

# INSTRUCTION MANUAL

# SPIROU

# MEGA DRIVE

# SEGA

This game is licensed by  
Sega Enterprises Ltd.  
for play on the  
SEGA MEGA DRIVE™ SYSTEM





ENGLISH .....9



FRANÇAIS .....17



DEUTSCH .....27



ITALIANO .....35



CASTELLANO .....43



NEDERLANDS .....51

## EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game or allowing your children to use it. Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing. We advise that parents should monitor the use of video games by their children.



## AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant. Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

## EPILEPSIE-WARNING

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankenges-chichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben. Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen. Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen.



## AVVERTENZA A PRO- POSITO DELL'EPILESSIA

Per favore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo video gioco. Alcune persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o motivi luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive o utilizzando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non è mai stata colta da attacchi epilettici. Se voi o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) durante l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare. Consigliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli.

## ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este juego de video o permitir que sus hijos lo utilicen. Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de video. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos. Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar. Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de video.

## WAARSCHUWING VOOR EPILEPSIE

Doorlezen voordat u dit videospel in gebruik neemt of het door uw kinderen laat gebruiken. Sommige mensen kunnen een epileptische aanval krijgen of bewusteloos raken wanneer zij in het dagelijkse leven worden blootgesteld aan bepaalde lichtpatronen of knipperende lichten.

Tijdens het kijken naar bepaalde TV-beelden of het spelen van bepaalde videospelletjes kunnen deze mensen een aanval krijgen. Dit kan gebeuren zonder dat men een medische historie van epilepsie heeft of zonder dat men ooit eerder een epileptische aanval heeft gehad. Indien u of iemand in uw familie bij blootstelling aan knipperende lichten ooit symptomen van epilepsie heeft gehad (een aanval of bewusteloosheid), raadpleeg dan uw arts alvorens u gaat spelen. Wij raden ouders aan om toezicht te houden op het gebruik van videospelletjes door hun kinderen.





If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, **IMMEDIATELY** discontinue use and consult your doctor.

## PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

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

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

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

Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie **SOFORT** das Spiel, und konsultieren Sie Ihren Arzt.

## VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.



Se voi o vostro figlio avvertite uno dei seguenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza, disorientamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso **IMMEDIATAMENTE** e consultate il vostro medico.

## PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo, tanto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
- Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
- Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
- Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
- Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.

Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de video, interrumpa **INMEDIATAMENTE** la utilización del sistema y consulte a su médico.

## PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de video.

Indien u bij uzelf of bij uw kind tijdens het spelen van een videospel één van de volgende symptomen constateert, moet u het gebruik **ONMIDDELIJK** staken en uw arts raadplegen. Het gaat hierbij om de volgende symptomen: duizeligheid, wisselend zicht, trekken van het oog of van de spieren, bewusteloosheid, desoriëntatie, onwillekeurige bewegingen of stuip trekkingen.

## VOORZORGSMAATREGELEN BIJ GEBRUIK

- Ga niet te dicht bij het beeldscherm staan. Ga op ruime afstand van het TV-scherm zitten, zover de lengte van de kabel dit toelaat.
- Gebruik het spel op een zo klein mogelijk TV-scherm.
- Ga niet spelen, indien u vermoeid bent of niet voldoende slaap hebt gehad.
- Zorg ervoor dat de kamer waarin u speelt, goed verlicht is.
- Tijdens het spelen van een videospelletje moet u elk uur tenminste 10 à 15 minuten rusten.



# SPiROU



## HANDLING THIS CARTRIDGE

This Cartridge is intended exclusively for the Sega Mega Drive System.

### For Proper Usage

- Do not immerse in water!
- Do not bend!
- Do not subject to any violent impact!
- Do not expose to direct sunlight!
- Do not damage or disfigure!
- Do not place near any high temperature source!
- Do not expose to thinner, benzine, etc.!
- When wet, dry completely before using.
- When it becomes dirty, carefully wipe it with a soft cloth dipped in soapy water.
- After use, put it in its case.
- Be sure to take an occasional recess during extended play.

**WARNING:** For owners of projection televisions. Still pictures or images may cause permanent picture tube damage or mark phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large screen projection televisions.



## STARTING UP

- Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual. Plug in Control Pad 1.
- Make sure the power is off. Then insert the Sega cartridge into the console.
- Turn the power on, in a few moments, the Title screen appears.
- If the Title screen doesn't appear, turn the power off. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power on again.

**Important:** Always make sure that the Console is turned off when inserting or removing your Mega Drive Cartridge.

**Note:** This game is for one player.



## THE STORY

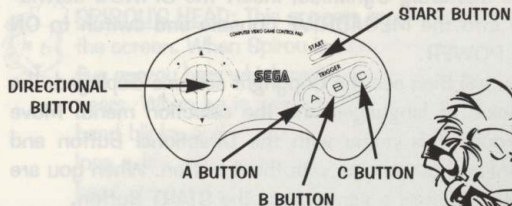


AN INTERNATIONAL SCIENTIFIC RE-SEARCH VIDEO CONFERENCE IS TAKING PLACE IN NEW YORK BRINGING TOGETHER SOME DISTINGUISHED GUESTS.

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.

## OPERATING THE GAME CONTROLS



### DIRECTIONAL

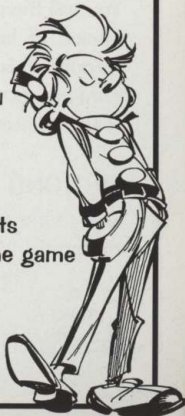
**BUTTON:** .....To move Spirou or  
Place and Take objects

**START BUTTON:** ..To start and pause the game

**A BUTTON:**.....To accelerate

**B BUTTON:**.....To jump

**C BUTTON:** .....To use the micropulser  
or sandotron



# SPIROU

## TO START THE GAME

To travel to other worlds with Spirou and neutralise the dastardly Cynanida, insert the **SPIROU** cartridge into the **MEGADRIVE** console and switch to **ON** or **POWER**.

You will then see the Copyright screens displayed, the choice of languages and the selection menu. Move through this menu with the Directional Button and confirm your choice with the A button. When you are ready to start a game press the **START** Button.

