

FRANTIC FLEA™

INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI
SPIELANLEITUNG

GAMETEK®

GameTek UK Ltd, 258 Bath Road, Slough, Berks
SL1 4DX United Kingdom.

GameTek FRANCE Bp251, 69152 Decines Charpieu,
Cedex France

GameTek DEUTSCHLAND GmbH Kunkelstraße 125,
41063 Mönchengladbach Germany

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM™

GAMETEK®



LICENSED BY



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guardate estas informes / Bewaar deze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ

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

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

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

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

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

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

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUIA CONFORME A DE BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERKEERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERÅ ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

TÅMÅ TARRA VAKUUTTAÅ, ETTÅ NINTENDO ON HYVÅKSYNYT TÅMÅN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÅMÅ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÅ JA MUUTA TARVIKKEITÅ, JOTTA SAAT 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 SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

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

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

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

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

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

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

STORYLINE

In the darkest depths of space many beings lurk... some are unimaginable creatures of terror... & others just happen to be rather nice (despite being green & spotty!). The Insideos are, however, definitely the former... evil, twisted & purple - their one aim is to conquer all lifeforms who possess more than one leg - for, by a curious twist of fate, the Insideo race have always been monopods. This is the root cause of their insane jealousy - they hate anyone - or anything that possesses more than one limb (many planets in the galaxy have been taken over by the snarling Insideo hordes!).

The Insideos learn of the peaceful Fleaworld, where the inhabitants have not only two legs - but four arms... & that, to an Insideo, is simply adding insult to injury! So, on the Insideo home world, the massive DESTRUKTOKON starships are launched - with the Evil Baron Von Spitz at their helm, with a mission to cut the Fleaworld down to size!!

The attack comes quickly - the citizens of Fleaworld are a peaceful bunch - so the Insideo Troopers take very little time in herding the small & helpless fleas into the detention cells, deep in their Destrunktokons... all, that is, save one little flea... a flea they happen to call Frantic!

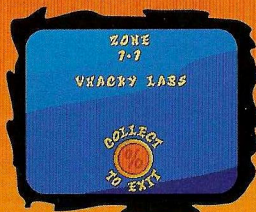
As darkness falls Frantic sneaks into the Insideo ship - the advantage of his tiny size means he can easily avoid the Insideo detection devices. Eventually he reaches the holding pens & manages to set his brothers & sisters free. The newly liberated Minifleas scatter everywhere in blind panic searching the ship in an attempt to reach the exit doors... & freedom!

Meanwhile, inside the bowels of the ship, Frantic stumbles into an empty electronic lab (full of half finished Insideo devices) - as he searches around he stumbles over a massive machine marked 'Enormotron' (the only good habit the Insideos have is the clear labelling of their nefarious devices!). Frantic makes a snap decision - activates the machine & jumps inside. The machine magically increases his size to that of the Insideos... now, not only can he help his friends & even the odds... but kick purple alien ass too!

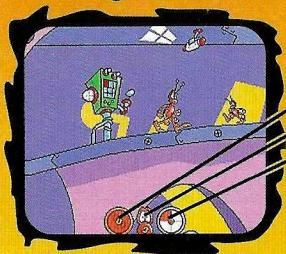


HOW TO PLAY FRANTIC FLEA

When the game begins you will be in control of Frantic Flea - your task is to collect enough of your "Miniflea" buddies to escape the Level - to do this you simply have to walk over the wandering Minifleas. As soon as Frantic/You touch them they will begin to follow you around - the more you touch & collect - the bigger your 'Fleatrail' will become. Each Miniflea equals 2% - so if you need 20% to escape you only have to collect 10 actual Minifleas.



Before each Level begins a screen appears informing you of which Level you are about to play & how many Minifleas are required to make the exit door open (so Frantic can reach the next stage).



IN-GAME INFORMATION

% OF MINIFLEAS FRANTIC HAS COLLECTED

NUMBER OF LIVES REMAINING

GLOBAL/LEVEL TIMER - 15 SECONDS BEFORE THE TIME IS ABOUT TO EXPIRE, A SIREN WILL SOUND (REPLACING THE MUSIC) - YOU MUST THEN TRY TO GET TO THE EXIT DOOR... OTHERWISE FRANTIC WILL LOSE A LIFE

The more Minifleas that are in Frantic's trail the more powerful Frantic will become - because their moves will duplicate all of Frantic's major movements - if you go left, they'll follow - if you jump, they'll jump - & if you Spin-Attack, they'll Spin-Attack. If you hit an enemy with a long trail, you'll find them very easy to destroy!



INTERACTIVE ENEMIES

The Insideo enemies within the game (listed below) are a fearsome bunch - their one aim is to round-up & re-capture the wandering Minifleas in each Level & prevent you from rescuing them. Their prime objective is always to capture Minifleas - Frantic, to them, is only their secondary objective.



Grabber



Hover Keeper



Hopper



Hoverdog



Sparker



Trooper



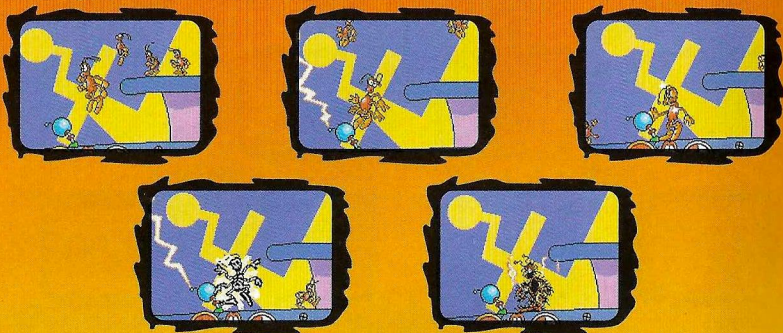
Insideos are dangerous to touch - if you walk into one, without Spin-Attacking or having any Minifleas in your trail, Frantic will lose a life - if you Spin-Attack you will safely bounce off the Insideo (Insideos take a number of hits before bouncing off screen, or exploding). If you walk into an Insideo with a trail of Minifleas (without Spin-Attacking) Frantic will collide with the enemy - having the trail offers a certain amount of protection - the Minifleas will then tumble away from you & the trail will be lost - but Frantic will be temporarily invulnerable (allowing you to escape from the Insideo).

Insideos are always seeking Minifleas - some Insideo types pick up Minifleas & try to carry them away - if you allow one of these captured Minifleas to leave the screen it is removed from the game (& can no longer be rescued). To rescue a captured Miniflea, Frantic has to Spin-Attack the enemy - on first contact with the Spin-Attacking Frantic, the Insideo will drop the captured Miniflea (who will then either run away or wait for Frantic to collect him). Insideo devices that spark are very dangerous - not only must you avoid contact with the robot itself - but also the spark it generates (both can harm Frantic!).



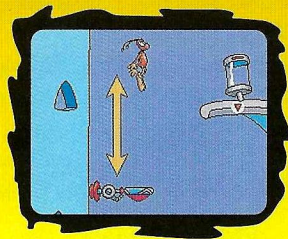
ACTIVE OBJECTS

Around the Levels there are a number of mechanical devices - some of these devices are dangerous to Frantic & any Minifleas in his trail. 'Active' objects spark with yellow electrical energy - these objects must be avoided - if Frantic touches them with a Fleatrail the Minifleas will be dispersed (Frantic will lose the entire trail) & Frantic is given a few seconds invincibility, to move away from the spark. If Frantic touches a sparking device without a Fleatrail he will be 'Frazzled' & you will lose a life. Objects that do not spark - or spark with a blue energy bolt - are safe & do not need to be avoided.



BOUNCERS

Throughout the game you will find a number of bouncy springboards attached to various platforms. Use these to spring Frantic to higher platforms by holding down the jump button - Frantic will then jump slightly higher - if the jump button is held down continuously & Frantic has bounced on the springboard 3 times he will be at his maximum jump height.



PAINPODS

From Zone 2 onwards Minifleas not only wander around the Level waiting for Frantic to save them... but are also trapped inside devices called 'Painpods'. Minifleas caught inside Painpods are in danger... if you leave them inside too long they will be Frazzled, Popped or Squished - to save them Frantic simply has to walk passed the pod itself - this will activate the escape mechanism & the player will hear a pop as the Miniflea escapes... this Miniflea will then become part of the trail - the Painpod itself will remain on the map, but will be empty. When a Miniflea shouts, "Help Me!" its Painpod is about to activate - a counter then appears above the pod - when this counter reaches 0 something nasty will happen to the captured Miniflea - & Frantic will be unable to save the his little friend.



Trapped!



Rescue



Countdown



Frazzle



Fried



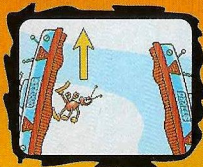
STIKKO

Stikko Suction Pads allow Frantic to climb walls & hang from ceilings... Stikko attracts Frantic to it (having a magnetic field around it). When Frantic & the Minifleas are attracted to Stikko, Turbo-Run & Spin-Attack are disabled, only 'jump' is still active. To get off Stikko you must walk towards the end of the pad &, in one continuous movement, jump & walk. If there is no other Stikko pad nearby Frantic will drop to the floor - if there is a pad nearby Frantic will be attracted to the new pad by its magnetic field.

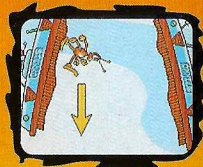
To walk on Stikko, the joypad commands Left & Right (Frantic walking Left & Right) should function as if walking on a platform. Joypad Right will always make Frantic walk Right/Up, while Joypad Left will always make Frantic walk Left/Down.



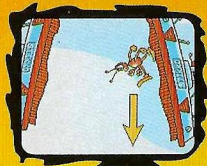
Jump



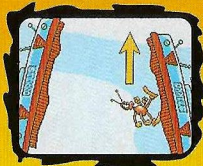
D-pad Right



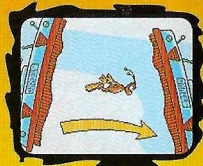
D-pad Left



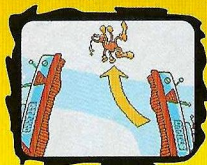
D-pad Left



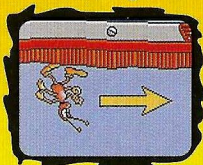
D-pad Right



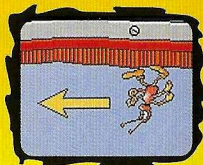
Jump



D-pad Right & Jump



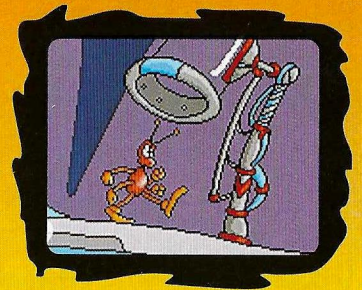
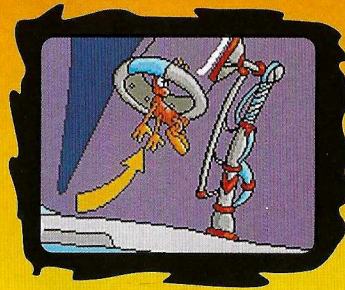
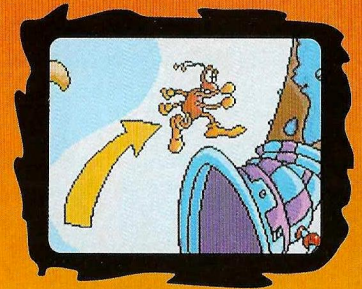
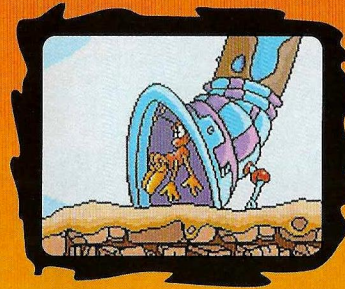
D-pad Right



