

DISTRIBUTED BY :



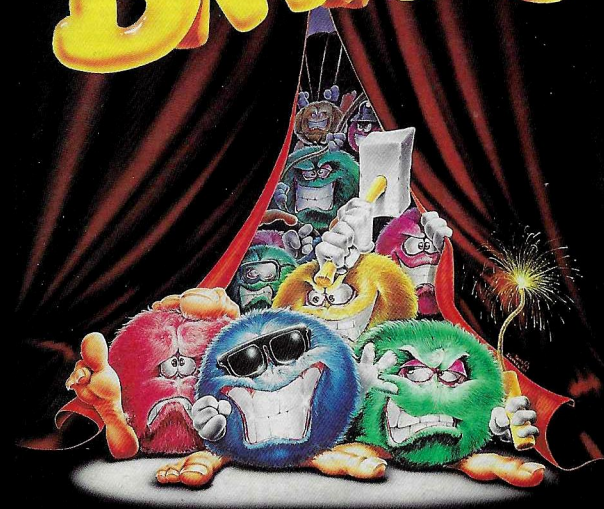
Titus
28 ter Avenue de Versailles
93220 GAGNY
FRANCE

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

© 1994 Titus

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

THE BRAINIIES™



INSTRUCTION BOOKLET



SUPER NINTENDO™
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 S'CEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES EN VIGUEUR EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE S'CEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ 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 E 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 PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUIA 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 STAR 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 TARHA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TÄRKISTÄ AINA TÄMÄ TARHA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAIT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA 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 SPIELCASSETTE 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™ TI 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 PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA 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.

TABLE OF CONTENTS

Story	3
To start the game	4
The Controls	4
Objects	6
PassBrain	7

Story

You've probably heard of blobs, smogulls, smurfs or the famous glurk. Now meet the even more repulsive, and horrible, Brainies!! They are round, fluffy monsters made by Game Master I-Ku. The Brainies live only to create chaos and universal disorder. There's only one person who can neutralize them, and there's only one way, by placing these monsters on sleeping pads, so use your brain... good luck!






To start the game

- 1 Make sure the power switch is **OFF**.
- 2 Carefully insert the Brainies Game Pak in the Super Nintendo Entertainment System.
- 3 Turn the power switch **ON**.

To begin a new game, press the **START** button during the title page.

To continue the game from a level you have already reached, press the **SELECT** button during the title page and enter a PassBrain (See the PassBrain section.)



The Controls

At the beginning of each level, you have a birds-eye up view of the board, this helps you visualize the game. To play, you must turn on the 3-D mode of the board by pressing **A**, **B** or **SELECT**.

You can then select the Brainie you wish to move by placing the square cursor on it and pressing button **A** or **B**. (When the cursor is visible, you are in the cursor mode.)



Once you have activated a Brainie, it won't stop until it reaches a wall or another Brainie. To drop it, you must press **Button A** or **B** again. The cursor will appear so that you can pick up another Brainie.

When you are in the cursor mode, you can make the Brainie go faster by pressing **Button X** or **Y**.

To pause the game, press **SELECT** in the 3-D mode, the timer will stop but the Brainies will disappear from the board.

In the cursor mode, pressing **Button L** describes the location of the cursor. For example, you will be told if the cursor is on a bomb, a lock, a free lane, etc...

To quit the current level, press **L & R** simultaneously.

- R :** Describes the location of the cursor
- R + L :** Restarts current level (you lose the level)
- SELECT :** Switches 2D / 3D view mode
- START :** Pauses the game in the 3D mode
- A, B :** To catch or drop a Brainie
- X, Y :** Increases cursor speed
- PAD :** Moves the cursor or the Brainie

The cursor is used to select the Brainie you wish to move, and also where you want him to go.





Objects

As you progress through the game, you will discover new objects that serve different purposes. You must either use these objects to your advantage, or avoid them altogether.



Arrows:

Forces the direction of all Brainies.



