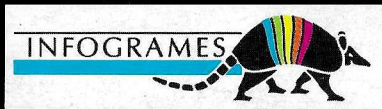


SPYROU



Distributed by :
INFOGRAMES
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX



© 1995 Dupuis, TF1, Ciné-Groupe
© 1995 - INFOGRAMES MULTIMEDIA

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

INSTRUCTION
BOOKLET



LICENSED BY

Nintendo



Nintendo Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland
 Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
 Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar deze informatie
 Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto



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 SŒEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVÉ CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIÈRE DE FABRICATION, DE FIABILITÉ ET SURTOUT, DE QUALITÉ. RECHERCHEZ CE SŒEAU 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 QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOEPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM. DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYTT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVA 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™ 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-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

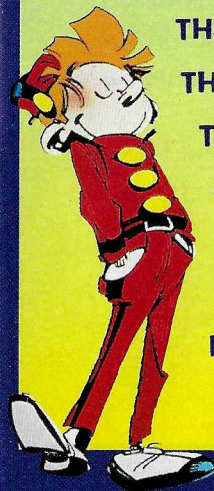
OBS : LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

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.



CONTENTS



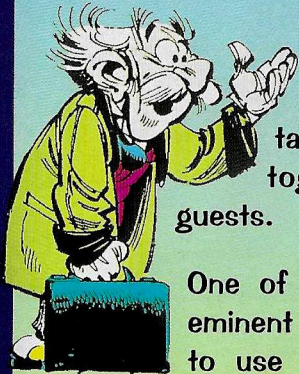
THE STORY	4
THE CONTROLS	5
TO START THE GAME	6
CHAMPIGNAC'S INVENTIONS ..	7
SCORE AND BONUSES	8
POSSIBLE ACTIONS	9
HINTS	11



3



THE STORY



An international scientific research video conference is taking place in New York bringing together some distinguished guests.

One of them, Count Champignac, the eminent mycologist and great inventor, is to use this opportunity to reveal the secret of each of his marvellous inventions.

Unfortunately he has been kidnapped by the evil Cyanida who wants to steal the Count's inventions in order to control machines and robots for one purpose only - to reduce humans to slavery.

Spirou hears the news and with his faithful companion, Spip, he decides to go and rescue the Count and neutralise Cyanida.



THE CONTROLS



CONTROL PAD

To move Spirou
To move the cursor in the menus
To place and take objects
To push an object



B BUTTON

To jump
To confirm options



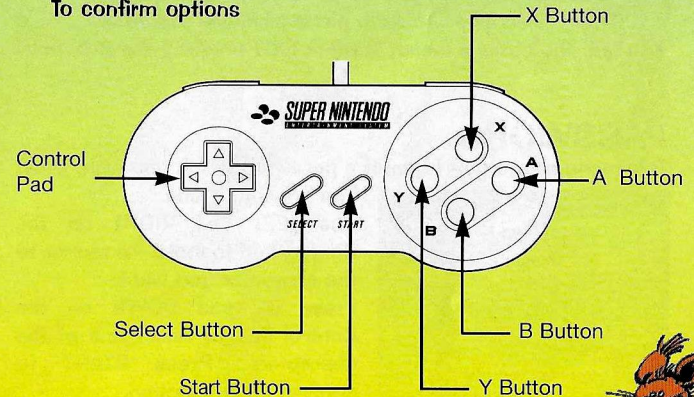
C BUTTON

To run
To jump very high



START BUTTON

To start a game
To pause
To confirm options



TO START THE GAME

To travel to other worlds with Spirou and neutralise the dastardly Cyanida, insert the SPIROU cartridge into the Super Nintendo Entertainment System and switch ON. You will then see the Copyright screen displayed, the choice of languages and the selection menu. To switch from one screen to the next, press the Start Button. If you don't press any button, demo sequences will be played of the game.

When you are ready to start a game press the Start Button. The selection menu will then be displayed. Move around this menu using the Control Pad and confirm your choice with the B Button. You can start a game by confirming START. But you can also access the OPTIONS menu or the PASSWORD screen.

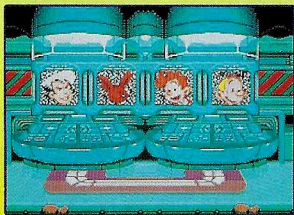
OPTIONS

This menu allows you to change the following parameters:

- DIFFICULTY LEVEL: Easy - Normal - Hard
- MUSIC: ON/OFF (lets you have music on or off)
- TEST: You can listen to each piece of music separately.
- To quit the options menu, confirm EXIT pressing the B Button.