D-pad Left

SUCTION TUBES

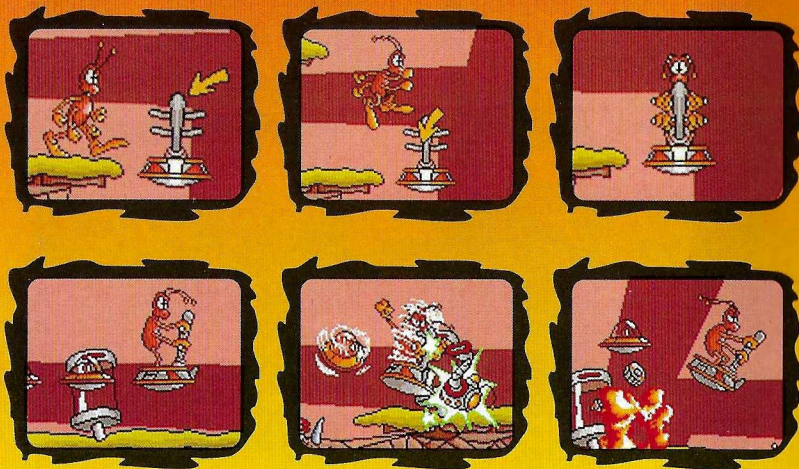
Suction Tubes can be used to quickly zip around Levels - to use them you simply have to guide Frantic into the open doorway - or pipe bottom - then you'll be sucked up the tube & deposited in another area. If you want to avoid being sucked into a tube jump over the open tube entry. In later Levels Frantic has to jump up into tubes - to avoid being sucked inside these, walk underneath them - do not jump.



THE HOVERPOD

Included in Zones 3 & 5 is a special device called a Hoverpod - this enables Frantic to fly around the screen. To activate the device you simply have to make Frantic jump inside it & then you'll be able to fly around & through the platforms themselves. While using the Hoverpod Frantic can still Turbo & Spin-Attack - the Minifleas that are in your trail will automatically appear in flying saucers (so they, too, can fly around the Levels).

To collect Minifleas from the Level or rescue Minifleas from Painpods you must jump out of the pod... Frantic can't rescue any Minifleas whilst in the Hoverpod - be careful where you leave the pod... Frantic must be able to jump back into it to carry on using its functions.



BONUS PICK-UPS

Scattered throughout the Zones are a number of pick-up bonus objects - to collect these objects you simply have to guide Frantic over the particular item (you'll hear a popping noise when you've picked it up). Items to pick up include extra lives, invincibility & the ability to fly... there is also, hidden somewhere in one Level of each Zone, a special token to make finishing the Level very easy...!



Life



Invincibility



Ability to Fly

PRACTICE MODE

Within the option menu there is the facility to play a practice game. The practice game allows you to play 9 of the 18 Levels - these Levels have less Insideos patrolling them - so use them to get accustomed to the way the game plays. You will not see the final Level or the game credits if you finish in practice mode - you must play Frantic Flea for real to see these screens!!

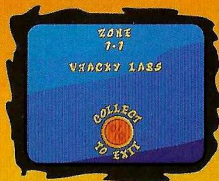


PASSWORDS & METERS

There is a password option available within the game - this will allow you to skip to different Zones (not Levels) - if you successfully complete Level 3 of any Zone a password will be displayed on screen - write this down & use it to skip through the Zones.



Before beginning to play a Level a meter will appear & register the required amount of Minifleas needed to exit that particular Level. This screen appears only at the start of each game.



After successfully completing a Level another screen appears - this will confirm how many Minifleas you actually rescued.

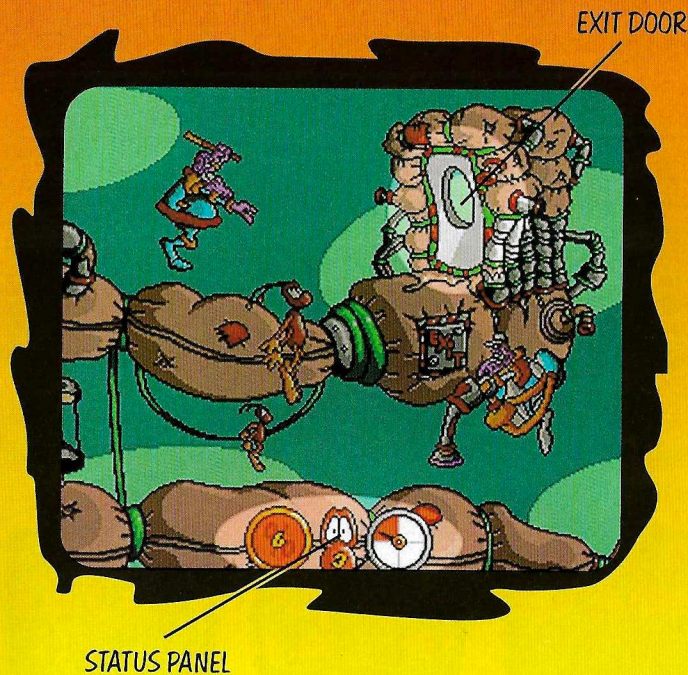


Another screen may appear after this if special bonus criteria are met (but we don't want to give too many clues about that!)



LEVEL TIMER & EXIT

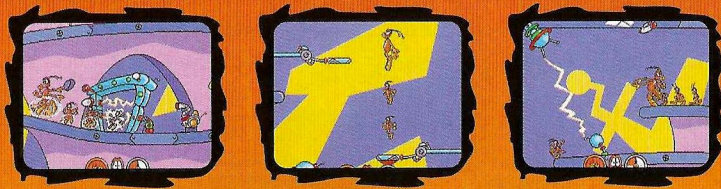
There is a global time limit for each Level within Frantic Flea. You must complete the Level within the time limit - if not Frantic (& the Fleatrail) will fall from the screen & you'll have to try the Level again. To complete the Level you must guide the correct number (or more) of Minifleas to the exit door - which will then automatically open (& allow you to exit). When there are only 15 seconds remaining on your Level Time Clock (the pointer on the clock is in the red) the music will fade & be replaced by a siren - this is your final time warning to escape the Level (if you have enough fleas!).



ZONE INFORMATION

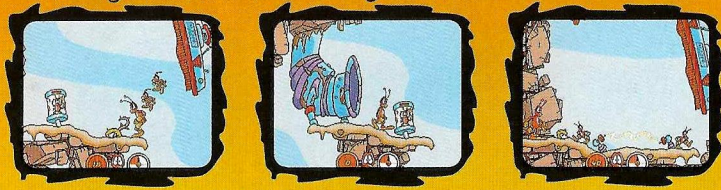
ZONE 1 - THE WHACKY LABS

The game begins in the Whacky Labs (after Frantic has just enlarged himself in the Enormotron)... in these Levels there are only loose/wandering Minifleas & basic electric devices to overcome.



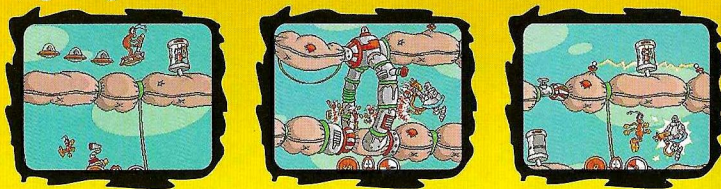
ZONE 2 - THE STIKKO HILLS

These Levels introduce a number of new devices - Stikko, Tubes & Painpods - & a lot more active sparking devices! Watch out for changes in the weather.



ZONE 3 - BOING CENTRAL

This Zone is the first to feature the Hoverpod - mastering how to fly the pod will make playing the higher Levels a lot simpler!



ZONE INFORMATION (cont.)

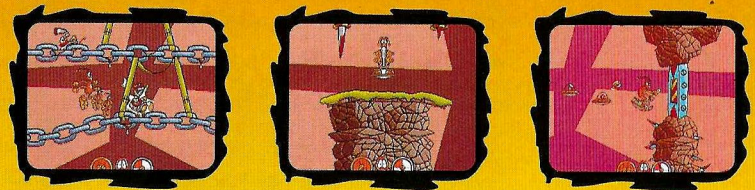
ZONE 4 - MANIK MOUNTAINS

Snow is very slippery so be careful controlling Frantic - make sure you play slowly or he'll slide off the end of the platform... careful play is rewarded in these Levels (look out for snowstorms too!)



ZONE 5 - THE FIRST FORTRESS

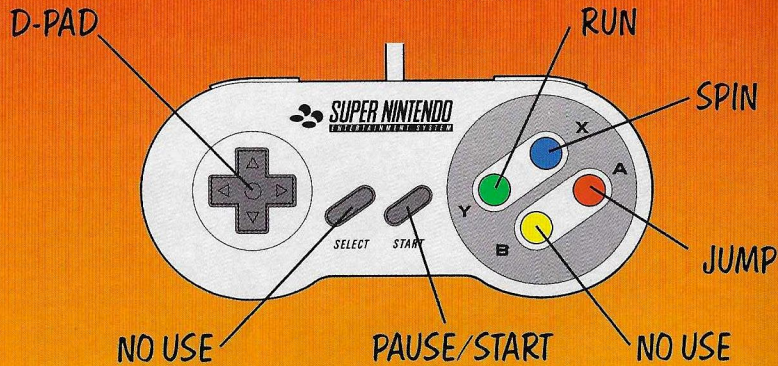
This Zone introduces a new style of gameplay & numerous 'nasty' devices. The dungeons are full of chains & rusty spikes that are embedded in the walls - the spikes are lethal to the touch for Frantic. Rusty spikes on 5.2 & 5.3 also present a problem for Frantic - especially on the Hoverpod! Caution here is the best way to fully complete these Levels.



ZONE 6 - INSIDE THE DESTRUKTOKON

Finally Frantic's quest is nearing completion... time is tight here & all your skills will be needed to escape the Destrunktokon & free all your captured Miniflea buddies!

CONTROLS

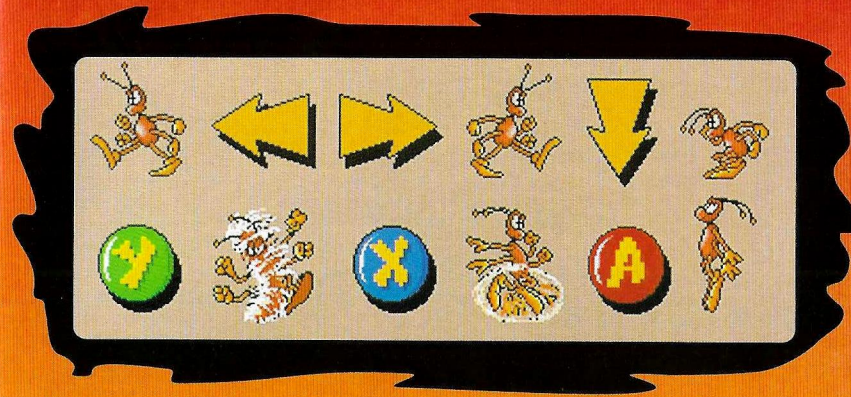


FRANTIC CAN BE CONTROLLED USING THESE D-PAD FUNCTIONS:

- D-Pad Left makes Frantic walk left
- D-Pad Right makes Frantic walk right
- D-Pad Down makes Frantic duck
- D-Pad Down+Left/Right (Diagonal) makes Frantic crawl Left or Right
- Button-X makes Frantic Spin-Attack (hold it down & move to attack)
- Button-A makes Frantic jump & (with D-Pad) Frantic performs moving jumps
- Button-Y (if held down) makes Frantic prepare for a Turbo-Run
 - let go of the button & Frantic will go into Turbo-Run mode
 - press Button-Y again to brake

Controlling Frantic while using the Hoverpod is the same except Up/Down - which causes the pod to move up & down the screen.