### OPTIONS

This menu allows you to change the following parameters:



**DIFFICULTY LEVEL:** Easy-Normal-Hard



You can change the configuration of the game controls



**MUSIC:** ON / OFF (lets you have music on or off)



**TESTS:** you can listen to each piece of music separately.



**EXIT:** to quit the options menu.

### PASSWORD

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

Use the left and right on the Directional Button to move the cursor to the character you want.

Press the up and down directions on the Directional Button 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 "hair-drier" 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:** 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 ZZ1 (orange phial):** This phial contains a superpowerful plant fertilizer. This liquid has to be distributed 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 which make up the image disappears. When he is wounded for a fifth time, his head blinks and if he's wounded yet again, you lose a life. The number to the right of 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 the LEFT and RIGHT on the Directional Button (depending on whether you want to move left or right).



### JUMPING

To jump, press the B Button.

### LEAPING

To leap, press the buttons A and B at the same time.



### RUNNING

To run, use the Directional Button and press the A Button at the same time.

### GOING INSIDE A PLACE

To enter a building or a cave, press UP on the Directional Button.

### DUCKING

To duck, use the down direction of the Directional Button.

### DIVING TO EARTH

To dive to earth, run then press the Directional Button in the down direction.





## SWIMMING

To swim, press the B Button several times in quick succession and use the Directional Button 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 Directional Button.

## PUTTING AN OBJECT DOWN

To put down an object, press down on the Directional Button and the object will be automatically put where you want it.



## USING THE MICROPULSER

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



## HINTS

**TOYSHOP:** It's very convenient to hang on to the balloons, and it can also prove very useful...

**FACTORY:** In this level you can regain energy thanks to a number of hearts scattered over the the level. Pay attention though, some of them are particularly well hidden....

**CAVE:** Although submarines may sometimes be dangerous and make you lose a life point when they touch you, they may come in useful. One of the robots on this level will give you a bomb which you must have to progress ...

**CATACOMBS:** You need sharp eyes 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...



## MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

La cartouche Megadrive est conçue exclusivement pour le Sega Megadrive System.

Pour une utilisation appropriée

- Ne pas mouiller.
- Ne pas plier.
- Ne pas soumettre à des chocs violents.
- Ne pas exposer au soleil.
- Ne pas abîmer.
- Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur.
- Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
- Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
- Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
- N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

**AVERTISSEMENT:** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube d'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Evitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



## MISE EN ROUTE



- Installez votre Sega Megadrive System de la manière décrite dans ce mode d'emploi. Branchez la Manette de contrôle 1.
- Assurez-vous que l'alimentation est coupée. Ensuite, introduisez la cartouche Sega dans la console.
- Mettez l'alimentation sous tension. Peu après, l'écran de titre apparaît.
- Si l'écran de titre n'apparaît pas, coupez l'alimentation. Vérifiez que le système est installé correctement et que la cartouche est bien insérée. Rétablissez l'alimentation.

**Important :** Assurez-vous toujours que l'alimentation est coupée avant d'insérer ou de retirer la cartouche.

**Remarque :** Ce jeu est pour un joueur.



## L'HISTOIRE

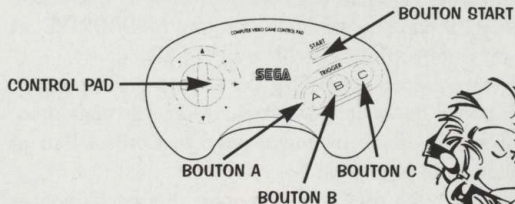


LE "VIDÉO-COLLOQUE" INTERNATIONAL DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE SE TIENT À NEW-YORK ET REGROUPE DES INVITÉS PRESTIGIEUX.

PARMI EUX, LE COMTE DE CHAMPIGNAC, ÉMINENT MYCOLOGUE ET INVENTEUR GÉNIAL, DOIT À CETTE OCCASION DÉVOILER LES SECRETS DE CHACUNE DE SES MERVEILLEUSES INVENTIONS.

MALHEUREUSEMENT, CE DERNIER A ÉTÉ ENLEVÉ PAR LA MALÉFIQUE CYANURE QUI VEUT S'EMPARER DES INVENTIONS DU COMTE AFIN DE CONTRÔLER MACHINES ET ROBOTS DANS UN BUT PRÉCIS : RÉDUIRE LES HUMAINS À L'ESCLAVAGE. SPIROU APPREND LA NOUVELLE ET AVEC SON FIDÈLE COMPAGNON SPIP, IL DÉCIDE D'ALLER DÉLIVRER LE COMTE ET DE NEUTRALISER CYANURE...

## FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE DE JEU



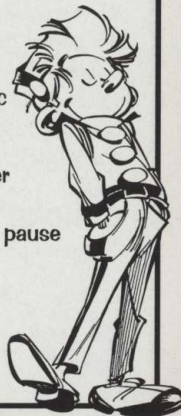
**CONTROL PAD** :....Déplacer Spirou, Poser et Prendre des objets

**BOUTON START** : ..Commencer le jeu ou pause (en cours de jeu)

**BOUTON A** : .....Accélérer

**BOUTON B** : .....Sauter

**BOUTON C** : .....Utiliser le micropulseur, le sablotron



## COMMENCER LE JEU

Pour parcourir les différents mondes avec Spirou et neutraliser l'ignoble Cyanure, introduis la cartouche SPIROU dans la console de jeu MEGADRIVE et mets l'interrupteur sur ON ou POWER.

Tu verras alors apparaître les écrans de Copyright, du choix de la langue et du menu de sélection. Déplace-toi dans ce menu avec le Control Pad et valide avec le bouton A.

Lorsque tu es prêt à commencer une partie appuie sur START.

### OPTIONS

Ce menu permet de modifier les paramètres suivants:



**LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ** : Facile-Moyen-Difficile



Tu peux modifier la configuration de ta manette



**LA MUSIQUE** : OUI / NON (tu peux l'écouter ou la supprimer).



**LES TESTS** : tu peux écouter chacune des musiques du jeu.



**EXIT** : pour quitter le menu d'options.

### PASSWORD (MOT DE PASSE)

Ce menu te permet d'afficher un mot de passe qui t'aura été donné lors d'une précédente partie.

