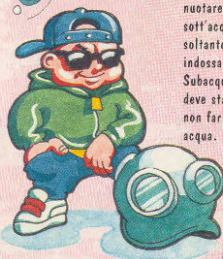
Acqua Gelida (Freezing Water) — I Cubetti di Ghiaccio a forma di T di Bimbo raffreddano l'acqua. Quando Bimbo si tuffa nel ghiaccio, si distrugge.



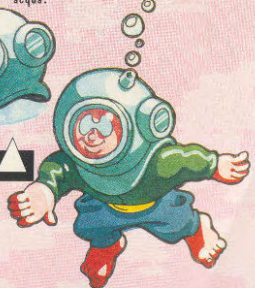
Cubetti di Ghiaccio a Forma di T Saltellanti (Bouncing Ice-T Cubes) — Saltano ogni volta che viene raccolta una Pozione Magica e si ingrandiscono (fino alla dimensione maggiore).



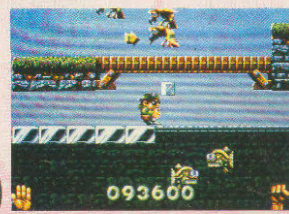
Cubetti a forma di T (Ice T-Cubes) — Di solito non rimbalzano sul pavimento e Bimbo non può girarvi intorno. Possono essere utilizzati per catturare la Persona Cattiva nello stesso modo dei Vortici e delle Nuvole.



Un Casco Subacqueo (A diving Helmet) — Bimbo non sa nuotare. Può andare sott'acqua, ma soltanto quando indossa il Casco Subacqueo, quindi deve stare attento a non farlo cadere in acqua.



POZIONE MAGICA



GIOCATTOLO MIGLIORE

IL SEGRETO DELLAGO

Il Lago ha sei sezioni.

LAKES