There is a Redefine Joypad function available in the Options Menu.



HINTS

There are hidden ways of earning extra lives within each Level (there is the possibility of earning up to 3 extra bonus lives per Level on 15 of the 18 Levels!) - keep an eye on all the timers!

Play the practice mode to get used to the gameplay of Frantic - then use the layout of the game screens to play the more difficult actual game.

On 6 of the 18 Levels (one per Zone) there is a hidden token that, if found, will enable you to exit the Level with a very, very high number of Minifleas!

GOOD LUCK!

FLEA-TASTIC!!

COPYRIGHT INFORMATION

All game design material is © 1994 Haus Teknika, all characters and Frantic Flea are © and ™ 1993 Andy Whitehurst and are being used under licensed agreement.

GAMETEK LIMITED WARRANTY

Gametek, (UK) Ltd. warrants to the original consumer purchaser of this Gametek software product that the medium on which this computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of (90) days from the date of purchase. This Gametek software program is sold "as is", without express or implied warranty of any kind, and Gametek is not liable for any losses or damages of any kind resulting from use of this program. Gametek agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any Gametek software product postage paid, with proof of date of purchase, at its Offices: Customer Support, Gametek (UK) Ltd, 25B Bath Road, Slough, Berks SL1 4DX.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the Gametek software product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect. This warranty is in lieu of all other warranties and no other representations or claims of any nature shall be binding on or obligate Gametek. Any implied warranties applicable to the ninety (90) day period described above. In no event will Gametek be liable for any special, incidental or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of the Gametek software product.

TECHNICAL ASSISTANCE

You can reach Gametek by:

PHONE

Please review the manual in depth before you call. For customer service and technical support, you can call Gametek at 01753 531831 between 9:30 a.m. and 5:00 p.m. We hope you can begin play as fast as possible, so for greatest speed and efficiency, please be at your computer when you call. If you can't be at your computer, then please write down the following information about your computer: brand name and type, sound card type, largest executable program size, and mouse type.

FAX

You can reach Technical Support by fax at 01753 554340. On your fax please include your phone and fax number, your computer information (see above), and as many details as possible about the problem you are having with the game.

MAIL

If you would like to contact us by mail, write to:

Customer Service Gametek (UK) Ltd, 25B Bath Road, Slough SL1 4DX

Please include your return address, your computer information (see above), and as many details as possible about the problem you are having with the game.

BOOKLET AND BOX DESIGN BY TEAM TEKNIKA PR

HISTOIRE

Dans les profondeurs les plus sombres de l'espace, vivent de nombreuses créatures étranges... Certaines d'entre elles sont horriblement affreuses... et d'autres sont plutôt mignonnes (même si elles sont vertes et couvertes de boutons!). Les Insideos font, néanmoins, partie du premier groupe... des êtres maléfiques, menteurs et violets. Ils ne vivent que pour conquérir les formes de vie possédant plus d'une jambe. En effet, par une curieuse ironie du sort, les Insideos sont une race de monopieds et ça les rend terriblement jaloux. Ils détestent quiconque, ou quoi que ce soit, possédant plus d'un membre inférieur; de nombreuses planètes de la galaxie ont été conquises par des hordes de méchants Insideos!

Un jour, les Insideos entendirent parler d'un monde pacifique appelé Sakapus, où non seulement les habitants ont deux jambes, mais également quatre bras... et ça, pour un Insideo c'est le comble de l'horreur! Les Insideos décidèrent alors de lancer, depuis leur patrie, d'énormes vaisseaux spatiaux, appelés DESTRUKTEURS, avec à leur tête le diabolique Baron Von Spitz, dans une mission ayant pour but de réduire Sakapus à néant!!

L'attaque fut rapide. Les citoyens de Sakapus étant plutôt calmes et tranquilles, les soldats Insideos n'eurent pas de mal à mettre les petites puces sans défense dans des cellules de détention, au cœur de leurs Destrukteurs... Toutes, sauf une... celle qu'elles surnomment Frantic!

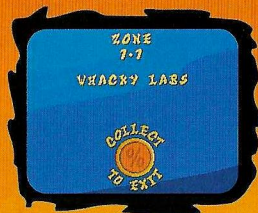
A la tombée de la nuit, Frantic réussit à se glisser dans le vaisseau Insideo. Étant donné sa taille minuscule, elle peut facilement éviter les dispositifs de détection des Insideos. Elle atteint finalement les prisons de ses camarades et réussit à les libérer. Malheureusement, prises de panique après leur libération inattendue, les minipuces s'éparpillent partout dans le vaisseau, cherchant désespérément les portes de sortie... et l'air libre!

Pendant ce temps, Frantic, elle, se retrouve à l'intérieur d'un laboratoire électronique du vaisseau, rempli d'appareils Insideos à moitié terminés. Au cours de ses recherches, elle découvre une énorme machine portant l'étiquette "Enormotron"; la seule bonne habitude des Insideos étant l'étiquetage méticuleux de leurs abominables machines! Sans réfléchir, Frantic décide d'allumer la machine et de monter dedans, et par un effet magique étrange, celle-ci la fait grandir jusqu'à ce qu'elle ait atteint la taille d'un Insideo... Elle a maintenant la capacité d'aider ses amis et d'augmenter leurs chances de survie... et elle peut aussi enfin se battre contre ces satanés aliens violets!

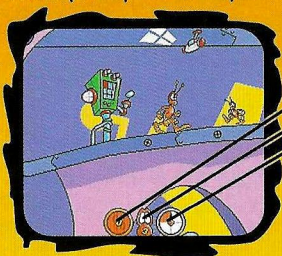


JOUER À FRANTIC FLEA

Au début de la partie, tu contrôles la puce appelée Frantic. Ta mission consiste à rassembler autant de tes copines "Minipuces" que possible et de vous échapper ensemble du niveau. Pour le faire, tu dois simplement marcher sur les Minipuces perdues. Dès que tu (Frantic) les touches, elles commencent à te suivre; plus tu en touches et en rassembles, plus ton "Convoi de Puces" grandit. Chaque Minipuce représente 2%. Ainsi, s'il te faut 20% pour t'échapper, tu n'auras besoin de rassembler que 10 Minipuces.



Avant le commencement de chaque Niveau, un écran apparaît pour t'indiquer le Niveau que tu vas traverser et le nombre de Minipuces qu'il te faut pour ouvrir la porte de sortie (de façon à ce que Frantic puisse passer à l'étape suivante).



INFORMATIONS DU JEU

% DE MINIPUCES RASSEMBLEES PAR FRANTIC
 NOMBRE DE VIES RESTANTES
 HORLOGE GLOBALE/NIVEAU - 15 SECONDES AVANT LA FIN DU TEMPS IMPARTI, UNE SIRENE RETENTIRA (A LA PLACE DE LA MUSIQUE) - TU DEVRAS ALORS TENTER D'ATTEINDRE LA PORTE DE SORTIE.... SINON FRANTIC PERDRA UNE VIE.

Plus il y a de Minipuces dans le convoi de Frantic, plus cette dernière est puissante. En effet, leurs mouvements multiplient tous ceux de Frantic. Si tu vas à gauche, elles te suivent; si tu sautes, elles sautent et si tu exécutes une Attaque Tournante, elles effectuent une Attaque Tournante. Si tu frappes un ennemi lorsque tu es suivi d'un grand convoi, il sera particulièrement facile à exterminer!



ENNEMIS INTERACTIFS

Les ennemis Insideos du jeu (énumérés ci-dessous) sont terrifiants; ils ont pour mission de rassembler et de recapturer les Minipuces perdues dans chaque Niveau et de t'empêcher de les secourir. Leur objectif principal est toujours de capturer les Minipuces; Frantic n'est, pour eux, qu'un objectif secondaire.



Agrippeur



Gardien d'Aéroglesseur



Sauteur



Aérochien



Electriseur



Soldat

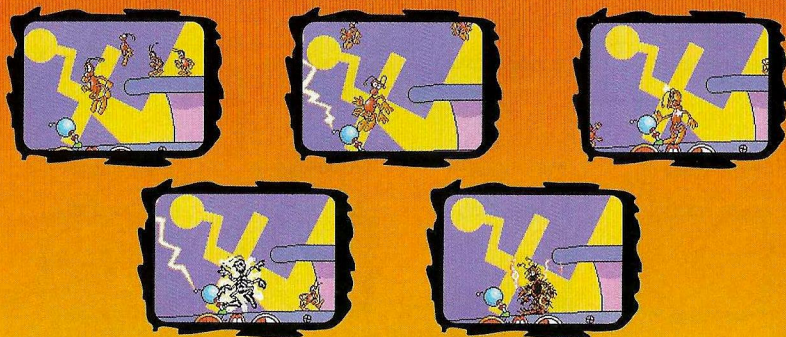


Il est dangereux de toucher les Insideos. Si Frantic marche vers l'un d'eux, sans effectuer d'Attaque Tournante ou sans aucune puce dans son convoi, elle perdra une vie. Si Frantic effectue une Attaque Tournante, elle rebondira seulement sur l'Insideo (il faut toucher les Insideos un certain nombre de fois avant qu'ils ne disparaissent de l'écran ou qu'ils explosent). Si Frantic marche vers un Insideo alors qu'elle est suivie par un convoi de Minipuces (sans effectuer d'Attaque Tournante), elle cognera dans l'ennemi. Le convoi la protégera, dans une certaine mesure, mais les Minipuces s'éloigneront d'elle et le convoi se dispersera. Néanmoins, Frantic sera invulnérable pendant quelques instants (ce qui lui permettra de se libérer de l'Insideo).

Les Insideos sont constamment à la recherche de Minipuces. Certains d'entre eux les capturent et essaient de les emmener avec eux. Si l'une de ces Minipuces sort de l'écran, elle disparaît du jeu (et ne peut plus être secourue). Pour libérer une Minipuce capturée, Frantic doit effectuer une Attaque Tournante contre l'ennemi. Au contact de l'attaque de Frantic, l'Insideo lâche la Minipuce (qui s'échappe alors ou attend que Frantic l'emène avec elle). Les dispositifs des Insideos faisant des étincelles sont dangereux; non seulement tu dois éviter de toucher le robot, mais aussi l'étincelle qu'il libère (ils peuvent tous les deux affecter Frantic!).

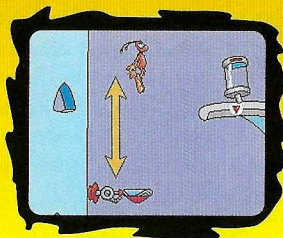
OBJETS ACTIFS

Dans les Niveaux, tu rencontreras un certain nombre d'appareils mécaniques. Certains d'entre eux sont dangereux pour Frantic et les Minipuces de son convoi. Les objets "actifs" brillent d'une énergie électrique jaune. Tu dois éviter ces objets; si Frantic les touche, et qu'elle est suivie par un convoi, les Minipuces se disperseront (Frantic perdra l'ensemble du convoi). Frantic profite de quelques secondes d'invisibilité qui lui permettent de s'éloigner des étincelles. Si Frantic touche un appareil faisant des étincelles et qu'elle n'a pas de convoi, elle sera "carbonisée" et perdra une vie. Les objets qui ne font pas d'étincelles ou qui brillent d'un éclair d'énergie bleu sont inoffensifs et ne doivent pas nécessairement être évités.