Utilise la direction droite ou gauche du Control Pad pour déplacer le curseur sur le personnage désiré.

Appuie sur la direction haut et bas du Control Pad pour sélectionner un des personnages.

Appuie sur START pour valider ton choix.



## LES INVENTIONS DE CHAMPIGNAC

Tout au long du périple de Spirou, des objets apparaîtront :

- **LE "MICROPULSEUR"** : C'est un ustensile qui a la forme d'un "sèche-cheveux" et qui te permet de rapter et de rendre "microscopique" les ennemis que tu rencontres sur ton passage.
- **LE "SABLOTRON"** : le sablotron est un objet qui ressemble à un parapluie et qui permet de transformer la pierre en un tas de sable.
- **LE "CHAMPIZÈNE"** : Il est très utile dans la poursuite aérienne, tu peux le récupérer en détruisant certains robots de Cyanure. Si tu le manques, tu risques de tomber en panne de carburant.
- **LA "FIOLE DE ZZI" (fiolle orange)** : Cette fiole contient un engrais végétal surpuissant. Ce liquide doit être répandu sur la plante.

## TABLEAU DES SCORES ET BONUS



**LA TÊTE DE SPIROU** : Elle figure en haut à gauche de l'écran. Lorsque Spirou est blessé, une des cinq barres d'énergie qui la compose disparaît. A la cinquième blessure, sa tête clignote et s'il est touché encore une fois, tu perds une vie. Le chiffre à droite de la tête de Spirou t'indique le nombre de vies qu'il te reste.



**LE COEUR** : Il redonne un point de vie à Spirou.



**LA BOUTEILLE D'OXYGÈNE** : Lorsque Spirou est dans l'eau, tu disposes d'une bouteille d'oxygène qui te donne une certaine autonomie. Lorsque tu sors de l'eau ta bouteille retrouve son autonomie initiale.



**LE CHAPEAU DE SPIROU** : Il se situe en bas à gauche de l'écran. Lorsque tu as ramassé 50 chapeaux, tu gagnes une vie supplémentaire.



## ACTIONS POSSIBLES



### MARCHER

Pour marcher, utilise les directions DROITE ou GAUCHE du Control Pad (selon que tu désires te déplacer à GAUCHE ou à DROITE).



### SAUTER

Pour sauter appuie sur le bouton B.



### FAIRE UN GRAND SAUT

Pour faire un grand saut, appuie en même temps sur le bouton A et le bouton B.

### COURIR

Pour courir, utilise le Control Pad et appuie en même temps sur le bouton A.



### ENTRER A L'INTERIEUR D'UN LIEU

Pour pénétrer dans un immeuble ou dans une grotte, appuie sur le haut du Control Pad.

### SE BAISSER

Pour te baisser, utilise le Control Pad vers le bas.

### PLONGER "A TERRE"

Pour plonger à terre, cours puis appuie sur le Control Pad vers le bas.





## NAGER

Pour nager, appuie plusieurs fois de suite sur le bouton B et utilise le Control Pad pour te diriger.

## PRENDRE UN OBJET

Pour prendre un objet, baisse-toi et il est ramassé automatiquement.



## PLACER UN OBJET SUR UN MUR

Pour placer un objet sur un mur, utilise le Control Pad vers le haut.

## POSER UN OBJET

Pour poser un objet, utilise le Control Pad vers le bas et l'objet se met automatiquement à l'endroit désiré.



## UTILISER LE "MICROPULSEUR"

Pour utiliser le "micropulseur", appuie sur le bouton C, le "micropulseur" est "dégainé" et "activé". Dès que tu relâches le bouton C, le "micropulseur" est rangé automatiquement.



## QUELQUES CONSEILS

**LE MAGASIN DE JOUETS :** S'accrocher aux ballons est très pratique, mais cela peut aussi s'avérer être très utile.....

**L'USINE :** Dans ce niveau, tu pourras reprendre de l'énergie grâce à un certain nombre de coeurs répartis dans l'ensemble du niveau. Attention, tu en as un particulièrement bien caché.....

**LA GROTTTE :** Si les sous-marins sont parfois dangereux et te font perdre un point de vie lorsqu'ils te touchent ils peuvent aussi t'être utiles... Un des robots de ce niveau te donnera une bombe indispensable pour progresser...

**CATACOMBES :** Il faut avoir "l'oeil" et le bon pour progresser dans ce niveau qui demande adresse et réflexion.

**JUNGLE :** Avoir une fiole, c'est bien, la poser à l'endroit approprié, c'est mieux. Mais ce n'est pas suffisant pour rendre efficace son contenu, il faut aussi la "briser"..... afin de sortir de cet univers hostile...



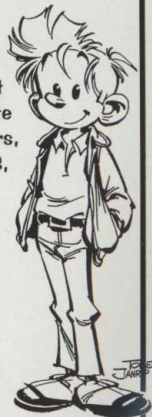
INFOGRAMES garantit à l'acheteur initial de ce produit INFOGRAMES que le support sur lequel est enregistré le programme informatique est exempt de tout défaut de matière première ou de vice de fabrication pour un période de quatre vingt dix (90) jours à compter de la date d'achat. Ce logiciel INFOGRAMES est vendu "tel quel" sans aucune garantie expresse ou implicite, et INFOGRAMES n'est responsable d'aucune perte ni aucun dommage résultant de l'utilisation de ce programme. Pour une période de quatre vingt dix (90) jours, INFOGRAMES, accepte de réparer ou de remplacer, à sa discrétion, gratuitement, tout logiciel INFOGRAMES, qui aura été retourné au Service Clientèle, port payé, accompagné d'une preuve de la date d'achat. Le remplacement gratuit de la cartouche à l'acheteur initial représente toute l'étendue de notre responsabilité.

