

SPYRO



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



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

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

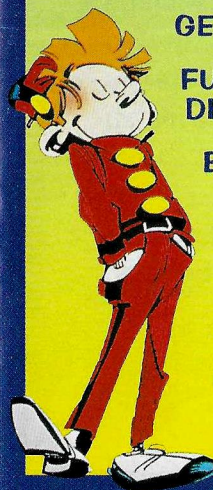


HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

SP/ROU



INHALT



GESCHICHTE	4
FUNKTIONEN DES STEUERGERÄTS	5
BEGINN DES SPIELS.....	6
DIE ERFINDUNGEN DES GRAFEN	7
SCORE-ANZEIGE UND BONI	8
MÖGLICHE HANDLUNGEN	9
EINIGE TIPS	11



LICENSED BY

Nintendo®

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

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.



3

GESCHICHTE



Das internationale "Videokolloquium" für Wissenschaft und Forschung findet in New York statt und versammelt namhafte Gäste.

Zu ihnen zählt auch Graf Von Rummelsdorf, hervorragender Pilzkenner und genialer Erfinder, der bei dieser Gelegenheit die Geheimnisse seiner wunderbaren Erfindungen aufdecken soll.

Leider wurde er von der hinterlistigen Marilyn entführt, die sich die Erfindungen des Grafen aneignen will, um alle Maschinen und Roboter zu kontrollieren und so die Menschen versklaven zu können.

Als Spirou dies erfährt, beschließt er mit seinem treuen Kameraden Pips, den Grafen zu befreien und Marilyn "auszuschalten"...



FUNKTIONEN DES STEUERGERÄTS



STEUERUNG

Spirou bewegen
Cursor in den Menüs bewegen
Objekte nehmen und ablegen
Gegenstand schieben



TASTE B

Springen
Optionen bestätigen



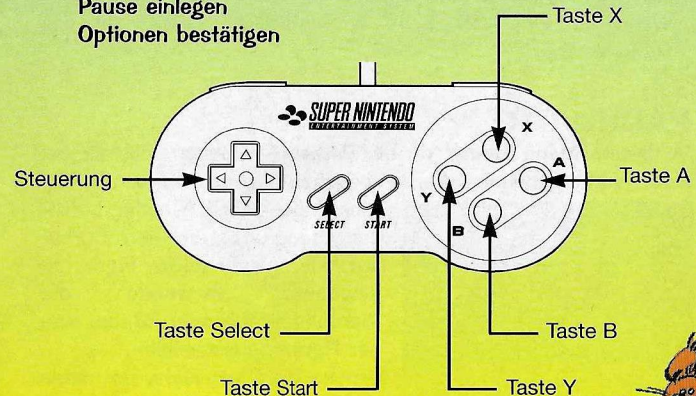
TASTE Y

Laufen
Höher springen



START-TASTE

Spiel starten
Pause einlegen
Optionen bestätigen



BEGINN DES SPIELS

Um mit Spirou die verschiedenen Welten zu durchreisen und die niederträchtige Marilyn zu neutralisieren, lege die Spielkassette in das Super Nintendo Entertainment System ein, und stelle den Schalter auf ON. Dann erscheinen die Bildschirme mit Copyright, Auswahl der Sprache und Hauptmenü.

Um von einem Bildschirm zum nächsten überzugehen, drücke auf Start. Wenn du keine Taste drückst, werden Spielauszüge ablaufen. Wenn du bereit bist, eine Partie zu beginnen, drücke auf Start. Es erscheint das Hauptmenü. In diesem Menü bewegst du den Cursor mit der Steuerung und bestätigst mit Taste B. Um eine Partie zu starten, wähle SPIEL. Du kannst aber auch das Menü OPTIONEN oder die PASSWORT-Eingabe wählen.

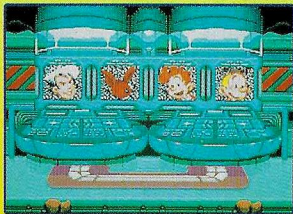
OPTIONEN

In diesem Menü können folgende Optionen eingestellt werden:

- Niveau (Schwierigkeitsgrad): leicht - mittel - schwer
- MUSIK: EIN/AUS (du kannst sie ein- oder ausschalten)
- TEST: du kannst dir jede Spielmusik separat anhören.
- Wenn du EXIT mit Taste B bestätigst, verläßt du das Optionsmenü.

PASSWORT

In diesem Menü kannst du ein Paßwort anzeigen, das dir bei einer vorhergehenden Partie gegeben wurde. Verwende die



Richtungen RECHTS oder LINKS der Steuerung, um den Cursor auf die gewünschte Figur zu bewegen. Verwende die Richtungen AUF oder AB, um eine der Figuren auszuwählen. Drücke die Start-Taste, um deine Wahl zu bestätigen.