RESSORTS

Tu trouveras, dans le jeu, un certain nombre de tremplins rebondissants attachés à des plate-formes. Utilise-les pour projeter Frantic jusqu'aux plate-formes surélevées, en maintenant le bouton de Saut enfoncé. Frantic sautera alors un peu plus haut. Si tu maintiens le bouton de saut enfoncé et que Frantic a déjà sauté trois fois sur le tremplin, elle atteindra la hauteur maximum.



COSSES DE TORTURE

A partir de la Zone 2, les Minipuces ne se contenteront pas d'errer dans le Niveau en attendant d'être secourues par Frantic... elles seront également prisonnières d'appareils appelés "Cosses de Torture". Les Minipuces enfermées dans des Cosses de Torture sont en danger... si tu les y laisses pendant trop longtemps, elle seront Carbonisées, Déchiquetées ou Ecrasées. Pour les sauver, Frantic doit simplement marcher à côté de la cosse; cela activera le mécanisme d'évasion et tu entendras un "pan" au moment où la Minipuce sera libérée... cette Minipuce entrera alors dans ton convoi. La Cosse de Torture, elle, restera sur la carte, mais elle sera vide. Lorsqu'une Minipuce crie "Help Me!" (A l'Aide!), cela signifie que sa Cosse de Torture va bientôt être activée; un compteur apparaît au-dessus de celle-ci. Lorsqu'il atteint 0, quelque chose d'horrible arrivera à la Minipuce prisonnière et Frantic ne pourra plus la secourir (et devra dire adieu à sa minuscule amie).



Dans le piège!



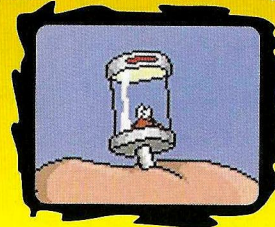
Secourir



Compte à Rebours



Carboniser



Sur le grill!

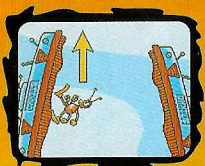
VENTOUSES

Les Tampons-Ventouses permettent à Frantic d'escalader des murs et de s'accrocher aux plafonds... les Tampons ont un effet d'attraction sur Frantic (puisque'ils sont entourés d'un champ magnétique). Lorsque Frantic et les Minipuces sont attirés par un Tampon, la Course Turbo et l'Attaque Tournante sont désactivées; seul le "saut" est encore actif. Pour descendre d'un tampon, Frantic doit marcher vers le bout de celui-ci et, d'un mouvement continu, sauter et marcher. S'il n'y a pas d'autre Tampon à proximité, Frantic retombera sur le sol. Par contre, s'il y en a un, Frantic sera attiré par le champ magnétique de l'autre.

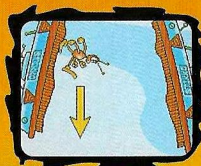
Pour marcher sur un Tampon, sers-toi des commandes du joystick, Gauche et Droite (Frantic marche vers la Gauche ou la Droite), comme pour les déplacements sur une plate-forme. Le mouvement du Joypad à Droite fera toujours marcher Frantic vers la Droite/le Haut, alors que le Joypad vers la Gauche déplacera Frantic vers la Gauche/le bas.



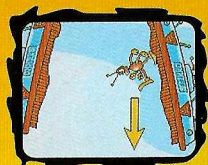
Sauter



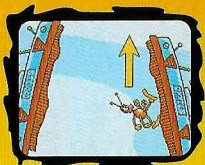
Bouton D à Droite



Bouton D à Gauche



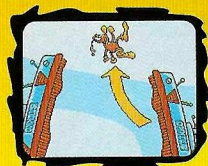
Bouton D à Gauche



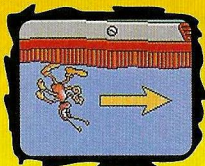
Bouton D à Droite



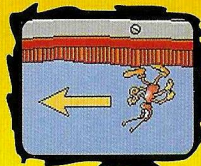
Sauter



Bouton D à Droite & Sauter



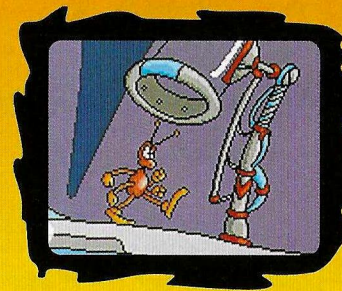
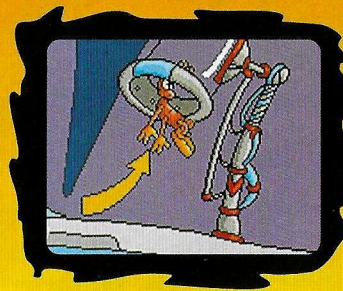
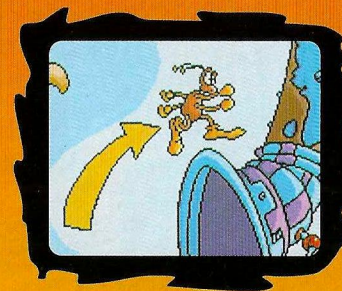
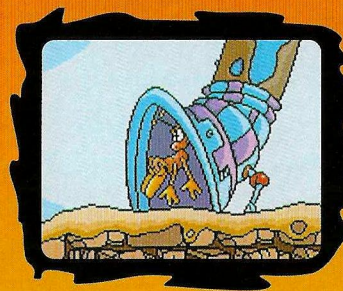
Bouton D à Droite



Bouton D à Gauche

TUBES ASPIRATEURS

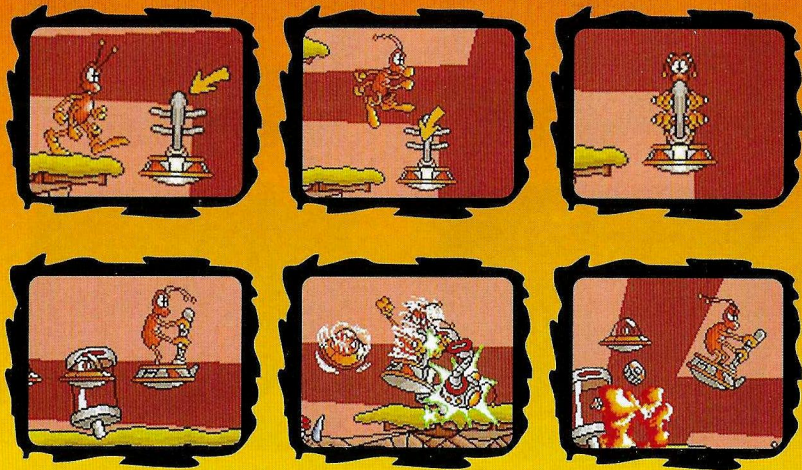
Tu peux te servir des Tubes Aspirateurs pour traverser les Niveaux à toute allure. Pour le faire, tu dois simplement faire passer Frantic par la porte ouverte ou le bout de tuyau. Elle sera alors aspirée dans le tube et transportée dans une autre zone. Si tu veux éviter d'être aspiré dans un tuyau, saute par-dessus l'entrée du tube. Dans les Niveaux ultérieurs, Frantic doit sauter dans des tuyaux. Pour éviter qu'elle y soit aspirée, fais-la marcher au-dessous de ceux-ci, sans la faire sauter.



COSSE AÉROGLISSEUSE

Dans les Zones 3 et 5, tu trouveras des appareils spéciaux appelés Cosses Aéroglisseuses. Elles permettent à Frantic de planer sur l'écran. Pour activer ces machines, tu dois simplement faire sauter Frantic à l'intérieur. Tu pourras ensuite voler autour et au travers des plate-formes. Tout en se servant de la Cosse Aéroglisseuse, Frantic peut effectuer une Attaque Tournante Turbo. Les Minipuces de son convoi apparaîtront automatiquement dans des soucoupes volantes (pour qu'elles puissent également voler dans les Niveaux).

Pour rassembler les Minipuces d'un Niveau ou les sortir des Cosses de Torture, Frantic doit sauter hors de la cosse... Elle ne peut pas secourir les Minipuces lorsqu'elle est à l'intérieur d'une Cosse Aéroglisseuse. N'abandonne pas la cosse n'importe où... car Frantic doit pouvoir sauter à l'intérieur, pour s'en servir à nouveau par la suite.



OBJETS BONUS

Eparpillés dans les Zones, tu trouveras un certain nombre d'Objets Bonus à ramasser. Pour le faire, tu dois simplement guider Frantic sur l'objet voulu (tu entendas un "pan" lorsque tu l'auras ramassé). Parmi les Objets à ramasser, il y a des vies supplémentaires, l'invincibilité et la capacité de voler... Il y a également, caché quelque part dans un Niveau de chaque Zone, un jeton spécial qui te permet de terminer le Niveau très facilement...!



Vie



Invincibilité



Capacité de Voler

MODE D'ENTRAÎNEMENT

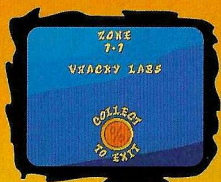
Sur le menu d'options, tu disposes d'une option te permettant de jouer une partie d'entraînement sur 9 des 18 Niveaux. Il y a beaucoup moins d'Insideos patrouillant ces Niveaux. Nous te conseillons d'utiliser cette option pour te familiariser avec les caractéristiques du jeu. Si tu arrives à la fin du jeu en mode d'entraînement, tu ne verras pas le dernier Niveau ou les crédits. Pour voir ces écrans, tu dois jouer à Frantic Flea comme les pros!!

MOTS DE PASSE ET COMPTEURS

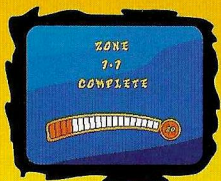
Tu disposes, dans le jeu, d'une option mot de passe. Elle te permet de passer à différentes Zones (non pas Niveaux). Si tu réussis à terminer le Niveau 3 de Toute Zone, un mot de passe apparaîtra à l'écran. Note-le et utilise-le pour passer les Zones.



Avant de commencer un Niveau, tu verras apparaître un compteur qui t'indiquera le nombre de Minipuces nécessaires pour quitter le Niveau. Cet écran n'apparaît qu'au début de chaque partie.



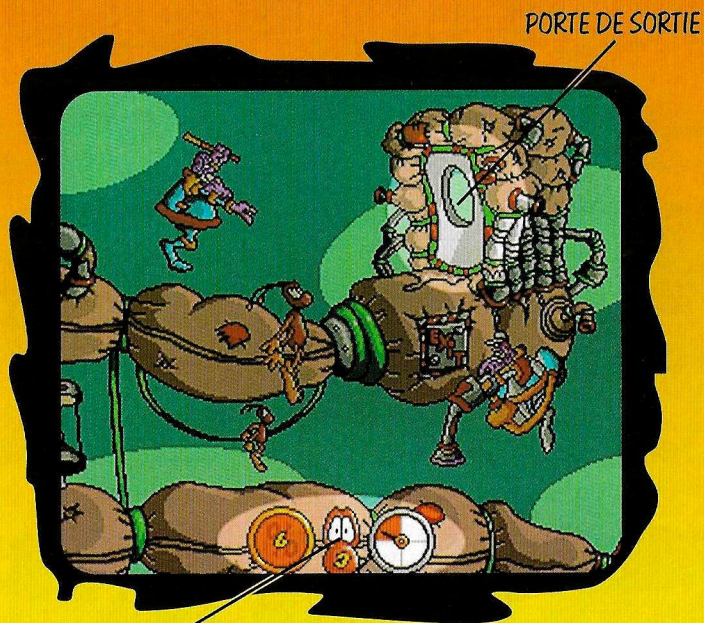
Lorsque tu auras terminé un Niveau, un autre écran apparaîtra, pour confirmer le nombre de Minipuces que tu as secourues.