Bumper:

Reverses the direction of all Brainies.



Transporter:

Teleports you to other transporters of the same color. (The transporter must match the color of the Brainie.)



Lock:

Blocks all Brainies of other colors. A Brainie of matching color destroys the lock.



Bomb:

Explodes when touched by a Brainie of the same color.



Clock:

Adds 30 seconds to the timer.



Heart:

Doubles the remaining time.



Joker:

Saves a Brainie from an explosion.



Sleepers:

Each Brainie has his own platform. You can always remove a Brainie from here if you need to.

When you lose the game, depending on the level you have reached, a secret code or PassBrain appears on the screen. (Six Brainies of different colors.)



PassBrain

You can start the game at a level you have already reached by entering the PassBrain. Press **SELECT** at the beginning of the game and enter the code. To select a specific color, press **Buttons A, B, X or Y**.

A = Red ; B = Yellow ; X = Blue ; Y = Green

Examples:

Level 5

BYRGYR Blue, Yellow, Red, Green, Yellow, Red.

Level 10

RGRRRY Red, Green, Red, Red, Red, Yellow.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.



TABLE DES MATIÈRES

L'histoire	9
Pour commencer le jeu	10
Déroulement du jeu	10
Objets	12
Mots de passe	13

L'histoire

Vous connaissez les blobs, les smogulls, les smurfs et les glurks. Voici encore plus répugnants, encore plus crispants, en direct des confins de la galaxie : Les Brainies. Créés par l'ignoble Maître du Jeu Ku-i, leur seule ambition : déclencher une pagaille intersidérale, un chaos galactique. Votre mission est de les en empêcher en les conduisant sur des "sleepers", des plates-formes électro-barbituriques qui les endormiront. Pour cela vous ne pourrez compter que sur un seul allié : votre cerveau. Faites attention qu'aucun n'explose sous l'effet d'une bombe ou vous pourriez vous-même perdre quelques neurones.



Pour commencer le jeu

- 1 Assurez-vous que votre console est hors tension (**OFF**).
- 2 Insérez la cartouche de jeu "Les Brainies" dans votre Super Nintendo Entertainment System.
- 3 Mettez la console sous tension (**ON**).

Pour reprendre une partie, appuyez sur **SELECT** durant la page titre et entrez votre code (voir la page code).

Déroulement du jeu

A chaque début de niveau vous obtenez une vue du dessus pour vous aider à visualiser le problème. Pour jouer, vous devez passer en mode 3D en appuyant sur **A** ou **B**.

Vous pouvez sélectionner un Brainie en plaçant le curseur dessus et en appuyant sur **A** ou **B**.

Une fois que vous avez activé un Brainie, il ne s'arrêtera pas, tant qu'il ne rencontrera pas un mur ou un autre



Brainie. Pour désélectionner un Brainie, appuyez sur **A** ou **B**. Le curseur apparaîtra, vous pourrez ainsi activer un autre de ces monstres.

Pour faire une pause, appuyez sur **SELECT** en mode 3D. Le chrono s'arrêtera mais les Brainies disparaîtront de l'écran.

En appuyant sur **R** ou **L** vous pourrez connaître la nature de l'endroit où se trouve le curseur. Par exemple, vous saurez si le curseur se trouve sur une bombe ou un joker ou un cadenas.

Pour sortir du niveau en cours, appuyez sur **L** et **R** simultanément.

R : Vous indique à quoi correspond l'emplacement du curseur

R + L : Recommence au début du niveau

SELECT : Pour passer en vue 2D ou 3D

START : Pause en mode 3D

A, B : Pour sélectionner et désélectionner un Brainie

X, Y : Accélérer la vitesse du curseur

**MANETTE :
MULTIDIREC-
TIONNELLE** Déplacer le curseur ou le Brainie
Le curseur sert à sélectionner le Brainie que vous désirez déplacer ainsi qu'à le diriger.