DIE ERFINDUNGEN DES GRAFEN

Im Laufe des Abenteuers werden sonderbare Dinge erscheinen:

DER MIKROPULSER: Dies ist ein Gerät, das aussieht wie ein Haartrockner und mit dem du deine Feinde "schrumpfen" und mikroskopisch klein machen kannst.

DAS SANDOTRON: Das Sandotron ähnelt einem Regenschirm, mit dem du Stein in einen Haufen Sand verwandeln kannst.



DAS CHAMPIZEN: Es ist bei Verfolgungsjagden in der Luft sehr nützlich; du kannst es dir verschaffen, indem du bestimmte Roboter von Marilyn zerstörst. Wenn du es verfehlst, könnte dir der Treibstoff ausgehen.



DAS FLÄSCHCHEN ZZI (ORANGEFARBENES FLÄSCHCHEN): Dieses Fläschchen enthält einen extrastarken Pflanzendünger. Diese Flüssigkeit muß über die Pflanze gegossen werden.



SCORE-ANZEIGE UND BONI



SPIROUS KOPF

Er ist oben links am Bildschirm zu sehen. Wenn Spirou verletzt wird, verschwindet einer der fünf Energiestreifen. Bei der fünften Verletzung blinkt der Kopf; wird er nochmals getroffen, so verlierst du ein Leben. Die Zahl unter Spirous Kopf zeigt an, wie viele Leben du noch hast.



DAS HERZ

Es gibt Spirou einen Lebenspunkt wieder.



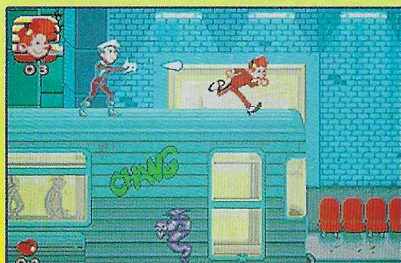
DIE SAUERSTOFFFLASCHE

Wenn Spirou taucht, verfügst du über eine Sauerstoffflasche, die dir eine gewisse Autonomie verleiht. Wenn du auftauchst, erhält die Flasche wieder ihre Ausgangsfüllung.



SPIROUS KAPPE

Sie befindet sich links unten am Bildschirm. Wenn du 50 Kappen gesammelt hast, gewinnst du ein zusätzliches Leben.



MÖGLICHE HANDLUNGEN



GEHEN: Zum Gehen verwende die Richtungen **RECHTS** oder **LINKS** der Steuerung (je nachdem, ob du nach **RECHTS** oder nach **LINKS** gehen willst).

SPRINGEN: Drücke Taste **B**.

EINEN GROSSEN SPRUNG MACHEN: Um einen großen Sprung zu machen, mußt du laufen und dann Taste **B** drücken. Du kannst aber auch die Tasten **B** und **Y** gleichzeitig drücken.



EINTRETEN: Um ein Gebäude oder eine Grotte zu betreten, verwende die Richtung **AUF**.



SICH BÜCKEN: Willst du dich bücken, verwende die Richtung **AB**.

HECHTEN: Laufe und drücke anschließend Richtung **AB** der Steuerung.



SCHWIMMEN: Zum Schwimmen drücke wiederholt auf Taste **B**, und verwende die entsprechende Richtung der Steuerung.

EINEN GEGENSTAND NEHMEN: Willst du ein Ding aufheben, so brauchst du dich nur zu bücken.



ETWAS IN DIE WAND EINSETZEN:



Verwende die Richtung AUF.

ETWAS ABLEGEN: Um einen Gegenstand abzulegen, verwende die Richtung AB, und das Ding geht automatisch an die gewünschte Stelle.



DEN "MIKROPULSER" VERWENDEN: Drücke Taste X, und der "Mikropulser" wird "gezogen" und "aktiviert". Sobald du Taste X losläßt, wird der "Mikropulser" automatisch weggesteckt.



EINIGE TIPS

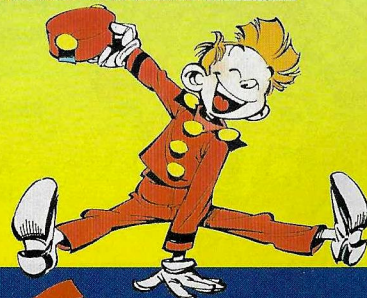
KATAKOMBEN



Du brauchst ein gutes "Auge" (und das richtige), wenn du auf diesem Level weiterkommen willst. Geschicklichkeit und Überlegung sind hier gefragt.

DSCHUNGEL

Es ist gut, hier ein Fläschchen zu haben - noch besser ist es, es an den richtigen Ort zu stellen. Dies genügt aber nicht, damit der Inhalt seine Wirkung entfalten kann; das Fläschchen muß auch zerbrochen werden...



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