Un écran supplémentaire apparaîtra peut-être ensuite, si tu as droit à un bonus (mais on ne t'en dira pas plus là-dessus!)

HORLOGE DE NIVEAU ET SORTIE

Pour chaque Niveau de Frantic Flea, il y a une limite générale de temps. Tu dois terminer le Niveau avant la fin de ce délai. Si tu n'y arrives pas, Frantic (et son Convoi) sortiront de l'écran et tu devras recommencer le Niveau. Pour terminer le Niveau, tu dois conduire le nombre de Minipuces voulu (ou plus) à la porte de sortie, qui s'ouvrira alors automatiquement (et les laissera sortir). Lorsqu'il ne reste plus que 15 secondes sur l'Horloge de Niveau (le pointeur de l'horloge est sur le rouge), la musique s'éteindra et sera remplacée par une sirène. C'est ton dernier avertissement quant au temps qu'il te reste pour t'échapper du Niveau (si tu as suffisamment de puces!).

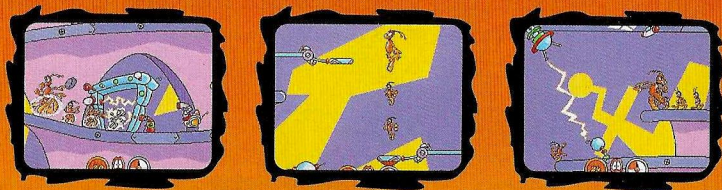


PANNEAU DE STATUT

INFORMATIONS SUR LES ZONES

ZONE 1 - LES LABOS DINGOS

Le jeu commence dans les Labos Dingos (après que Frantic ait été grandie dans l'Enormotron)... Dans ces Niveaux, il n'y a que des Minipuces perdues/errantes et des machines électriques assez faciles à vaincre.



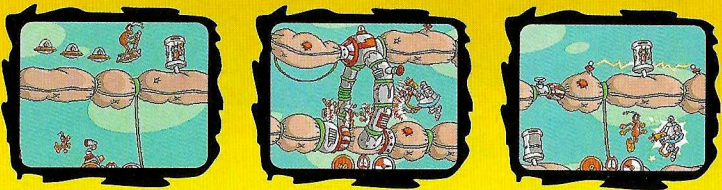
ZONE 2 - LES COLLINES VENTOUSES

Ces Niveaux introduisent un certain nombre de dispositifs nouveaux, Tampons, Tuyaux et Cosses de Torture, ainsi qu'un tas d'appareils étincelants! Fais attention aux changements dans la météo.



ZONE 3 - BASE AÉRIENNE

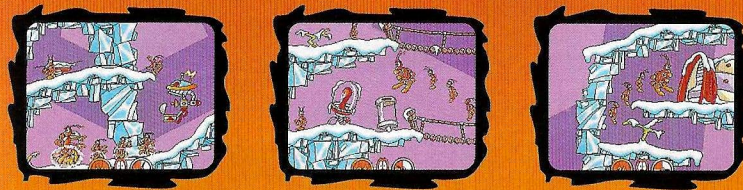
Cette Zone est la première qui présente la Cosse Aérogliisseuse. Apprendre à piloter la cosse te facilitera énormément la tâche dans les Niveaux supérieurs!



INFORMATIONS SUR LES ZONES (SUITE)

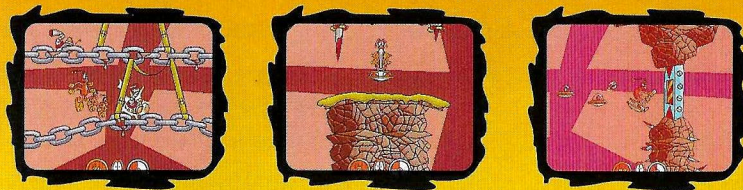
ZONE 4 - FOLLES MONTAGNES

La neige est particulièrement glissante, alors déplace Frantic avec précaution. Prends soin de jouer lentement ou elle glissera au bout de la plate-forme... la prudence est récompensée dans ces Niveaux (attention aussi aux tempêtes de neige!)



ZONE 5 - LA PREMIÈRE FORTERESSE

Cette Zone introduit un nouveau style de jeu et une multitude d'appareils maléfiques. Les donjons sont remplis de chaînes et de pointes rouillées enfoncées dans les murs. Frantic ne survivra pas au contact des pointes. Les pointes rouillées de 5,2 et 5,3 présentent également un problème pour Frantic, en particulier sur la Cosse Aérogliisseuse! La prudence ici est ta meilleure stratégie si tu souhaites terminer les Niveaux.



ZONE 6 - A L'INTÉRIEUR DU DESTRUKTEUR

L'aventure de Frantic touche presque à sa fin... Tu ne disposes que de peu de temps et tu as besoin de toute ton adresse pour t'échapper du Destrukteur et pour libérer toutes tes copines Minipuces prisonnières!

COMMANDES

BOUTON D



COURIR

TOURNER

SAUTER

INUTILE

ARRETER/COMMENCER

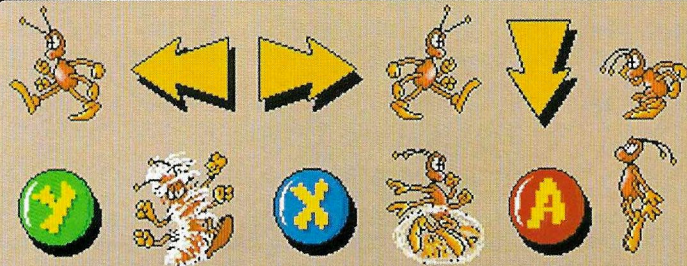
INUTILE

TU PEUX CONTRÔLER FRANTIC À L'AIDE
DU BOUTON DIRECTIONNEL:

- Bouton D à gauche Frantic marche vers la gauche
- Bouton D à droite Frantic marche vers la droite
- Bouton D en bas Frantic se baisse
- Bouton D en Bas à Gauche/Droite (Diagonale) Frantic rampe vers la gauche ou la droite
- Bouton X Frantic effectue une Attaque Tournante
(maintiens le bouton enfoncé et déplace-toi pour attaquer)
- Bouton A Frantic saute et (avec Bouton D) effectue des sauts mobiles
- Bouton Y (si maintenu enfoncé) Frantic prépare une Course Turbo
- relâche le bouton et Frantic passera en mode de Course Turbo.
- appuie à nouveau sur le Bouton Y pour freiner.

Le contrôle de Frantic, tout en utilisant la Cosse Aérogliisseuse est identique, sauf pour Haut/Bas; ces commandes déplacent la cosse vers le haut et le bas de l'écran.

Parmi les Options de Contrôle, tu disposes d'une fonction Redefine Joypad (Redéfinir Joypad).



CONSEILS

Il existe des moyens cachés de gagner des vies supplémentaires dans chaque Niveau (tu as la possibilité de gagner jusqu'à 3 vies supplémentaires par Niveau, dans 15 des 18 Niveaux du jeu!)
Garde l'œil sur tous les compteurs!

Joue en mode d'entraînement afin de t'habituer à Frantic. Utilise ensuite la disposition des écrans lorsque tu joues les parties les plus difficiles.

Sur 6 des 18 Niveaux (un par Zone), un jeton a été caché qui, si tu le trouves, te permet de quitter le Niveau avec un nombre très très élevé de Minipuces!

BONNE CHANCE!

APUCE-TOI BIEN!!

INFORMATIONS SUR LE COPYRIGHT

Tout le matériel de conception du jeu fait l'objet d'un copyright © 1994 Haus Teknikka, tous les personnages, ainsi que Frantic Flea font l'objet d'un copyright © et d'une marque ™ 1993 Andy Whitehurst et sont utilisés dans le cadre d'un accord de licence.

GUARANTIE LIMITÉE GAMETEK

Gametek (UK) Ltd. garantit à l'acheteur initial de ce produit que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est dénué de tout défaut de matériel ou de fabrication, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce programme Gametek est vendu "tel quel" sans garantie implicite ou explicite d'aucune sorte, et Gametek n'est pas responsable des pertes et dommages pouvant résulter de l'utilisation de ce programme. Gametek s'engage, pour une période de 90 jours, à réparer ou remplacer, gratuitement, à sa discrétion, tout produit Gametek, envoyé, port payé avec une preuve de la date d'achat, à l'adresse suivante: Customer Support, Gametek (UK) Ltd., 258 Bath Road, Slough, Berks SL1 4DX.

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Elle ne s'applique pas sera

nulle si le défaut de produit Gametek est le résultat d'abus, d'usage déraisonnable, de mauvais traitement ou de négligence. Cette garantie exclut toute autre garantie, et aucune représentation ou réclamation de quelque nature n'engagera ou n'obligera Gametek. Les garanties implicites applicables à ce logiciel, y compris les garanties de qualité marchande et d'adaptation à un usage particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours indiquée précédemment. En aucun cas, Gametek ne sera tenu responsable de dommages accessoires ou indirects résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement du produit Gametek.

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous pouvez contacter Gametek par:

TELEPHONE

Avant nous appeler, veuillez consulter le manuel d'utilisation. Pour le service clientèle et le support technique, vous pouvez nous appeler au ++44 (0)1753 531831 entre 9.30h et 17h (heure anglaise). Nous souhaitons que vous puissiez commencer à jouer le plus rapidement possible, alors pour un service prompt et efficace, soyez près de votre ordinateur lorsque vous appelez. Si cela n'est pas possible, veuillez noter les informations suivantes concernant votre ordinateur: marque et type, type de carte sonore, taille du plus grand programme exécutable et type de souris.

FAX

Vous pouvez contacter le service technique par fax, au 1944 (0)1753 554340. Sur votre fax, veuillez mentionner vos numéros de téléphone et de fax, les informations relatives à votre ordinateur (mentionnées ci-dessus) et expliquer avec le plus de détails possibles le type de problèmes que vous avez rencontré avec le jeu.

COURRIER

Si vous souhaitez nous contacter par courrier, écrivez-nous à:
GAMETEK UK, 258 Bath Road, Slough, Berkshire SL1 4DX Royaume-Uni

Veuillez inclure votre adresse, les informations relatives à votre ordinateur (voir ci-dessus) et expliquez de la manière la plus détaillée possible le type de problèmes que vous avez rencontré avec le jeu.

LIVRET ET CONCEPTION DE BOITE PAR TEAM TEKNIKA PR

STORYLINE

Tief in den finstersten Ecken des Weltalls lauern haufenweise seltsamer Wesen... darunter unvorstellbar fürchterliche Kreaturen des Schreckens... & aber es gibt auch welche, die eigentlich ganz nett sind (obwohl sie grün & pickelig sind!). Die Insideos gehören aber zweifellos der ersten Sparte an... gemein, hinterhältig & gräßlich lila... und diese Fieslinge haben nur eines im Sinn, nämlich alle Lebensformen, die mehr als ein Bein haben, zu ihren Sklaven zu machen. Warum? Weil das Schicksal die Insideos wohl irgendwie nicht leiden konnte und sie zum einzigen Einfüßlervolk des Weltalls heranwachsen ließ. Und darin liegt auch das Problem, denn die Insideos sind wahnsinnig eifersüchtig und hassen einfach jeden, der mehr als ein Bein hat, und so ist es nicht verwunderlich, daß Horden fauchender Insideos das Leben vieler Planeten zur Hölle machen!