Objets

Au fur et à mesure que vous progresserez dans le jeu, vous découvrirez de nouveaux objets. Sachez vous en servir autant que vous devrez apprendre à vous en méfier. La plupart des objets ont une couleur correspondante à la couleur des Brainies, ainsi une Bombe verte ne pourra détruire un Brainie rouge, et un cadenas bleu ne pourra être détruit que par un Brainie bleu.



Flèches :

Elles entraînent les Brainies dans une direction obligatoire.



Bumper :

Inverse la direction prise par un Brainie.



Téléporteur :

Permet aux Brainies de se déplacer d'un lieu à l'autre. Pour pouvoir l'utiliser, le Brainie doit trouver celui correspondant à sa couleur.



Cadenas :

Bloque les Brainies d'une autre couleur. Un Brainie de la même couleur que le cadenas peut le détruire.



Bombe :

Explose au contact d'un Brainie de même couleur.



Horloge :

Octroie 30 secondes supplémentaires.



Coeur :

Double le temps restant.



Joker :

Sauve un Brainie d'une explosion.



Sleepers :

Chaque Brainie a son Sleeper attribué. Lorsque vous placez le bon Brainie sur le bon Sleeper il pousse un petit grognement de satisfaction. Vous pouvez toujours choisir de le déplacer de nouveau si jamais le besoin s'en faisait sentir.

Si jamais vous perdez lors d'un niveau, vous découvrirez que chaque niveau est gardé par un code (six Brainies de couleurs différentes).



Mots de passe

Vous pouvez recommencer le jeu au niveau où vous avez perdu en entrant un de ces codes.

Appuyez sur **SELECT**, sur la page titre du jeu et rentrez votre code en appuyant sur les boutons **A, B, X, ou Y**.

A = ROUGE ; B = JAUNE ; X = BLEU ; Y = VERT

Exemple :

Niveau 5

BJRVJR Bleu, Jaune, Rouge, Vert, Jaune, Rouge.



INHALT

Handlung	14
Spielbeginn.....	15
Spielverlauf.....	15
Gegenstände	17
PassBrains	18

Handlung

Ihr kennt bereits die Blobs, die Smogulls, die Smurfs und die Glurks. Diesmal habt Ihr es mit noch abstoßenderen und abscheulicheren Kreaturen zu tun, die direkt aus den tiefsten Abgründen der Galaxis stammen : den Brainies. Diese vom widerlichen Spielmeister Ku-i geschaffenen Monster kennen nur ein einziges Ziel : einen interplanetaren Streit vom Zaune zu brechen und ein galaktisches Chaos zu entfesseln. Eure Aufgabe ist es, ihnen einen Strich durch die Rechnung zu machen, indem Ihr sie auf sogenannte "Sleeper" lockt, eine Art Elektro-Barbiturat-Plattform, auf der sie eingeschläfert werden. Bei dieser schwierigen Mission könnt Ihr Euch nur auf einen einzigen Verbündeten verlassen : auf Euer Gehirn. Achtet jedoch darauf, daß es nicht unter dem "Bomben"effekt des Spiels explodiert, denn sonst verliert Ihr möglicherweise selbst einige Neuronen.



Spielbeginn

- 1 Die Spielkonsole ausschalten (**OFF**)
- 2 Die Spielkassette "Les Brainies" in das Super Nintendo Entertainment System einlegen
- 3 Die Spielkonsole einschalten (**ON**)

Um eine angefangene Partie fortzusetzen, während der Präsentation der Titelseite die **SELECT**-Taste betätigen und den Code eingeben (siehe Seite Code).

Spielverlauf

Zu Beginn jedes Levels wird Euch ein Gesamt-überblick gewährt, um das jeweilige Problem besser erfassen zu können. Um mit dem Spiel zu beginnen, müßt Ihr die Taste **A** oder **B** betätigen und so in den 3D-Modus wechseln.