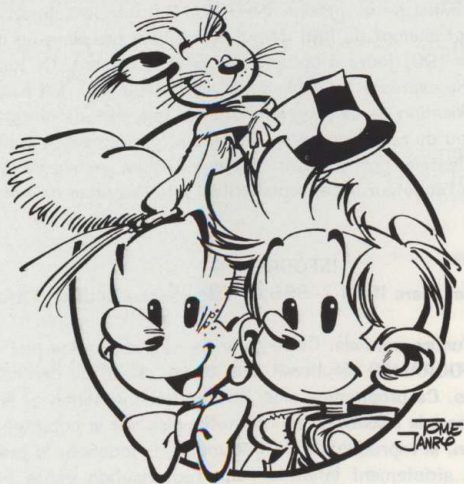
Veuillez-vous adresser à :

**INFOGRAMES**

84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 Villeurbanne Cedex - FRANCE

Cette garantie ne s'applique pas à l'usure normale. Cette garantie ne s'appliquera pas et sera invalide au cas où le défaut du produit logiciel INFOGRAMES résulterait d'un usage abusif ou déraisonnable, d'un mauvais traitement ou d'un manque de soins. Ce programme ainsi que la documentation et le matériel qui l'accompagnent sont protégés par les lois nationales et internationales sur le copyright. Le stockage dans un système de récupération, la reproduction, la traduction, la location, le prêt, la diffusion, et la représentation publique sont strictement interdits sans l'autorisation écrite et expresse d'INFOGRAMES.





## HANDHABUNG DER KASSETTE

Diese Kassette ist ausschließlich zur Verwendung mit dem Sega Mega Drive bestimmt.

### Vorsichtsmaßnahmen

- Vor Nässe schützen!
- Nicht biegen!
- Vor Gewalteinwirkungen schützen!
- Nicht direktem Sonnenlicht aussetzen!
- Nicht beschädigen!
- Vor Hitze schützen!
- Nicht mit Verdünner, Benzol usw. in Berührung bringen!
- Bei Nässe vor dem Gebrauch vollständig trocknen.
- Bei Verschmutzung vorsichtig mit einem weichen, in Seifenwasser getauchten Tuch abreiben.
- Nach Gebrauch in die Hülle legen.
- Vergessen Sie nicht, bei langem Spielen manchmal eine Pause einzulegen!

**WARNUNG:** Besitzer von Projektionsfernsehgeräten werden darauf hingewiesen, daß Standbilder oder unbewegliche Grafiken bleibende Beschädigungen der Bildröhre verursachen oder sich in die Phosphorbeschichtung der Kathodenstrahlröhre einbrennen können. Vermeiden Sie daher wiederholte oder übermäßig lange Wiedergabe von Videospielen auf Großbild-Projektionsfernsehgeräten.



## VORBEREITUNG



- Schließen Sie Ihr Sega Mega Drive System wie in der Anleitung beschrieben an. Schließen Sie dann das Control Pad 1 an.
- Vergewissern Sie sich, daß das Gerät ausgeschaltet ist, und schieben Sie die Spielkassette in das Gerät ein.
- Schalten Sie das Gerät ein. Kurz darauf erscheint der Titelschirm.
- Falls das Titelbild nicht erscheint, schalten Sie das Gerät wieder aus. Überprüfen Sie die Anschlüsse, und ob die Spielkassette korrekt eingeschoben ist. Schalten Sie das Gerät wieder ein.

**Wichtig:** Das Gerät vor dem Einschieben oder Herausnehmen einer Spielkassette stets ausschalten.

**Hinweis:** Dieses Spiel kann nur von einer Person gespielt werden.

## GESCHICHTE

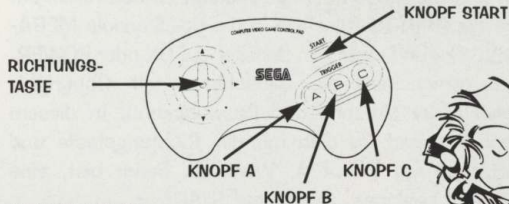


DAS INTERNATIONALE "VIDEO-KOLLOQUIUM" FÜR WISSENSCHAFTLICHE FORSCHUNG FINDET IN NEW-YORK STATT UND VERSAMMELT NAMHAFTE GÄSTE.

ZU IHNEN ZÄHLT AUCH GRAF VON RUMMELSDORF, HERVORRAGENDER PILZKENNER UND GENIALER ERFINDER, DER BEI DIESER GELEGENHEIT DIE GEHEIMNISSE ZU ALL SEINEN WUNDERBAREN ERFINDUNGEN AUFDECKEN SOLL. LEIDER WURDE ER VON DER BÖSEN MARILYN ENTFÜHRT, DIE SICH DIE ERFINDUNGEN DES GRAFEN ZUEIGEN MACHEN WILL, UM MASCHINEN UND ROBOTER MIT GENAU EINEM ZIEL ZU BEHERRSCHEN: DIE MENSCHEN ZU VERSKLAVEN.

SPIROU ERFÄHRT DIESE NACHRICHT UND BESCHLIESST MIT SEINEM TREUEN KAMERADEN PIPS, DEN GRAFEN ZU BEFREIEN UND MARILYN AUSZUSCHALTEN...

## FUNKTIONEN DES STEUERGERÄTS



**KRICHTUNGS-TASTE:** .....

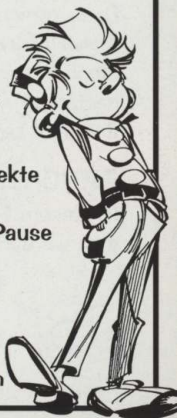
Spirou bewegen, Objekte nehmen und ablegen

**KNOPF START:** ....Spiel beginnen oder Pause (während des Spiels)

**KNOPF A:** .....Beschleunigen

**KNOPF B:** .....Springen

**KNOPF C:** .....Mikropulser, Sandotron verwenden








## DAS SPIEL BEGINNEN

Um mit Spirou die verschiedenen Welten zu durchreisen und die niederträchtige Marilyn zu neutralisieren, lege die **SPIROU**-Kassette in die Spielkonsole **MEGA-DRIVE** ein, und stelle den Schalter auf **ON** oder **POWER**. Dann erscheinen die Bildschirme mit Copyright, Auswahl der Sprache und Auswahlmenü. In diesem Menü bewegst du dich mit der Richtungstaste und bestätigst mit Knopf A. Wenn du bereit bist, eine Partie zu beginnen, drücke auf **START**.