PASSWORD

This menu allows you to enter a password which you were given in a previous game.



Use LEFT and RIGHT on the Control Pad to move the cursor to the character you want.

Press UP and DOWN on the Control Pad to select one of the characters. Press START to confirm your selection.



CHAMPIGNAC'S INVENTIONS

Throughout Spirou's travels, objects will appear:

MICROPULSER: This device is in the form of a "hairdryer" and lets you shrink the enemies you meet on your way to microscopic size.

SANDOTRON: The sandotron looks like an umbrella and enables you to transform stone into a pile of sand.



CHAMPIZENE: This is very useful in aircraft chases. You can collect it by destroying some of Cyanida's robots. If you don't have enough, you risk breaking down because you've run out of fuel.



PHIAL OF ZZI (ORANGE PHIAL): This phial contains a superpowerful plant fertiliser. This liquid has to be spread over the plant.



SCORE AND BONUSES



SPIROU'S HEAD

This appears on the top left of the screen. When Spirou is wounded, one of the five energy bars disappears. When he is wounded for a fifth time, his head blinks and if he's wounded yet again, you lose one life. The number under Spirou's head shows the number of lives you have left.



THE HEART

Gives back a life point to Spirou.



OXYGEN CYLINDER

When Spirou is in the water you have an oxygen cylinder to allow you more freedom of movement. When you get out of the water, your oxygen returns to its initial level.



SPIROU'S HAT

This is at the bottom left of the screen. When you have collected 50 hats you win an extra life.



POSSIBLE ACTIONS



WALKING: To walk, use LEFT and RIGHT on the Control Pad (depending on whether you want to move left or right).

JUMPING: To jump, press the B Button.



LEAPING: To leap, run then press the B Button. But you can also press the buttons B and Y simultaneously.

GOING INSIDE A PLACE: To enter a building or a cave, press UP on the Control Pad.



CROUCHING

To crouch, use DOWN on the Control Pad.

DIVING TO EARTH

To dive to earth, run then press DOWN on the Control Pad.

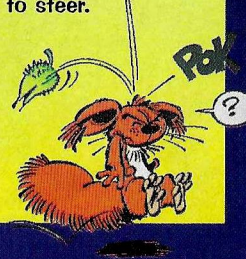


SWIMMING

To swim, press the B Button several times in quick succession and use the Control Pad to steer.

TAKING AN OBJECT

To take an object, crouch over it and it will be picked up automatically.



PUTTING AN OBJECT ON A WALL



To put an object on a wall, press **UP** on the Control Pad.

PUTTING AN OBJECT DOWN

To put an object down, press **DOWN** on the Control Pad and the object will be automatically put where you want it.



USING THE MICROPULSER

To use the micropulser, press the **X** Button and the micropulser will be 'unsheathed' and 'activated'. As soon as you release the **X** Button, the micropulser is automatically put away.



HINTS

CATACOMBS



You need a sharp "eye" (and the right one) to progress in this level which requires dexterity and thought.

JUNGLE

Having a phial is good, putting it in the right place is better. but this isn't enough to make its contents work, you also need to "break" it... to let you leave this hostile world...





INDICE



- LA VICENDA14
- I COMANDI.....15
- COMO INIZIARE IL GIOCO.....16
- LE INVENZIONI
DI CHAMPIGNAC17
- PUNTEGGIO E BONUS..... 18
- AZIONI POSSIBILI..... 19
- ALCUNI CONSIGLI UTILI..... 21

LA VICENDA



A New York si sta svolgendo il "Video-Simposio" internazionale di Ricerca scientifica, a cui sono invitati nomi di prestigio.

Fra di essi, il Conte di Champignac, un eminente micologo e geniale inventore, che in tale occasione si accinge a svelare i segreti di ognuna delle sue stupefacenti invenzioni.

Ma viene rapito dalla malefica Cianura, che vuole impadronirsi delle invenzioni del Conte e avere così il controllo su macchine e robot con un unico scopo: assoggettare l'umanità!

Spiru viene a conoscenza della terribile notizia e con il suo fedele compagno Spir decide di liberare il Conte e di neutralizzare Cianura...