Anschließend könnt Ihr einen Brainie auswählen, indem Ihr den Cursor entsprechend positioniert und die Taste **A** oder **B** betätigt.

Wenn Ihr den Brainie erst aktiviert habt, kommt dieser nicht mehr zum Stillstand, es sei denn, er trifft auf eine Mauer oder einen anderen Brainie. Um einen Brainie zu



desaktivieren, müßt Ihr die Taste **A** oder **B** betätigen. Somit wird der Cursor sichtbar, mit dessen Hilfe Ihr nunmehr ein anderes dieser kleinen Monster aktivieren könnt.

Um eine Pause einzulegen, müßt Ihr im 3D-Modus die **SELECT**-Taste betätigen. Dadurch wird das Zählwerk gestoppt und die Brainies verschwinden vom Bildschirm.

Um die Art der Position des Cursors zu erfahren, müßt Ihr auf **R** oder **L** drücken. So seht Ihr beispielsweise, ob der Cursor sich über einer Bombe, einem Joker oder einem Vorhängeschloß befindet.

Durch ein gleichzeitiges Drücken auf **L** und **R** könnt Ihr das laufende Level verlassen.

- R :** Angaben zur Position des Cursors
- R + L :** Erneuter Beginn am Anfang eines Levels
- SELECT :** Übergang zum 2D- beziehungsweise 3D-Modus
- START :** Pause im 3D-Modus
- A, B :** Aktivierung und Desaktivierung eines Brainies
- X, Y :** Erhöhung der Geschwindigkeit des Cursors
- STEUERKREUZ :** Steuerung des Cursors oder des Brainies
- Mit Hilfe des Cursors kann der Brainie Eurer Wahl aktiviert und bewegt werden.



Gegenstände

Je mehr Spiellevels Ihr bewältigt, desto mehr neue Gegenstände werdet Ihr entdecken. Ihr solltet lernen, diese Gegenstände zu Eurem Vorteil zu nutzen beziehungsweise Euch entsprechend vor ihnen in acht zu nehmen. Die meisten Gegenstände haben die gleiche Farbe wie die Brainies. Eine grüne Bombe kann also keinen roten Brainie vernichten, und ein blaues Vorhängeschloß kann dementsprechend lediglich von einem blauen Brainie zerstört werden.



Pfeile :

Schreiben den Brainies eine bestimmte Richtung vor



Bumper :

Keht die von einem Brainie eingeschlagene Richtung um



Teletransporter :

Ermöglicht die Fortbewegung der Brainies von einem Ort zum anderen. Um diesen Vorteil zu nutzen, muß jeder Brainie den seiner Farbe entsprechenden Teletransporter ausfindig machen.



Vorhängeschloß :

Blockiert die Brainies einer anderen Farbe. Ein Brainie mit der gleichen Farbe kann das Vorhängeschloß zerstören.



Bombe :

explodiert beim Zusammentreffen mit einem Brainie der gleichen Farbe





Uhr :
gewährt 30 zusätzliche Sekunden



Herz :
verdoppelt die verbleibende Zeit



Joker :
bringt den Brainie vor einer Explosion in Sicherheit



Schlafplattformen :
Jeder Brainie verfügt über seine eigene Schlafplattform. Wenn es Euch gelingt, den richtigen

Brainie auf die richtige Schlafplattform zu locken, wird er einen kleinen Seufzer der Zufriedenheit von sich geben. Ihr könnt ihn jederzeit von neuem an einen anderen Ort bringen, wenn sich diese Entscheidung als notwendig erweist.

Solltet Ihr während eines bestimmten Levels verlieren, werden Ihr feststellen, daß jedes Level mit einem Code verbunden ist (sechs Brainies von unterschiedlicher Farbe).



PassBrains

Durch Eingabe eines dieser Codes könnt Ihr das Spiel auf dem Level fortsetzen, wo Ihr verloren habt. Dazu müßt Ihr während der Präsentation der Titelseite die **SELECT**-Taste betätigen und bei gleichzeitigem Drücken der **Tasten A, B, X** oder **Y** Euren Code eingeben.