### OPTIONEN

In diesem Menü können folgende Parameter verändert werden :

-  **SCHWIERIGKEITSGRAD:** Leicht-mittel-schwer
-  Du kannst die Konfiguration deines Steuergeräts verändern

-  **MUSIK:** EIN / AUS (du kannst sie ein-oder ausschalten)
-  **TESTS:** du kannst jede Spielmusik einzeln hören.
-  **EXIT:** so verläßt du das Optionenmenü.

### PASSWORD (Paßwort)

In diesem Menü kannst du ein Paßwort anzeigen, das dir bei einer vorhergehenden Partie gegeben wurde. Verwende die Richtungen rechts oder links der Richtungstaste, um den Cursor auf die gewünschte Figur zu bewegen.

Drücke auf die Richtungen oben oder unten der Richtungstaste, um eine der Figuren auszuwählen. Drücke auf **START**, um deine Wahl zu bestätigen.



## RUMMELSDORFS ERFINDUNGEN

Während der ganzen Reise Spirous werden Objekte erscheinen:

- **DER "MIKROPULSER"**: Dies ist ein Gerät in Form eines Haartrockners, mit dem du die Feinde, die dir entgegengetreten, "schrumpfen" und mikroskopisch klein machen kannst.
- **DAS "SANDOTRON"**: Das Sandotron ist ein Objekt, das einem Regenschirm ähnelt und mit dem du Stein in einen Haufen Sand verwandeln kannst.
- **DAS "CHAMPIZEN"**: Es ist bei Verfolgungsjagen 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 superstarken Pflanzendünger. Diese Flüssigkeit muß über die Pflanze gegossen werden.

## SPIELSTÄNDE- UND BONI



**SPIROUS KOPF**: Er ist oben links am Bildschirm zu sehen. Wenn Spirou verletzt wird, verschwindet einer der fünf Energiestreifen, aus denen er besteht. Bei der fünften Verletzung blinkt der Kopf; wird er nochmals getroffen, so verlierst du ein Leben. Die Zahl rechts von Spirous Kopf zeigt an, wieviele Leben du noch hast.



**DAS HERZ**: Es gibt Spirou einen Lebenspunkt wieder.



**DIE SAUERSTOFFFLASCHE**: Wenn Spirou unter Wasser ist, 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 Richtungstaste (je nachdem, ob du nach **RECHTS** oder nach **LINKS** gehen willst.)



### SPRINGEN

Zum Springen drücke auf Knopf B.

### EINEN GROSSEN SPRUNG MACHEN

Um einen großen Sprung zu machen, drücke gleichzeitig auf die Knöpfe A und B.



### LAUFEN

Zum Laufen verwende die Richtungstaste und drücke gleichzeitig auf Knopf A.



### EINTRETEN

Um ein Gebäude oder eine Grotte zu betreten, drücke auf den oberen Teil der Richtungstaste.

### SICH BÜCKEN

Willst du dich bücken, verwende die Richtungstaste nach unten.

### HECHTEN

Laufe und drücke anschließend auf die Richtungstaste nach unten.





## SCHWIMMEN

Zum Schwimmen drücke mehrmals hintereinander auf Knopf B, und verwende die Richtungstaste.

## EIN OBJEKT NEHMEN

Willst du ein Objekt nehmen, so bücke dich und es wird automatisch aufgehoben.



## EIN OBJEKT AN DER WAND PLAZIEREN

Um ein Objekt an der Wand zu plazieren, verwende die Richtungstaste nach oben.

## EIN OBJEKT ABLEGEN

Um ein Objekt abzulegen, verwende die Richtungstaste nach unten, und das Objekt geht automatisch an die gewünschte Stelle.



## DEN "MIKROPULSER" VERWENDEN

Verwendung des "Mikropulsers": drücke auf Knopf C, und der "Mikropulser" wird "gezogen" und "aktiviert". Sobald du Knopf C losläßt, wird der "Mikropulser" automatisch weggesteckt.



## EINIGE RATSCHLÄGE

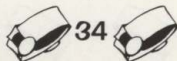
**IM SPIELZEUGLADEN:** Sich an den Ballons anzuhängen, ist sehr praktisch, aber es kann sich vor allem als sehr nützlich erweisen....

**FABRIK:** Auf diesem Level kannst du dank einer Anzahl von Herzen, die auf dem ganzen Level verteilt sind, wieder Energie tanken. Achtung, eines davon ist besonders gut versteckt....

**GROTTE:** Die U-Boote sind zwar manchmal gefährlich, weil sie dich einen Lebenspunkt kosten, wenn du von ihnen getroffen wirst, manchmal aber auch ganz nützlich. Einer der Roboter auf diesem Level wird dir eine Bombe geben, die du zum Weitermachen unbedingt brauchen wirst...

**KATAKOMBEN:** Du mußt beide Augen gut aufsperrern, 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 erst "zerbrochen" werden... damit du diese feindliche Welt verlassen kannst.....



## USO DELLA CARTUCCIA

Questa cartuccia è progettata esclusivamente per il sistema Sega Mega Drive.

Per un uso appropriato

- Non bagnarla!
- Non piegarla!
- Evitare i colpi violenti!
- Non esporla alla luce diretta del sole!
- Non danneggiarla o deformarla!
- Non lasciarla vicino a fonti di calore!
- Non esporla a solventi, benzina, ecc.!
- Quando si bagna, asciugarla bene prima dell'uso.
- Quando si sporca, pulirla con un panno morbido inumidito con dell'acqua insaponata.
- Dopo l'uso rimetterla nella sua custodia.
- Giocando a lungo, fare una pausa di tanto in tanto.