Zu allem Übel haben die Insideos nun auch noch die friedliche Flohwelt entdeckt, in der die Bewohner nicht nur zwei Beine, sondern auch noch vier Arme haben... und für einen Insideo ist das eine glatte Beleidigung! In der Heimatwelt der Insideos herrscht deshalb reges Treiben, denn in Kürze soll ein Geschwader monströser DESTRUKTOKON-Raumschiffe gestartet werden, an deren Spitze der üble Baron von Spitz die Vernichtung der anstößigen Flohwelt kommandiert!

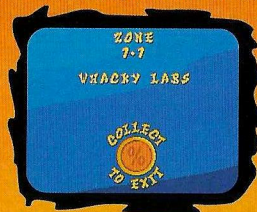
Der Angriff erfolgt völlig unerwartet - die Bewohner der Flohwelt sind nämlich ein äußerst friedliebender Haufen - deshalb dauert es auch gar nicht lange, bis die Insideo-Troopers die kleinen und hilflosen Flöhe in die Gefängniszellen irgendwo tief unten in ihren Destruktokons geworfen haben... alle außer einem kleinen Floh... einem Floh namens Frantic!

Frantic wartet, bis es dunkel wird und schleicht sich dann in das Insideo-Schiff. Dank seiner Winzigkeit gelingt es ihm, unentdeckt an den Insideo-Detektoren vorbeizuhüpfen. Schließlich erreicht er die Gefängniszellen und gibt seinen Brüdern und Schwestern wieder die Freiheit. In blinder Panik hüpfen die Miniflöhe auf der Suche nach einem Ausgang... und der Freiheit in allen Richtungen davon!

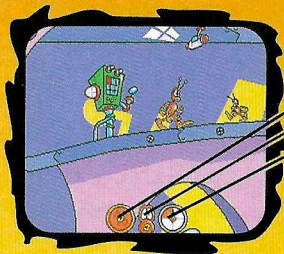
Zwischenzeitlich stolpert Frantic im tiefsten Innern des Raumschiffs in ein verlassenes Elektroniklabor (voll halbfertiger Insideo-Vorrichtungen). Während er verwirrt umherschaut, entdeckt er plötzlich eine gewaltige Maschine mit der Aufschrift "Enormotron" (die einzig gute Angewohnheit, die diese Insideos zu haben scheinen, ist die deutliche Beschriftung ihrer rucklosen Maschinerie!). Frantic faßt einen plötzlichen Entschluß - aktiviert das Ding und springt hinein. Wie durch Zauberei wächst und wächst Frantic, bis er bald genauso groß ist, wie die Insideos... jetzt kann er nicht nur seinen Freunden besser helfen und vielleicht sogar das Schicksal umkehren, sondern einem dieser lila Widerlinge mal kräftig in den Hintern treten!

UND SO WIRD GESPIELT...

Sie beginnen das Spiel in Kontrolle unseres Helden Frantic Flea, und Ihre Aufgabe ist es, so viele Ihrer "Miniflokumpels" wie möglich aufzugabeln und sicher zum Ausgang des Levels zu geleiten. Sie brauchen dazu einfach nur über die umhertippelnden Miniflöhe zu gehen. Sobald Frantic/Sie einen von diesen Kerlchen berührt, folgt er Ihnen treu. Je mehr Sie berühren und um sich versammeln, desto größer wird natürlich Ihre "Floharmee". Jeder Minifloh ist ganze 2% wert. Wenn Sie also 20% brauchen, um zu entkommen, dann müssen Sie demnach 10 Miniflöhe aufgabeln.



Zu Beginn jedes Levels erscheint ein Bildschirm mit Infos zum nächsten Level und der Mindestflohaufgabelzahl, die Sie erreichen müssen, bevor sich die Ausgangstür öffnet (und Frantic zum nächsten Level weiter kann).



IN-GAME INFORMATION

FRANTIC HAT % MINIFLÖHE AUFGEGABELT.
 VERBLEIBENDE LEBEN
 GLOBALER /LEVEL-TIMER - SIE HABEN NUR NOCH 15 SEKUNDEN, BEVOR STATT DER SCHÖNEN MUSIK EINE SIRENE AUFHEULT!!! - SIE MÜSSEN SO SCHNELL WIE MÖGLICH ZUM AUSGANG GELANGEN, ANDERNFALLS VERLIERT FRANTIC EIN LEBEN!!!

Je mehr Miniflöhe artig hinter Frantic herhüpfen, desto kräftiger ist unser Held - denn ihre Schrittlchen verdoppeln jegliche Moves, die Frantic macht, d.h. wenn er nach links geht, folgen sie ihm, springt er, hüpfen auch sie hoch, geht er in den Wirbelangriff über, dann wirbeln auch sie munter auf den Gegner zu. Kleben Sie Ihrem Gegenüber eine, während hinter Ihnen eine Riesenskolonne Miniflöhe hertippeln, können Sie ihn locker vom Hocker hauen!



INTERAKTIVE GEGNER

Die Insideo-Enemies (siehe unten), auf die Sie während des Spiels stoßen werden, sind ein wahrhaft furchteinflößender Haufen Fieslinge, die nur eines im Sinn haben... auf jedem Level die umhertippelnden Miniflöhe zusammenzutreiben und wieder in den Kerker zu werfen... und natürlich zu verhindern, daß Frantic sie rettet. Ihr Ziel Nummer 1 ist die Gefangennahme der Miniflöhe - Frantic spielt dabei für sie nur eine zweitrangige Rolle.



Grapscher



Hoverwächter



Hüpfer



Hoverhund



Funkensprüher



Trooper

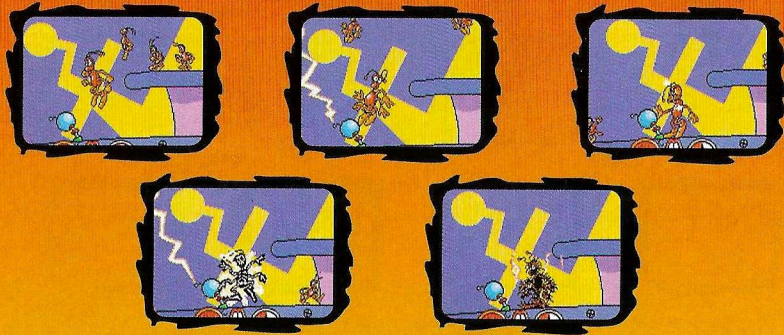


Es ist wahnsinnig gefährlich, Insideos zu berühren! Sollten Sie also versehentlich ohne Wirbelangriff oder Minifloharmee in einen hineintreten, dann verliert Frantic ein Leben. Gehen Sie jedoch in einen Wirbelangriff über und berühren dann einen Insideo, prallen Sie unversehrt von ihm ab (Insideos müssen mehrmals getroffen werden, bevor sie vom Bildschirm hopsen oder explodieren). Laufen Sie ohne Wirbelangriff aber mit Minifloharmee in einen Insideo, dann kommt es zu einem Zusammenstoß. Zwar bieten Ihnen Ihre Miniflöhe einen gewissen Schutz, doch purzeln sie danach in allen Richtungen davon, und Sie stehen plötzlich ohne Minifloharmee da! Doch ist noch nicht alles verloren, denn Frantic ist danach zeitweise unverwundbar! Machen Sie sich also so schnell wie möglich aus dem Staub!

Insideos sind immer auf der Suche nach Miniflöhen. Einige Insideos greifen sich einen Minifloh und versuchen dann, ihn davonzuschleppen. Gelingt es ihm, den armen Minifloh vom Bildschirm zu zerren, dann scheidet er aus dem Spiel aus (und kann nicht mehr gerettet werden). Um einen Minifloh zu befreien, muß Frantic den Gegner mit einem Wirbelangriff umhauen. Der Insideo läßt den kleinen Minifloh daraufhin fallen (der dann entweder das Weite sucht oder darauf wartet, daß Frantic ihn abholt). Funkensprühende Insideo-Maschinen sind gefährlich. Sie müssen dabei nicht nur dem Roboter aus dem Weg gehen, sondern auch den Funken (beide können Frantic arg zurichten!).

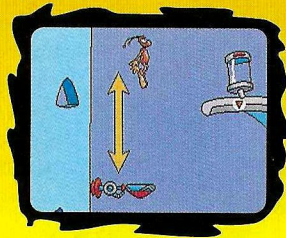
AKTIVE OBJEKTE

Auf jedem Level gibt es eine Reihe mechanischer Vorrichtungen. Einige dieser Maschinen stellen eine große Gefahr für Frantic und seine Miniflöhe dar. "Aktive Objekte" spucken mit gelber Elektroenergie um sich - diese Objekte müssen also gemieden werden. Berührt Frantic mit Minifloharmee ein aktives Objekt, dann löst sich seine Miniflohkolonne auf (Frantic bäßt dabei seine ganze Armee ein!), und Frantic ist zeitweilig unbesiegbar, um den Funken zu entkommen. Berührt Frantic ohne Floharmee eine funkensprühende Maschine, dann kriegt er tierisch eine gewischt und verliert ein Leben. Objekte, die keine Funken sprühen - oder blaue Energieblitze spucken - sind harmlos und brauchen nicht gemieden zu werden.



BOUNCERS

Während des Spiels werden Sie auf mehrere Sprungbretter treffen - sog. Bouncers - die an verschiedenen Plattformen angebracht sind. Nutzen Sie diese, um Frantic auf höher liegende Plattformen springen zu lassen, indem Sie den Hüpfknopf drücken. Frantic hüpfert dann ein bißchen höher. Halten Sie den Hüpfknopf länger gedrückt, springt Frantic dreimal auf das Sprungbrett und erreicht somit seine maximale Hüpfhöhe.



SCHMERZKAPSELN

Von Zone 2 an hüpfen die Miniflöhe nicht nur ziellos umher und warten auf Frantics Rettung... sondern geraten in die Falle sog. Schmerzapseln. Miniflöhe, die in solch einer Schmerzapsel festsitzen, sind in großer Gefahr... denn wenn Sie sie zu lange da drin schmachten lassen, werden sie kräftig durchgebraten, zermatscht oder zerplatzen einfach! Um sie zu retten, braucht Frantic nur an ihnen vorbeizulaufen, wodurch der Fluchtmechanismus aktiviert wird, der Spieler ein Platzgeräusch hört und der Minifloh entkommen kann. Dieser Minifloh schließt sich dann Ihrer Floharmee an. Die Schmerzapsel bleibt zwar auf der Karte, ist jetzt aber leer. Wenn ein Minifloh um Hilfe ruft (Help Me!), dann bleibt nicht mehr viel Zeit, bevor seine Schmerzapsel aktiviert wird! Über der Kapsel erscheint dann eine Stoppuhr. Ist sie auf 0 abgelaufen, ist es um den armen Minifloh geschehen, und Frantic kann seinen Freund nicht mehr retten.



In der Falle!