A = Rot ; B = Gelb ; X = Blau ; Y = Grün

Beispiel :

Level 5

BJRVJR Blau, Gelb, Rot, Grün, Gelb, Rot.



INDICE

La historia.....	19
Para empezar el juego	20
Ejecución del juego	20
Objetos	22
Contraseña.....	23



La historia

Usted ya conocia los blobs, los smogolls, los smurfs y los glurks, y se encuentra aquí con unos mucho más repugnantes, más crispantes que llegan directamente de los rincones de la galaxia : Los Brainies. Creados por el ignoble maestro del Juego Ku-i, su única ambición : desencadenar un desorden intersideral, un caos galáctico. La misión de usted es impedir que eso se realice conduciendoles sobre "sleepers", unas plataformas electro-barbitúricas que los dormirán. Para esto, usted cuenta sólo con un único aliado : su cerebro. Cuidese que ninguno explote bajo el efecto de una bomba si no usted mismo podría perder algunos neuronas.



Para empezar el juego

- 1 Asegurese que su consola este fuera de tensión (OFF).
- 2 Inserte el cartucho del juego "Les Brainies" en su Super Nintendo Entertainment System.
- 3 Coloque la consola bajo tensión (ON).

Para reanudar una partida, pulse **SELECT** durante la página título e introduzca su código (ver la página código).

Ejecución del juego

A cada inicio de nivel, usted obtiene una vista desde arriba que le ayuda a visualizar el problema. Para jugar, debe pasar en modo 3D, pulsando **A** o **B**.

Usted puede seleccionar un Brainie colocando el cursor encima y pulsando **A** o **B**.

Una vez que usted ha activado un Brainie, este no se detendrá hasta que no encuentre un muro u otro



Brainie. Para deseleccionar un Brainie, pulse **A** o **B**. El cursor aparecerá, usted podrá de esa manera activar otro de estos monstruos.

Para hacer una pausa, pulse **SELECT** en modo 3D. El crono se detendrá pero los Brainies desaparecerán de la pantalla.

Pulsando **R** o **L** usted podrá conocer la naturaleza del lugar donde se encuentra el cursor. Por ejemplo, sabrá si el cursor se encuentra sobre una bomba o un comodín o un candado.

Para salir del nivel en curso, pulse **L** y **R** simultaneamente.

R : Le indica a usted a que corresponde el emplaza-miento del cursor

R+L : Para volver a empezar al principio del nivel

SELECT : Para pasar en vista 2D o 3D

START : Pausa en modo 3D

A, B : Para seleccionar y deseleccionar un Brainie

X, Y : Acelerar la velocidad del cursor

CONTROL : DIRECCIONAL Desplazar el cursor o el Brainie

El cursor sirve para seleccionar el Brainie que usted desee desplazar así como para dirigirlo.



Objetos

A medida que usted progresa en el juego, descubrirá nuevos objetos. Tiene que saber utilizarlos así como debe aprender a desconfiar de ellos. La mayoría de los objetos tienen un color correspondiente al color de los Brainies. Por consiguiente una Bomba verde no podrá destruir un Brainie rojo, y un candado azul podrá ser destruido sólo por un Brainie azul.



Flechas :

Estas conducen a los Brainies en una dirección obligatoria.



Bumper :

Cambia en sentido opuesto la dirección tomada por un Brainie.



Teletransportador :

Permite a los Brainies desplazarse de un lugar a otro. Para poder utilizarlo, el Brainie debe encontrar el que corresponde a su color.



Candados :

Bloquea los Brainies de otro color. Un Brainie del mismo color que el candado lo puede destruir.



Bomba :

explota al contacto de un Brainie del mismo color.



Reloj :

otorga 30 segundos suplementarios.



Corazón :

duplica el tiempo que resta.



Comodín

salva un Brainie de una explosión.