**ATTENZIONE:** Per i proprietari di televisori a proiezione. Fotogrammi o immagini ferme possono causare danni permanenti al tubo d'immagine o lasciare tracce di fosforo sul tubo a raggi catodici. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.



## PREPARATIVI



- Montare il vostro sistema Sega Mega Drive come descritto in questo manuale di istruzioni. Collegare il Control Pad 1.
- Assicurarsi che l'apparecchio sia spento. Quindi inserire la cartuccia Sega nella consolle.
- Accendere l'apparecchio. In breve tempo apparirà lo schermo del titolo.
- Se lo schermo del titolo non appare, spegnere l'apparecchio. Accertarsi che il sistema sia montato correttamente e che la cartuccia sia inserita nel modo appropriato. Quindi accendere di nuovo l'apparecchio.

**Importante:** Assicurarsi sempre che l'apparecchio sia spento prima di inserire la cartuccia Mega Drive o quando la si toglie.

**Nota:** Questo gioco è per un solo giocatore.

## LA VICENDA



A NEW YORK SI STA SVOLGENDO IL "VIDEO-SIMPOSIO" INTERNAZIONALE DI RICERCA SCIENTIFICA, A CUI SONO INVITATI NOMI DI PRESTIGIO.

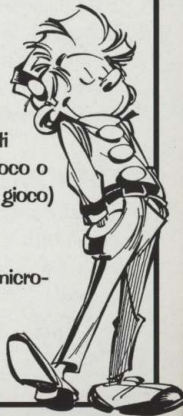
FRA DI ESSI, IL CONTE DI CHAMPIGNAC, UN EMINENTE MICOLOGO E GENIALE INVENTORE, CHE IN TALE OCCASIONE SI ACCINGE A SVELARE I SEGRETI DI OGNUNA DELLE SUE STUPEFACENTI INVENZIONI.

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 SPIP DECIDE DI LIBERARE IL CONTE E DI NEUTRALIZZARE CIANURA...

## I COMMANDI



- PULSANTE D:** .....serve a spostare Spiru, posare e prendere oggetti
- PULSANTE START:** ....si utilizza per iniziare il gioco o per una pausa (durante il gioco)
- PULSANTE A:** .....permette di accelerare
- PULSANTE B:** .....permette di saltare
- PULSANTE C:** .....permette di utilizzare il "micro-pulsore", il "sabbiatron"



## 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 SPIRU nel MEGADRIVE e portare l'interruttore su ON oppure POWER. Vedrai dopo comparire sullo schermo alcune videate con le informazioni sul Copyright, la scelta della lingua e il menù di selezione. Per gli spostamenti in questo menù utilizza il Pulsante D e conferma le tue scelte con il pulsante A. Quando poi sei pronto/pronta per iniziare a giocare, devi premere START.

### OPZIONI

Questo menù ti permette di modificare i seguenti parametri:



**IL LIVELLO DI DIFFICOLTÀ:** Facile-Medio-Duro



Puoi modificare la configurazione del tuo Control Pad.



**MUSICA:** SI'/NO (puoi quindi sentirla oppure disattivarla)



**TEST:** puoi ascoltare ognuna delle musiche contenute nel gioco.



**EXIT:** ti permette di uscire dal menù delle opzioni.

### 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 del Pulsante D puoi portare il cursore sul personaggio desiderato.

Premendo sulla direzione verso l'alto o verso il basso del Pulsante D 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 imbatterai 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 sparso su una pianta.

## PUNTEGGIO E BONUS



LA TESTA DI SPIRU: E' visualizzata sullo schermo in alto a sinistra. Quando Spiru 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 a destra della testa di Spiru ti informa sul numero di vite che ti restano.



IL CUORE: Ridà un punto di vita a Spiru.



LA BOMBOLA D'OSSIGENO: Quando Spiru 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 SPIRU: 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 del Pulsante D (a seconda della direzione in cui vuoi andare).



### SALTARE

Per saltare devi premere il pulsante B.

### FARE UN SALTO PIU' GRANDE

Per compiere un gran salto devi premere contemporaneamente i pulsanti A e B.



### CORRERE

Per correre, utilizza il Pulsante D premendo allo stesso tempo il pulsante A.



### ENTRARE IN UN AMBIENTE

Per addentrarti in un edificio oppure in una grotta devi utilizzare la direzione verso l'alto sul Pulsante D.

### CHINARSI

Per compiere questo movimento devi utilizzare il Pulsante D nella direzione verso il basso.

### ATTERRARE

Per atterrare devi correre e poi utilizzare la direzione verso il basso sul Pulsante D.





## NUOTARE

Per nuotare, devi premere varie volte di seguito il pulsante B utilizzando il Pulsante D 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 sul Control Pad.

## POSARE UN OGGETTO

Per posare un oggetto, utilizza la direzione verso il basso sul Pulsante D, l'oggetto si porta automaticamente sul punto desiderato.



## UTILIZZARE IL MICROPULSORE

Per "sfoderare" e attivare il "micropulsore" devi premere il pulsante C. Rilasciando il pulsante C, il "micropulsore" viene "rinfoderato" automaticamente.



## ALCUNI CONSIGLI UTILI

**IL NEGOZIO DEI GIOCATTOLE:** aggrapparsi a dei palloni è molto pratico, ma può anche rivelarsi molto utile...

**LA FABBRICA:** in questa scena del gioco potrai caricare energia grazie ad alcuni cuori che sono sparsi qua e là in questa scena. Attenzione, ce n'è uno che è veramente ben nascosto...

**LA GROTTA:** anche se i sottomarini sono talvolta pericolosi e ti fanno perdere un punto-vita quando ti toccano, possono però esserti utili. Uno dei robot in questa scena ti darà una bomba indispensabile per continuare...

**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...



## MANEJO DEL CARTUCHO

Este cartucho está diseñado únicamente para el sistema Sega Mega Drive System.