I COMANDI



PULSANTIERA DI CONTROLLO

Spostare Spiru
Spostare il cursore nei menù
Posare e prendere oggetti
Spingere un oggetto



PULSANTE B

Saltare
Confermare le opzioni



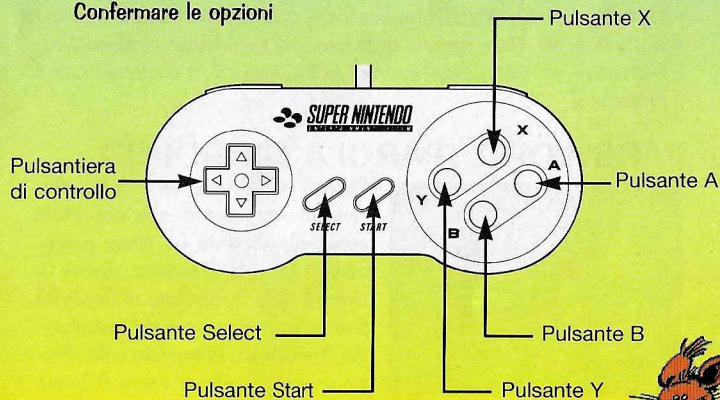
PULSANTE Y

Correre
Saltare più in alto



PULSANTE START

Iniziare il gioco
Pausa
Confermare le opzioni



COME INIZIARE IL GIOCO

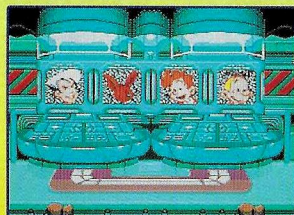
Per percorrere i vari mondi in compagnia di Spiru e neutralizzare l'ignobile Cianura, devi dapprima inserire la cartuccia del gioco SPIROU nel Super Nintendo Entertainment System e portare l'interruttore su ON. Vedrai dopo comparire sullo schermo alcune videate con le informazioni sul Copyright, la scelta della lingua e il menù di selezione. Per passare da uno schermo all'altro, premi il Pulsante Start. Se non premi un pulsante, comparirà una dimostrazione di sequenze del gioco. Per gli spostamenti in questo menù utilizza la Pulsantiera di Controllo e conferma le tue scelte con il Pulsante Start. Quando poi sei pronto/pronta per iniziare a giocare, devi premere il Pulsante Start. Vedrai allora comparire il menù di selezione. Spostati nel menù con la Pulsantiera di Controllo e conferma con il Pulsante B. Potrai iniziare una partita confermando l'opzione START. Ma puoi anche accedere al menù delle opzioni (OPTIONS) o alla schermata PASSWORD (parola d'ordine).

OPZIONI

Questo menù ti permette di modificare i seguenti parametri:

- **DIFFICULTY** (livello di difficoltà): **EASY** (facile) - **MEDIUM** (medio) - **HARD** (duro)
- **MUSIC** (musica): **ON/OFF** (puoi sentire oppure disattivare la musica)
- **TEST**: Puoi ascoltare ognuna delle musiche contenute nel gioco.
- Per uscire dal menù delle opzioni, seleziona **EXIT** e conferma con il Pulsante B.

PASSWORD (PAROLA D'ORDINE)



Questo menù ti permette di visualizzare una password che era stata assegnata durante un gioco precedente. Con la direzione destra o sinistra della Pulsantiera di Controllo puoi portare il cursore sul personaggio desiderato. Premendo sulla direzione verso l'alto o verso il basso della Pulsantiera di Controllo puoi selezionare uno dei personaggi. Premendo Start puoi confermare la tua scelta.



LE INVENZIONI DI CHAMPIGNAC

Durante le avventurose ricerche di Spiru farai la conoscenza di alcuni oggetti particolari:

IL "MICROPULSORE": è un apparecchio che assomiglia ad un "asciugacapelli" e che ti permette di rimpicciolire e rendere "microscopici" i nemici in cui ti imbatteai durante il gioco.

IL "SABBIATRON": è un oggetto che assomiglia un po' ad un ombrello, ma ti permette di trasformare la pietra in un mucchio di sabbia.



LA "CHAMPIZENA": è molto utile negli inseguimenti aerei, per averla devi distruggere determinati robot di Cianura. Se invece non ce la fai, rischi di restare a corto di carburante.



LA "FIALA DI ZZI" (FIALA ARANCIONE): essa contiene un concime per piante ultrapotente. Deve essere cosparso su una pianta.