Sleepers :

Cada Brainie tiene su propio Sleeper. Cuando usted coloca el Brainie correcto sobre el Sleeper correcto, este último da un pequeño gruñido de satisfacción. Usted siempre puede optar por desplazarlo de nuevo en caso de necesidad.

En caso que usted pierda en el transcurso de un nivel, usted descubrirá que cada nivel está conservado por medio de un código (seis Brainies de colores diferentes).



Contraseña

Usted puede volver a empezar el juego en el nivel donde usted ha perdido, introduciendo uno de estos códigos.

Pulse **SELECT**, sobre la página título del juego e introduzca su código pulsando los **botones A, B, X, Y**.

A = ROJO ; B = AMARILLO ; X = AZUL ; Y = VERDE

Ejemplo:

Nivel 5

AzAmRVAmR Azul, Amarillo, Rojo, Verde, Amarillo, Rojo.



INDICE

La storia.....	24
Per avviare il gioco	25
Svolgimento del gioco	25
Oggetti.....	27
Codici di accesso	28

La storia

Conoscete certamente i blobs, gli smogulls, gli smurfs ed i glurks... eccone degli altri ancora più ripugnanti, ancora più esasperanti, in diretta dai confini della galassia: sono i Brainies. Creati dall'ignobile Maestro del Gioco Ku-i, la loro unica ambizione è di scatenare un pandemonio interstellare, un caos galattico. Spetta a voi fermarli nel loro intento conducendoli su degli "sleepers", delle piattaforme "elettrobarbituriche" che li addormenteranno. Per fare questo, avete un solo alleato su cui poter contare: il vostro cervello. Ma fate bene attenzione che nessuno esploda sotto l'effetto di una bomba o ci rimettereste pure voi qualche neurone.



Per avviare il gioco

- 1 Assicuratevi che la vostra console sia spenta (**OFF**).
- 2 Inserite la cartuccia del gioco "I Brainies" nel vostro Super Nintendo Entertainment System.
- 3 Accendete la console (**ON**).

Per riprendere una partita, premete **SELECT** durante la pagina del titolo e digitate il vostro codice (vedere la pagina codice).

Svolgimento del gioco

Ad ogni livello del gioco vi viene data una panoramica dal di sopra per aiutarvi a visualizzare il problema. Per giocare dovete passare in modo 3D, premendo su **A** o **B**.

Per selezionare un Brainie, piazzatevi sopra di esso con il cursore e premete **A** o **B**.

Una volta attivato un Brainie, questo non si fermerà più fintanto che non si imbatte in un muro o in un altro Brainie. Per disattivare un Brainie, premete su **A** o **B**.



Apparirà il cursore che vi permetterà di attivare un altro di questi mostri.

Per fare una pausa, premete su **SELECT** in modo 3D. Il cronometro si fermerà ed i Brainies scompariranno dallo schermo.

Premendo su **R** o su **L**, potete conoscere in quale tipo di ambiente si trova il vostro cursore. Così saprete, per esempio, se esso si trova su una bomba, su un joker o su un lucchetto.

Per uscire dal livello attuale, premete simultaneamente su **L** e **R**.

R: Indica a che cosa corrisponde il posizionamento del cursore

R + L: Riprende all'inizio del livello

SELECT: Per passare in visione 2D o 3D

START: Pausa in modo 3D

A, B: Per selezionare e disattivare un Brainie

X, Y: Per aumentare la velocità del cursore

LEVA PLURI-DIREZIONALE: Sposta il cursore o il Brainie
Il cursore serve a selezionare il Brainie che volete spostare e a dirigerlo.



Oggetti

Man mano che avanzate nel gioco, scoprirete dei nuovi oggetti. Sappiate servirvene ma imparate anche a diffidarne. La maggior parte di questi oggetti sono dello stesso colore dei Brainies. Così per esempio una Bomba verde non potrà distruggere un Brainie rosso, mentre un lucchetto blu non potrà essere distrutto da un Brainie blu.