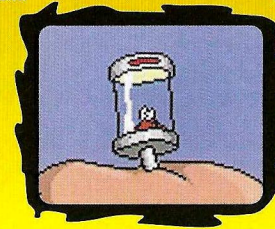
Retten



Countdown



Verkohlten



Gegrillt

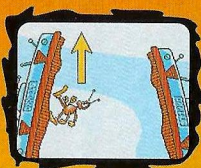
KLEBOS

Dank der Klebo-Saugpolster kann Frantic Wände hochklettern und von der Decke hängen... Klebos haben eine Wahnsinnsanziehungskraft auf Frantic (denn sie sind von einem Magnetfeld umgeben). Wenn Frantic und seine Miniflohe von einem Klebo angezogen werden, sind Turbosprint und Wirbelangriff deaktiviert. Er kann dann nur noch springen. Um vom Klebo runterzukommen, müssen Sie zum Saugpolsterende gehen... und das mit einer durchgehenden Bewegung, d.h. springen und laufen. Gibt's in der Nähe kein weiteres Klebo-Polster, fällt Frantic zu Boden. Gibt's doch ein Polster, wird Frantic vom Magnetfeld dieses Polsters angezogen.

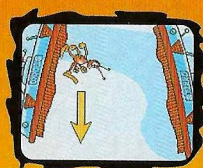
Um auf ein Klebo zu steigen, sollten die Joypad-Befehle Links & Rechts (Frantic läuft links/rechts) die gleiche Funktion wie beim Laufen auf einer Plattform haben. Joypad Rechts läßt Frantic rechts/hoch gehen, Joypad Links dagegen links/runter.



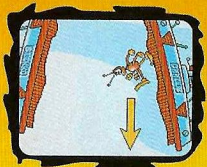
Hüpfen



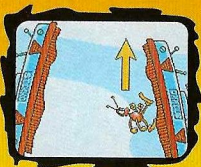
D-Pad Rechts



D-Pad Links



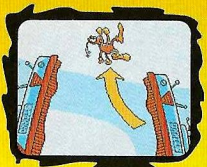
D-Pad Links



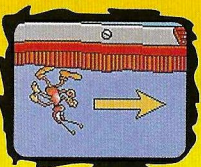
D-Pad Rechts



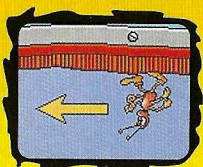
Hüpfen



D-Pad Rechts & Hüpfen



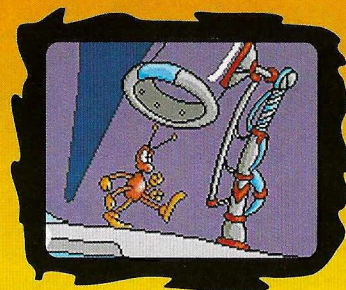
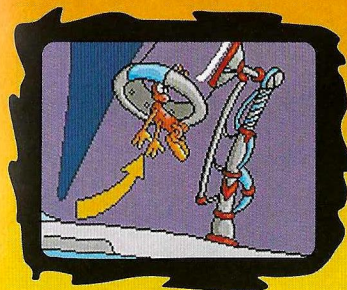
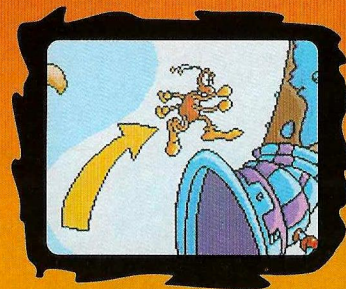
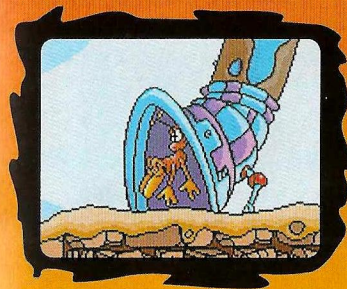
D-Pad Rechts



D-Pad Links

SAUGROHRE

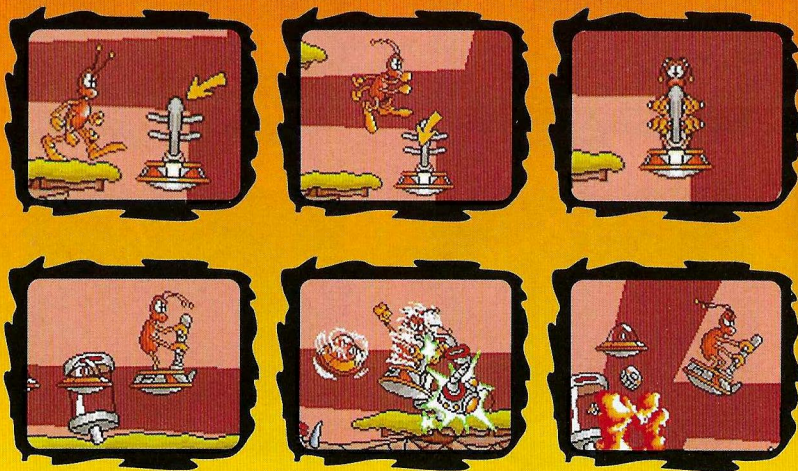
Mittels der Saugrohre kann Frantic schnell von einem Level zum anderen zischen. Sie brauchen Frantic dazu nur in Richtung der Rohröffnung lenken, und er wird in das Rohr gesaugt und an einem anderen Ort wieder ausgespuckt. Möchten Sie dem jedoch aus dem Weg gehen, dann springen Sie über die Rohröffnung hinweg. In späteren Levels muß Frantic hochspringen, um in die Rohre zu gelangen. Will er sie in diesem Fall meiden, muß er nicht darüber hinweg springen, sondern unter ihnen hindurchlaufen.



DIE HOVERKAPSEL

In der Zone 3 & 5 gibt's eine Spezialvorrichtung, die sog. Hoverkapsel, mit der Frantic über den Bildschirm fliegen kann. Um diese Vorrichtung zu aktivieren, muß Frantic nur hineinspringen, und schon kann er umher- und sogar durch die Plattformen fliegen. Turbosprints & Wirbelangriffe kann Frantic auch von einer Hoverkapsel aus starten. Seine Miniflöhe reisen dabei automatisch in fliegenden Untertassen hinter ihm her (sie können also auch um die Levels flitzen!).

Um auf den Levels Miniflöhe aufzugabeln oder Miniflöhe zu retten, die in Schmerzkapsel fallen geraten sind, müssen Sie zuerst aus der Hoverkapsel springen... Frantic kann keine Miniflöhe retten, wenn er in der Hoverkapsel sitzt - aber seien Sie vorsichtig, wo Sie Ihre Hoverkapsel parken... Frantic muß schnell wieder reinspringen können, wenn er weiterfliegen will.



BONI

Über die Zonen verstreut befinden sich mehrere Bonusobjekte, die Frantic aufheben kann, indem Sie ihn auf den entsprechenden Gegenstand zubewegen (es ertönt ein Platzgeräusch, sobald er den Bonus aufgenommen hat). Zu den Boni gehören Extraleben, Unbesiegbarkeit & die Möglichkeit zu fliegen... Dann gibt's auf einem Level jeder Zone auch noch einen versteckten Spezialbonus zu finden, der den Abschluß des Levels kinderleicht macht...!



Leben



Unbesiegbarkeit



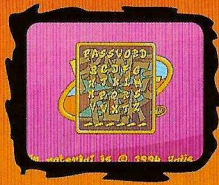
Fähigkeit zu fliegen

ÜBUNGSMODUS

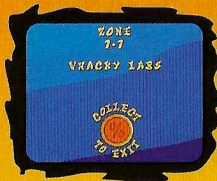
Über das Optionenmenü können Sie ein Übungsspiel starten und 9 von 18 Levels spielen. Auf diesen Levels treiben sich weniger Insideos herum - eine ausgezeichnete Gelegenheit, sich ein wenig einzüben. Haben Sie das Übungsspiel beendet, wird der Endlevel jedoch nicht gezeigt... und auch nicht das Mitarbeiterverzeichnis! Dazu müssen Sie schon alle Levels durchspielen!

PASSWORT & ZÄHLER

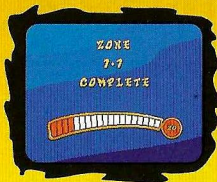
Das Spiel verfügt über eine Passwortoption, mit der Sie direkt zu einer gewünschten Zone (nicht Level) übergangen können. Dazu müssen Sie aber zuerst Level 3 der jeweiligen Zone abschließen. Erst dann erhalten Sie ein Passwort, das Sie sich aufschreiben sollten, um später durch die Zonen gehen zu können.



Zu Beginn jedes Levels erscheint ein Zähler, der die Miniflohanzahl angibt, die für den Abschluß des nächsten Levels gerettet werden muß. Dieser Bildschirm wird jedoch nur zu Beginn jedes Spiels gezeigt.



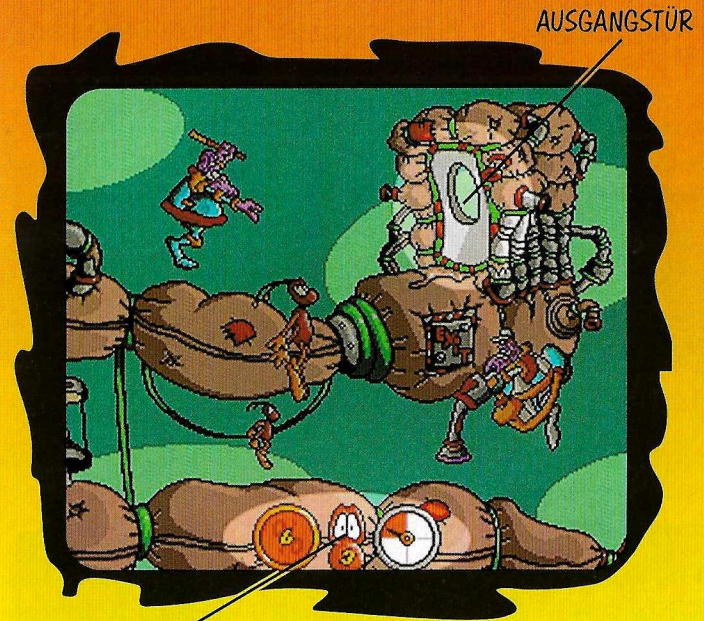
Nach erfolgreichem Abschluß eines Levels erscheint ein weiterer Bildschirm, der angibt, wie viele Miniflöhe Sie letztendlich gerettet haben.



Und es erscheint doch glatt noch ein Bildschirm, wenn Sie die Spezialbonuskriterien erfüllt haben (mehr verraten wir aber nicht!).

LEVELTIMER & AUSGANG

Jeder Spiellevel hat ein bestimmtes Zeitlimit, d.h. Sie müssen jeden Level innerhalb dieses Zeitlimits abschließen. Gelingt Ihnen das nicht, fällt Frantic (und seine Floharmee) vom Bildschirm, und Sie müssen den Level wiederholen. Um einen Level abzuschließen, müssen Sie die gegebene Mindestzahl (oder mehr) an Miniflöhen zum Ausgang geleiten, die sich dann automatisch öffnet (und Ihnen den Weg freigibt). Bleiben Ihnen nur noch 15 Sekunden, dann wird der Zeiger der Levelzeituhr rot gezeigt, und statt der Musik ertönt eine Alarmsirene. Das ist Ihre letzte Warnung, dem Level zu entkommen... natürlich nur, wenn Sie genügend Flöhe haben!