PUNTEGGIO E BONUS



LA TESTA DI SPIROU

È visualizzata sullo schermo in alto a sinistra. Quando Spirou viene ferito, scompare una delle cinque barre di energia che la compongono. Se viene ferito per la quinta volta, la sua testa comincia a lampeggiare e se dopo viene colpito ancora una volta, allora perdi un punto di vita. Il numero sotto la testa di Spirou ti informa sul numero di vite che ti restano.



IL CUORE

Ridà un punto di vita a Spirou.



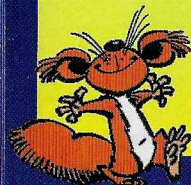
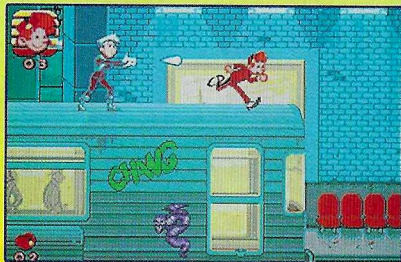
LA BOMBOLA D'OSSIGENO

Quando Spirou è in acqua, hai a disposizione una bombola di ossigeno che ti dà una certa autonomia. Quando il personaggio esce nuovamente dall'acqua la bombola viene ricaricata.



IL CAPPELLO DI SPIROU

Compare sullo schermo in basso a sinistra. Quando ne hai raccolti 50, ti viene assegnato un punto di vita supplementare.



AZIONI POSSIBILI



CAMMINARE: Per fare camminare il personaggio devi utilizzare le direzioni DESTRA o SINISTRA della Pulsantiera di Controllo (a seconda della direzione in cui vuoi andare).

SALTARE: Per saltare devi premere il Pulsante B.

FARE UN SALTO PIÙ GRANDE: Per compiere un gran salto devi correre e poi premere il Pulsante B. Ma puoi anche premere i Pulsanti B e Y contemporaneamente.



ENTRARE IN UN AMBIENTE: Per addentrarti in un edificio oppure in una grotta devi utilizzare la direzione verso l'alto sulla Pulsantiera di Controllo.



CHINARSI: Per compiere questo movimento devi utilizzare la Pulsantiera di Controllo nella direzione verso il basso.

FARE UN TUFFO: Per afferrare devi correre e poi utilizzare la direzione verso il basso sulla Pulsantiera di Controllo.



NUOTARE: Per nuotare, devi premere varie volte di seguito il Pulsante B utilizzando la Pulsantiera di Controllo per la scelta della direzione.

PRENDERE UN OGGETTO: Per afferrare un oggetto devi solo chinarti, l'oggetto viene raccolto automaticamente.



COLLOCARE UN OGGETTO SU UN MURO



Per collocare un oggetto su di un muro utilizza la direzione verso l'alto sulla Pulsantiera di Controllo.

POSARE UN OGGETTO

Per posare un oggetto, utilizza la direzione verso il basso sulla Pulsantiera di Controllo, l'oggetto si porta automaticamente sul punto desiderato.



UTILIZZARE IL MICROPULSORE

Per "sfoderare" e attivare il "micropulsore" devi premere il Pulsante X. Rilasciando il Pulsante X, il "micropulsore" viene "rinfoderato" automaticamente.



ALCUNI CONSIGLI UTILI

LE CATACOMBE



Devi avere "l'occhio" e quello buono per avanzare in questa scena che richiede abilità e capacità di riflessione.

GIUNGLA

Avere una fiala è bene, posarla nel luogo giusto è ancora meglio. Ma non è sufficiente, per far sì che il suo contenuto abbia effetto devi anche "romperla"... permettendoti così di uscire da quel mondo ostile...





ÍNDICE

	LA HISTORIA	24
	MANDOS DE CONTROL	25
	COMIENZO DEL JUEGO	26
	LOS INVENTOS DE CHAMPIGNAC	27
	MARCADOR Y BONUS	28
	ACCIONES POSIBLES	29
	ALGUNOS CONSEJOS	31

LA HISTORIA



Se celebra en Nueva York el "Video-coloquio" internacional de investigación científica, que reúne a invitados prestigiosos.

Entre ellos, el conde de Champignac, eminente micólogo y genial inventor, debe en esta ocasión revelar los secretos de alguno de sus maravillosos inventos.