Para un mejor uso

- ¡No mojarlo!
- ¡No doblarlo!
- ¡No darle golpes violentos!
- ¡No exponerlo a la luz directa del sol!
- ¡No dañarlo ni rayarlo!
- ¡No exponerlo a altas temperaturas!
- ¡No exponerlo a diluyente, bencina, etc.!
- Cuando esté húmedo, séquelo por completo antes de usarlo.
- Cuando esté sucio, límpielo con cuidado con un paño suave humedecido en agua con jabón.
- Después de usarlo, colóquelo en su funda.
- Durante un juego prolongado, tome algún tiempo de descanso.

**AVISO:** Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No utilice repetidamente ni durante períodos prolongados los juegos de vídeo en televisores de proyección de gran pantalla.



## INICIO



- Prepare su sistema Sega Mega Drive System como se describe en su manual de instrucciones. Enchufe el mando de control 1.
- Asegúrese de que la alimentación esté desconectada. Inserte entonces el cartucho Sega en la consola.
- Conecte la alimentación. Después de un momento, aparecerá la pantalla del título.
- Si no aparece la pantalla del título, desconecte la alimentación. Asegúrese de que su sistema esté adecuadamente preparado y el cartucho correctamente insertado. Entonces, vuelva a conectar la alimentación.

Importante: Asegúrese siempre de que la alimentación de la consola esté desactivada antes de insertar o de sacar el cartucho Mega Drive.

Nota: Este juego es para uno jugador.

## LA HISTORIA

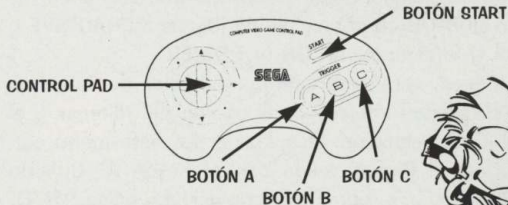


SE CELEBRA EN NUEVA YORK EL "VÍDEO-COLOQUIO" INTERNACIONAL DE LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA, QUE REÚNE A INVITADOS PRESTIGIOSOS.

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 A FIN DE 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 A NEUTRALIZAR A CIANURA...

## FUNCIONAMIENTO DE LOS MANDOS DEL JUEGO



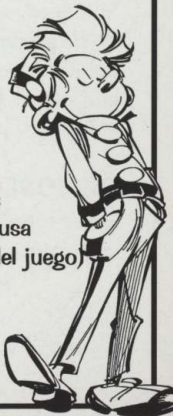
**CONTROL PAD:** ..Desplazar a Spirou,  
pararse y tomar objetos

**BOTÓN START:** ....Comenzar el juego o pausa  
.....(durante el transcurso del juego)

**BOTÓN A:** .....Acelerar

**BOTÓN B:** .....Saltar

**BOTÓN C:** .....Utilizar el micropulsor  
y el arenotrón





## COMIENZO DEL JUEGO

Para recorrer los diferentes mundos con Spirou y neutralizar a la innoble Cianura, introduce el cartucho SPIROU en la consola de juegos MEGADRIVE y pon el interruptor en ON o POWER.




Entonces, verás aparecer las pantallas de derechos de propiedad intelectual, la opción de idiomas y el menú de selección. Desplázate por este menú con el Control Pad y valida con el botón A. Cuando estés listo para comenzar una partida, pulsa START.

### OPCIONES

Este menú permite modificar los parámetros siguientes:

-  El nivel de dificultad: Fácil - Medio - Difícil
-  Puedes modificar la configuración de los mandos del Control Pad



-  **MÚSICA:** SÍ / NO (puedes escucharla o suprimirla)
-  **PRUEBAS:** puedes escuchar alguna de las músicas del juego
-  **EXIT:** para salir del menú de opciones.

### PASSWORD (CONTRASEÑA)

Este menú permite establecer una contraseña que te habrá sido dada en una partida anterior. Utiliza la dirección a derecha o izquierda del Control Pad para desplazar el cursor hasta el personaje deseado. Pulsa en la dirección arriba y abajo del Control Pad para seleccionar uno de los personajes. Pulsa START para validar 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" y que permite empujear y convertir en "microscópicos" a los enemigos que se encuentre a tu paso.

**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 compone desaparece. A la quinta herida, su cabeza parpadea y, si se le hiere una vez más, pierde una vida. La cifra a la derecha 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 proporciona cierta autonomía. Al salir del agua, la botella recupera su autonomía original.



**EL SOMBRERO DE SPIROU:** Está situado en la parte inferior izquierda de la pantalla. Cuando haya reunido 50 sombreros, gana una vida suplementaria.



## ACCIONES POSIBLES



### ANDAR

Para andar, utiliza las direcciones DERECHA o IZQUIERDA del Control Pad (según desees desplazarte a DERECHA o IZQUIERDA).



### SALTAR

Para saltar, pulsa el botón B.

### DAR UN GRAN SALTO

Para dar un salto grande, pulsa al mismo tiempo el botón A y el B.



### CORRER

Para correr, utiliza el Control Pad y pulsa al mismo tiempo el botón A.



### ENTRAR EN EL INTERIOR DE ALGÚN LUGAR

Para entrar en un inmueble o en una gruta, pulsa en la parte superior del Control Pad.

### AGACHARSE

Para agacharse, utiliza el Control Pad hacia abajo.

### ECHARSE A TIERRA

Para echarse a tierra, corre y después pulsa el Control Pad hacia abajo.





## NADAR

Para nadar, pulsa varias veces el botón B y utiliza el Control Pad para determinar la dirección.

## COGER UN OBJETO

Para tomar un objeto, agáchate y tomará el objeto automáticamente.



## COLOCAR UN OBJETO EN UNA PARED

Para colocar un objeto en un muro, utiliza el Control Pad hacia arriba.

## COLOCAR UN OBJETO

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



## UTILIZAR EL "MICROPULSOR"

Para utilizar el "micropulsor", pulsa el botón C, y el "micropulsor" queda desenvainado y activado. Al pulsar otra vez el botón C, el micropulsor se coloca automáticamente en su posición original.



## ALGUNOS CONSEJOS

**EL ALMACÉN DE JUGUETES:** agarrarse a los globos es muy práctico, pero también puede ser muy útil...

**LA FÁBRICA:** en este nivel, podrás recuperar energía gracias a un cierto número de corazones repartidos por el nivel. Atención: ahí no te encontrarás demasiado bien oculto...