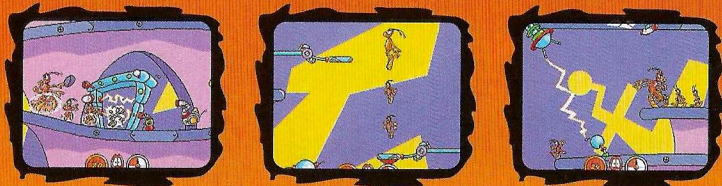
STATUSTAFEL

AUSGANGSTÜR

ZONENINFOS

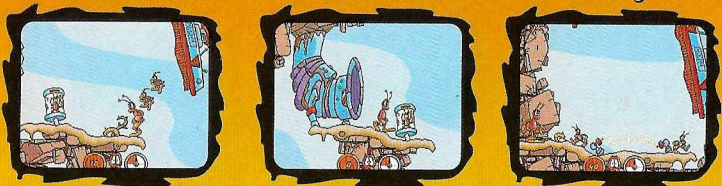
ZONE 1 - DIE VERRÜCKTEN LABS

Das Spiel beginnt in den verrückten Labs (nachdem Frantic sich im Enormotron vergrößert hat)... Auf diesem Level gibt's nur verängstigte Miniflöhe aufzugabeln und ein paar Elektrogeräte zu meiden.



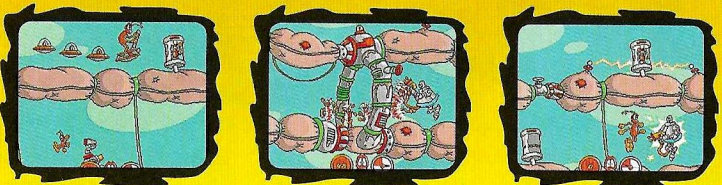
ZONE 2 - DIE KLEBOHÜGEL

Auf diesen Levels gibt's mehrere neue Vorrichtungen - Klebos, Rohre und Schmerzkapseln - und ein ganzer Haufen funksprühender Maschinen! Halten Sie nach Wetterveränderungen Ausschau!



ZONE 3 - BOING-ZENTRALE

Diese Zone ist die erste, in der die Hoverkapsel zum Einsatz kommt. Haben Sie den Flug in einer Hoverkapsel gemeistert, wird's auf den höheren Levels viel einfacher sein.



ZONENINFOS (FORTGESETZT)

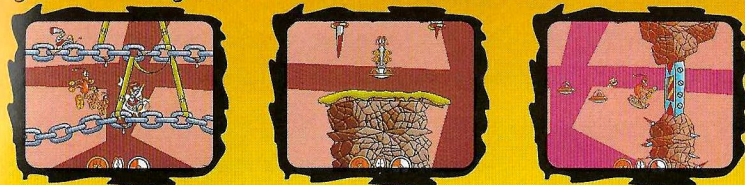
ZONE 4 - MANISCHE BERGE

Schnee ist ganz schön rutschig! Passen Sie also auf! Spielen Sie langsam, sonst schlittert Frantic glatt über die Plattformkante hinweg... Diese Levels werden Sie nur mit Vorsicht abschließen können (und halten Sie Ausschau nach Schneestürmen!)



ZONE 5 - DIE ERSTE FESTUNG

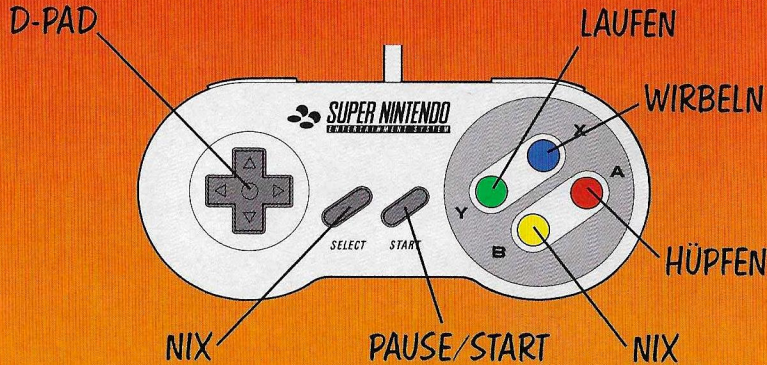
In dieser Zone beginnt ein völlig neues Gameplay mit einer Vielzahl "richtig gemeiner" Vorrichtungen! Die Dungeons sind voll mit Ketten und rostigen Spikes, die in der Wand eingelassen sind. Diese Spikes sind tödlich, wenn Frantic sie berührt! Die rostigen Spikes auf 5.2 & 5.3 werden Frantic ebenfalls Schwierigkeiten bereiten - besonders in der Hoverkapsel! Hier müssen Sie ebenfalls mit größter Vorsicht vorgehen, wenn Sie die Levels abschließen wollen.



ZONE 6 - IM DESTRUKTOKON

In dieser Zone geht Frantics Quest schließlich dem Ende zu... Hier ist die Zeit ziemlich knapp, und Sie werden all Ihr Können unter Beweis stellen müssen, wenn Sie dem Destruktokon-Schiff entkommen und all ihre Miniflokumpels befreien wollen!

STEUERUNG

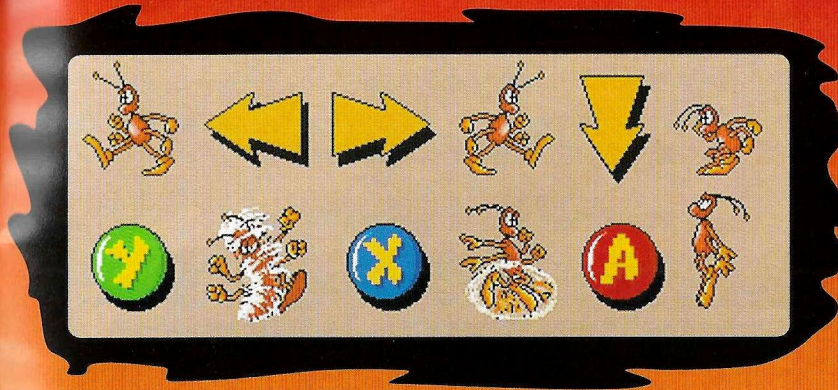


FRANTIC KANN MIT HILFE DER FUNKTIONEN DES D-PADS BZW. RICHTUNGSBLOCKS GESTEUERT WERDEN:

- D-Pad Links Frantic geht nach links.
- D-Pad Rechts Frantic geht nach rechts.
- D-Pad Unten Frantic duckt sich.
- D-Pad Unten + Links/Rechts (Diagonal) Frantic kriecht nach links oder rechts.
- X-Taste Frantic startet Wirbelangriff (gedrückt halten und zum Angriff übergehen).
- A-Taste Frantic springt & (mit D-Pad) führt Bewegungssprünge aus.
- Y-Taste Frantic geht in den Turbosprint über (wenn gedrückt gehalten).
 - Taste loslassen & Frantic geht in den Turbosprintmodus über.
 - Y-Taste erneut drücken, um anzuhalten.

Während Frantic in der Hoverkapsel sitzt, sind die Steuerungen dieselben, wie im normalen Spielablauf. Ausnahme: Oben/Unten drücken, um Kapsel den Bildschirm hoch/runterzuziehen.

Zu den Steuerungsoptionen gehört auch die Funktion "Redefine Joypad" (Joypad neu definieren).



TIPS

Auf jedem Level gibt's eine versteckte Möglichkeit, sich ein Extraleben zu holen (auf 15 der 18 Levels gibt's sogar drei Extrabonusleben zu gewinnen!). Behalten Sie die Timer im Auge!

Spielen Sie zuerst im Übungsmodus, um sich mit dem Gameplay vertraut zu machen und sich dann an das Spiel selbst heranzuwagen, das natürlich schwieriger ist als das Übungsspiel.

Auf 6 der 18 Levels (einem pro Zone) gibt's einen versteckten Bonus, mit dem Sie den Level mit einer ungeheuren Miniflohanzahl verlassen können!

VIEL GLÜCK!

FLOH-TASTIK!

COPYRIGHT-INFOS

Das gesamte Spieldesignmaterial ist © 1994 Haus Teknikka, alle Spielfiguren und Frantic Flea sind © und ™ von 1993 Andy Whitehurst und werden unter Lizenz verwendet.

BEGRENZTE GARANTIE DER FIRMA GAMETEK

Gametek (UK) Ltd. garantiert dem ursprünglichen Käufer dieses Gametek Softwareprodukts für einen Zeitraum von neunzig (90) Tagen ab Kaufdatum, daß das Medium, auf dem dieses Computerprogramm aufgenommen wurde, keinerlei Material- oder Verarbeitungsfehler aufweist. Dieses Gametek-Softwareprogramm wird im gegenwärtigen Zustand verkauft, ohne irgendwelche ausdrücklichen oder implizierten Garantien, und Gametek übernimmt keinerlei Verantwortung für jegliche Verluste oder Schäden, die aus der Benutzung dieses Programms entstehen. Für eine Frist von neunzig (90) Tagen erklärt sich Gametek bereit, jedes fehlerhafte Gametek-Softwareprodukt, das frankiert und mit dem Kaufbeleg versehen an die folgende Adresse geschickt wird, nach eigenem Ermessen kostenlos zu reparieren oder zu ersetzen: Customer Support, Gametek (UK) Ltd., 258 Bath Road, Slough, Berkshire SL1 4DX, Großbritannien.

Diese Garantie gilt nicht für die üblichen Abnutzungserscheinungen. Gametek-Softwareprodukte, die aufgrund von fehlerhafter oder unangemessener Handhabung, falscher Benutzung oder Vernachlässigung beschädigt wurden, sind von der Garantie ausgeschlossen. Diese Garantie ersetzt alle anderen Garantien, daher ist Gametek an keinerlei andere Vertragsabsprachen oder Forderungen jeglicher Art gebunden oder durch sie verpflichtet. Jegliche für dieses Softwareprodukt geltenden implizierten Garantien, einschließlich solcher zur handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck, sind auf die oben genannte Frist von neunzig (90) Tagen begrenzt. In keinem Fall haftet Gametek für besondere, zufällige oder Folgeschäden, die aus dem Besitz, der Benutzung oder dem Versagen dieses Gametek-Softwareprodukts entstehen.

TECHNISCHE HILFE

So erreichen Sie Gametek:

TELEFONISCH

Bitte lesen Sie sich die Anleitung gründlich durch, bevor Sie uns anrufen. Sie erreichen unseren Kundendienst und den technischen Hilfsdienst unter 0180 5304525 zwischen 9.00 und 17.00 Uhr englischer Zeit. Wir möchten, daß Sie so schnell wie möglich Freude an Ihrem Spiel haben. Halten Sie sich daher möglichst in der Nähe Ihres Computers auf, wenn Sie uns anrufen, damit wir Ihre Fragen direkt beantworten können. Falls Sie nicht von Ihrem Computer aus anrufen können, halten Sie bitte folgende Informationen über Ihr System bereit: den Markennamen und Typ Ihres Computers, den Soundkartentyp, die maximale Größe für ausführbare Programme und Ihren Maustyp.

PER FAX

Technische Hilfe können Sie per Fax unter ++44 (0)1753 554340 anfordern. Bitte geben Sie auf Ihrem Fax Ihre Telefon- und Faxnummer sowie die nötigen Informationen zu Ihrem Computer (siehe oben) an, und fügen Sie eine möglichst genaue Beschreibung des Problems, das beim Betreiben des Spiels auftritt, bei.

PER POST

Richten Sie Ihre Briefe bitte an folgende Adresse:

Gametek UK, 258 Bath Road, Slough, Berkshire SL1 4DX Großbritannien.

Bitte geben Sie in Ihrem Schreiben Ihre Adresse und die nötigen Informationen zu Ihrem Computersystem (siehe oben) an, und fügen Sie eine möglichst genaue Beschreibung des Problems, das beim Betreiben des Spiels auftritt, bei.

HANDBUCH UND PACKUNGSDESIGN VON TEAM TEKNIKA PR



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A 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 l'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.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran de télévision.
- 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.
- Evitez 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.