Desgraciadamente, este último ha sido secuestrado por la maléfica Cianura que desea apoderarse de los inventos del conde para controlar máquinas y robots con un fin preciso: sojuzgar a la especie humana mediante la esclavitud.

Spirou se entera de la noticia y, con su fiel compañero Spip, decide ir a liberar al conde y neutralizar a Cianura...



MANDOS DE CONTROL



BLOQUE DE CONTROL

Desplazar a Spirou
Desplazar el cursor por los menus
Coger y colocar un objeto
Empujar un objeto



BOTÓN B

Saltar
Confirmar las opciones



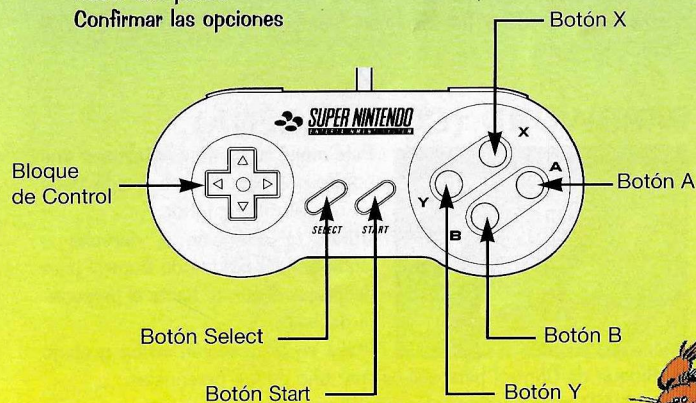
BOTÓN Y

Correr
Saltar mas alto



BOTÓN START

Comenzar el juego
Hacer una pausa
Confirmar las opciones



COMIENZO DEL JUEGO

Para recorrer los diferentes mundos con Spirou y neutralizar a la innoble Cianura, introduce el cartucho SPIROU en la consola de juego SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM y pon el interruptor en ON. Entonces, verás aparecer las pantallas de derechos de propiedad intelectual, la opción de idiomas y el menú de selección. Desplázate por estas pantallas pulsando el Botón Start.

Cuando estés listo para comenzar una partida, pulsa el Botón START. Aparece entonces el menú de selección. Desplázate por este menú con el Bloque de Control y confirma pulsando el Botón B.

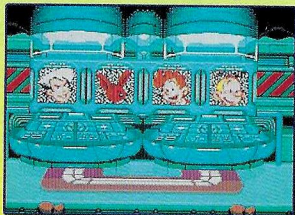
Puedes empezar una partida confirmando la opción JUEGO. Si no, puedes entrar en el menú OPCIONES o en la pantalla PASSWORD (contraseña).

OPCIONES

Este menú permite modificar los parámetros siguientes:

- El nivel de dificultad: Fácil - Normal - Difícil
- MÚSICA: Puedes escucharla o suprimirla: ON / OFF
- TESTS: Puedes escuchar las músicas del juego
- Para salir del menú de opciones, confirma EXIT (fin) pulsando el Botón B.

PASSWORD (CONTRASEÑA)



Este menú te permite establecer una contraseña que te habrá sido dada en una partida anterior.

Utiliza la dirección a derecha o izquierda del Bloque de Control para desplazar el cursor hasta el personaje deseado.

Pulsa en la dirección arriba y abajo

del Bloque de Control para seleccionar uno de los personajes.

Pulsa START para confirmar las opciones.



LOS INVENTOS DE CHAMPIGNAC

A lo largo del periplo de Spirou, aparecerán objetos:

EL MICROPULSOR: se trata de un utensilio que tiene la forma de un "secador de pelo" y que permite empequeñecer y convertir en "microscópicos" los enemigos con los que tropieces.

EL "ARENOTRÓN": es un objeto que se parece a un paraguas y que permite transformar las piedras en arenilla.



EL "CHAMPIZENO": es muy útil en la persecución aérea; puedes recuperarlo destruyendo algunos robots de Cianura. Si te falta, corres el peligro de quedarte averiado sin carburante.



EL "FRASCO DE ZZI" (FRASCO NARANJA): este frasco contiene un abono vegetal superpotente. Este líquido debe ser esparcido sobre las plantas.



MARCADOR Y BONUS



LA CABEZA DE SPIROU

Aparece en la parte superior izquierda de la pantalla. Cuando Spirou está herido, una de las cinco barras de energía que la componen desaparece. A la quinta herida, su cabeza parpadea y, si se le hiere una vez más, pierde una vida. La cifra debajo de la cabeza de Spirou indica el número de vidas que le quedan.