Frecce:

Esse fanno avanzare i Brainies in una direzione obbligatoria.



Bumper:

Serve ad invertire la direzione presa da un Brainie.



Teletrasportatore:

Permette ai Brainies di spostarsi da un posto all'altro. Per poterlo utilizzare, il Brainie deve trovare quello corrispondente al proprio colore.



Lucchetto:

Esso blocca i Brainies di un altro colore. Solo un Brainie dello stesso colore del lucchetto potrà distruggerlo.



Bomba:

Esplode al contatto con un Brainie dello stesso colore.



Orologio:

Concede 30 secondi supplementari.



**Cuore:**

Raddoppia il tempo rimanente.

**Joker:**

Salva un Brainie da un'esplosione.

**Sleeper:**

A ciascun Brainie è assegnato il proprio Sleeper. Quando posate il giusto Brainie sullo Sleeper corrispondente, quest'ultimo emette un piccolo grugnito di soddisfazione. Qualora si rendesse necessario, potete sempre decidere di spostarlo di nuovo.

Se mai perdetevi ad un determinato livello, scoprirete che ogni livello è protetto da un codice (sei Brainies di colore differente).

Codici di accesso

Potete ricominciare il gioco al livello al quale avete perduto, digitando uno dei codici seguenti.

Premete **SELECT** sulla pagina titolo del gioco e digitate il vostro codice premendo sui **bottoni A, B, X o Y**.

A = ROSSO ; B = GIALLO ; X = BLU ; Y = VERDE

Esempio:

5° livello

BGRVGR Blu, Giallo, Rosso, Verde, Giallo, Rosso



INHOUD

De geschiedenis.....	29
Van start gaan	30
Spelverloop	30
Voorwerpen	32
Wachtwoorden.....	33

De geschiedenis

Je kent de blobs, de smogulls, de smurfen en de glurken. Hier dan, nog weerzinwekkender, nog irriterender, live uit de rand van het melkwegstelsel : De Brainies. Geschapen door de walgelijke Spelmeest Ku-i. Hun enige ambitie : een interstellaire puinhoop veroorzaken, een galactische chaos. Het is jouw taak daar een stokje voor te steken door ze naar electro-barbituraat-platformen te voeren, de zogenaamde "sleepers", waarop ze in slaap vallen. Je kunt daarbij maar op één bondgenoot rekenen : je eigen verstand. Let erop dat niemand door een bom de lucht invliegt, anders zou je zelf enkele neuronen kunnen verliezen.



Van start gaan

- 1 Controleer of je spelcomputer uitstaat (**OFF**).
- 2 Doe de spelcassette "De Brainies" in je Super Nintendo Entertainment System.
- 3 Zet je spelcomputer aan (**ON**).

Om een spel opnieuw te beginnen, op **SELECT** drukken op het titelscherm en je code intikken (zie blz. code).

Spelverloop

Aan het begin van elk niveau krijg je een luchtopname om je te helpen het probleem te overzien. Om te spelen moet je naar modus 3D overschakelen door op **A** of **B** te drukken.

Je kunt een Brainie kiezen door de cursor erop te plaatsen en op **A** of **B** te drukken.

Een op gang gebrachte Brainie zal niet meer stoppen zolang hij geen muur of een andere Brainie ontmoet.



Om een ander Brainie te kiezen op **A** of **B** drukken. De cursor verschijnt en daarmee kun je een ander Brainie-monster starten.

Om te pauzeren op **SELECT** drukken in de 3D modus. De tijd klok stopt maar de Brainies verdwijnen van het scherm.

Door op **R** of **L** te drukken kun je te weten komen waar de cursor zich bevindt. Bijvoorbeeld of hij op een bom, een joker of een kettingslot staat.

Om het niveau waarop je speelt te verlaten, moet je tegelijkertijd op **L** en **R** drukken.