EL CORAZÓN

Vuelve a darle una vida a Spirou.



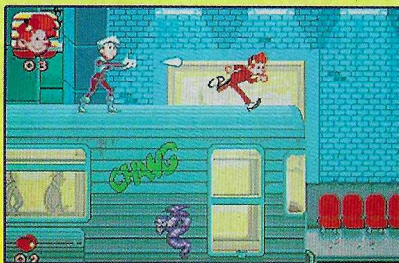
LA BOTELLA DE OXÍGENO

Cuando Spirou está en el agua, dispone de una botella de oxígeno que le proporciona cierta autonomía. Al salir del agua, la botella recupera su nivel inicial.



EL SOMBRERO DE SPIROU

Está situado en la parte inferior izquierda de la pantalla. Cuando hayas reunido 50 sombreros, ganas una vida suplementaria.



ACCIONES POSIBLES



ANDAR: Para andar, utiliza las direcciones DERECHA o IZQUIERDA del Bloque de Control (según desees desplazarte a la DERECHA o a la IZQUIERDA).

SALTAR: Para saltar, pulsa el botón B.

DAR UN GRAN SALTO: Para dar un gran salto, corre y pulsa el botón B. Pero también puedes pulsar los botones B e Y simultáneamente.



ENTRAR EN EL INTERIOR DE ALGÚN LUGAR: Para penetrar en un edificio o en una gruta, pulsa en la parte superior del Bloque de Control.



AGACHARSE: Para agacharte, utiliza el Bloque de Control hacia abajo.

ECHARSE A TIERRA: Para echarte a tierra, corre y después pulsa el Bloque de Control hacia abajo.



NADAR: Para nadar, pulsa varias veces el botón B y utiliza el Bloque de Control para determinar la dirección.

COGER UN OBJETO: Para coger un objeto, agáchate y cogerás el objeto automáticamente.



COLOCAR UN OBJETO EN UNA PARED



Para colocar un objeto en una pared, utiliza el Bloque de Control hacia arriba.

COLOCAR UN OBJETO

Para colocar un objeto, utiliza el Bloque de Control hacia abajo y el objeto se pondrá automáticamente en el lugar deseado.



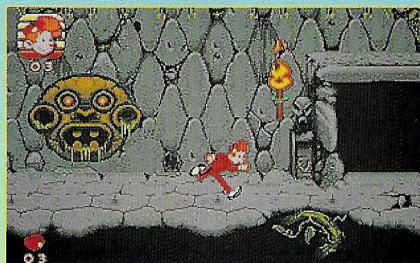
UTILIZAR EL "MICROPULSOR":

Para utilizar el "micropulsor", pulsa el botón X y el "micropulsor" queda desenvainado y activado. Al soltar el botón X, el micropulsor se coloca automáticamente en su posición original.



ALGUNOS CONSEJOS

CATACUMBAS



Tendrás que andarte con "ojo", y que sea el bueno, para poder avanzar en este nivel que exige destreza y reflexión.

JUNGLA

Tener un frasco está bien; ponerlo en el lugar adecuado, mejor aún. Pero no basta con tenerlo, sino que tienes que romperlo...



CREDITS

PROGRAMMED BY

FREDERIC O'ROURKE - ALEXANDRE BACQUART -
FREDERIC JAY - EMMANUEL REGIS

TOOLS PROGRAMMERS

VINCENT POURIEUX - YANNICK TURBE

GRAPHICS

PASCAL CASOLARI - JEAN-MARC TORROELLA -
DAVID HAMBLIN - LAURENCE FILLON - CELINE BILLON -
NICOLAS POTHIER - ETRANGES LIBELLULES

SOUND AND MUSIC

FREDERIC MENTZEN - THIERRY CARON - EMMANUEL REGIS

DESIGN

RODOLPHE FURYKIEWICZ

EXECUTIVE PRODUCER

EDITH PROTIERE

PRODUCTION UNIT

XAVIER CUCUEL

PRODUCTION

BRUNO BONNELL

THANKS TO

FREDERIC BIBET - LIONEL LAISSUS -
NADEGE DE BERGEVIN
ALL THE TESTING DEPARTMENT
THE TRANSLATION DEPARTMENT