R : Geeft aan op wat voor soort plaats de cursor zich bevindt.

R+L : Je keert terug naar het begin van het niveau.

SELECT : Om over te gaan naar een 2D of 3D afbeelding.

START : Pauze in modus 3D.

A,B : Om een Brainie te starten en te stoppen.

X,Y : Verhoogt de snelheid van de cursor.

VIERPUNT- : SDRUKTOETS Om de cursor of de Brainie te verplaatsen.

De cursor dient om de Brainie te kiezen die je wilt verplaatsen en om deze te sturen.



Voorwerpen

Al naar gelang je in het spel vordert, zul je nieuwe voorwerpen tegenkomen. Leer deze te gebruiken en sommige juist te vermijden. De kleur van de meeste voorwerpen komt overeen met die van de Brainies. Zo kan een groene bom nooit een rode Brainie vernietigen en kan een blauw hangslot slechts door een blauwe Brainie worden vernietigd.



Pijlen :

voeren de Brainies in een verplichte richting.



Bumper :

stuurt de Brainie in de tegenovergestelde richting.



Teletransporteur :

kan een Brainie van de ene plaats naar de andere brengen.
Hij moet van dezelfde kleur zijn als de Brainie om gebruikt te kunnen worden.



Hangslot :

zet de Brainies van een andere kleur vast.
Een Brainie van dezelfde kleur als het hangslot kan dit vernietigen.



Bom :

ontploft wanneer hij in aanraking komt met een Brainie van dezelfde kleur.



Klok :

kent 30 extra secondes toe.



Hart :

verdubbelt de resterende tijd.



Joker :

redt een Brainie van een explosie.



Sleepers :

iedere Brainie heeft zijn eigen Sleeper.

Wanneer je een Brainie op de juiste Sleeper plaatst knort deze even van tevredenheid. Je kunt hem altijd opnieuw verplaatsen als dat nodig blijkt.

Wanneer je tijdens een niveau mocht verliezen, zul je zien dat elk niveau wordt beschermd door een code of wachtwoord (dat bestaat uit zes Brainies van verschillende kleuren).



Wachtwoorden

Je kunt het spel weer opvatten op het niveau waarop je had verloren door één van de codes in te tikken. Druk op **SELECT** op het titelscherm van het spel en tik je code in door op de knoppen **A, B, X, Y te drukken**.

A = ROOD (R) ; B = GEEL (Y) ; X = BLAUW (B) ; Y = GROEN (G)

Bijvoorbeeld :

Niveau 5

BYRGYR blauw, geel, rood, groen, geel, rood.



90-DAY LIMITED WARRANTY

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS

TITUS Ltd. warrants that this Super Nintendo Game Pak ("pak") shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, TITUS Ltd. will repair or replace the defective pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchase to:

TITUS Ltd.
United House North Road. London N7 9DP.
Phone:071 700 2119

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after the 90-day warranty period, will, at TITUS's option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to TITUS Ltd.

This warranty shall not apply if the Game Boy Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty does not interfere with your statutory rights.

For all information on this Game Pak
or other Super NES Game Paks, call the Nintendo "Hotline"
at: (0703) 652 222.



GARANTIE LIMITEE À 90 JOURS

Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

Titus garantit cette cartouche Super Nintendo contre tout défaut de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît durant cette période, Titus remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse. Pour profiter de cette garantie, retournez la cartouche accompagnée d'une preuve d'achat à l'adresse suivante :

TITUS
28 ter, avenue de Versailles
93220 GAGNY
FRANCE

Toute cartouche retournée après expiration de la garantie ou sans preuve d'achat sera soit réparée soit remplacée par Titus à la charge du client.

Cette garantie ne s'applique pas si la cartouche a été endommagée par négligence, usage abusif, accident, ou si elle a été modifiée par l'utilisateur.

Pour toute information concernant cette cartouche vous pouvez appeler le (16 1) 43 32 10 92.