**LA GRUTA:** Si bien los submarinos son peligrosos en ocasiones y te hacen perder una vida cuando te tocan también pueden serte útiles. Uno de los robots de este nivel te dará una bomba indispensable para avanzar...

**LAS CATACUMBAS:** es preciso estar ojo avizor y tener suerte para avanzar en este nivel que exige perspicacia y reflexión.

**JUNGLA:** tener un frasco está bien; ponerlo en el lugar adecuado, mejor. Pero no basta con que su contenido sea eficaz, sino que debe romperlo... para poder salir de este universo hostil...



## BEHANDELING VAN DE CASSETTE

Deze cassette is uitsluitend bedoeld voor het Sega Mega Drive System.

Voor juist gebruik

- Maak hem niet nat!
- Buig hem niet!
- Stel hem niet bloot aan hevige schokken!
- Stel hem niet bloot aan direct zonlicht!
- Beschadig of verbuig hem niet!
- Stel hem niet bloot aan hoge temperaturen.
- Maak hem niet schoon met verdunner, benzine, enz.
- Maak hem eerst droog als hij nat is geworden.
- Maak hem schoon met een zachte vochtige doek als hij vuil is geworden.
- Bewaar hem in zijn doos.
- Neem voldoende pauzes als je langere tijden achter elkaar speelt.

**WAARSCHUWING:** Voor eigenaars van projectietelevisies. Stilstaande beelden of plaatjes kunnen blijvende schade aanbrengen aan de beeldbuis of fosfor van de katodestraalbuis halen. Vermijd herhaaldelijk of lang gebruik van de videospellen op grootbeeld-projectietelevisies.



## STARTEN

- Sluit je Sega Mega Drive aan zoals dat beschreven staat in de handleiding. Sluit bedieningsblok 1 aan.
- Zet de Mega Drive uit. Stop nu de Sega cassette erin.
- Zet de Mega Drive aan. Na een moment zie je het titelscherm.
- Als je geen titelscherm ziet, moet je de Mega Drive weer uitzetten. Controleer of alles goed is aangesloten en of de cassette er goed in zit. Zet hem daarna weer aan.

Let op: Zorg ervoor dat de Mega Drive altijd uit staat als je er een cassette instopt of uithaalt.

N.B.: Dit is een spel voor één speler.



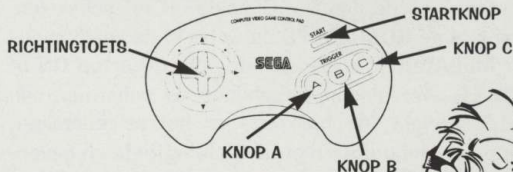
## VOORGESCHIEDENIS



IN NEW YORK WORDT DE INTERNATIONALE "VIDEO-CONFERENTIE" VAN WETENSCHAPPELIJK ONDERZOEK GEHOUDEN, WAAR VOORAANSTAANDE GENODIGDEN BIJEEN ZULLEN KOMEN.

EÉN VAN DEZE GENODIGDEN IS GRAAF VAN ROMMELGEM, EEN BEROEMD MYCOLOOG EN GENIAAL UITVINDER, DIE VAN PLAN WAS TIJDENS DEZE GELEGENHEID DE GEHEIMEN VAN AL ZIJN UITVINDINGEN TE ONTHULLEN. MAAR HELAAS IS DE GRAAF ONTVOERD DOOR DE BOOSAARDIGE ROBOT CYANIDE. DEZE ROBOT WIL DE UITVINDINGEN VAN DE GRAAF BEMACHTIGEN, ZODAT HIJ MACHINES EN ROBOTS KAN BEDIENEN OM ZIJN DOEL TE BEREIKEN: DE MENSEN AAN ZIJN HEERSCHAPPIJ ONDERWERPEN. ROBBEDOES HOORT VAN DE ONTVOERING EN SAMEN MET ZIJN TROUWE METGEZEL SPIP, BESLUIT HIJ DE GRAAF TE GAAN BEVRIJDEN EN CYANIDE UIT TE SCHAKELEN...

## WERKING VAN DE BEDIENINGSBLOK



**RICHTINGTOETS:**...Robbedoes verplaatsen, Voorwerpen neerleggen en oppakken

**STARTKNOP:** .....Het spel beginnen of pauzeren (tijdens het spel)

**KNOP A:** .....Versnellen

**KNOP B:** .....Springen

**KNOP C:** .....Gebruik maken van de micropulsor en de sablotron








## HET SPEL BEGINNEN

Om samen met Robbedoes de Graaf proberen te bevrijden en de gemene Cyanide uit te schakelen, breng je de ROBBEDOES cassette in de spelcomputer MEGADRIVE en zet je de schakelaar op ON of POWER. Vervolgens verschijnen de schermen van het Copyright, de taalkeuze en het selectiemenu. Loop het menu door met de Richtingtoets en bevestig door middel van de A knop. Wanneer je klaar bent om een spel te beginnen, druk je op START.

### OPTIES

Met behulp van dit menu kun je de volgende parameters veranderen:

-  **DE MOEILIKHEIDSGRAAD:** Gemakkelijk-Gemiddeld-Moeilijk.
-  Je kunt de configuratie van de bedieningsblok veranderen.

-  **DE MUZIEK:** JA/NEE (muziek inschakelen of uitschakelen).
-  **DE TESTS:** je kunt de spelmuziek afzonderlijk beluisteren.
-  **EXIT:** om het optiemenu te verlaten.

### PASSWORD (WACHTWOORD)

Met behulp van dit menu kun je een wachtwoord afbeelden, dat tijdens een voorgaand spel aan jou toegewezen was. Druk op de Richtingtoets naar rechts of links om de cursor te verplaatsen op de gewenste figuur. Druk op omhoog en omlaag van de Richtingtoets om één van figuren te kiezen. Druk op START om je keuze te bevestigen.



## DE UITVINDINGEN VAN GRAAF VAN ROMMELGEM

Tijdens de bevrijdingsaktie van Robbedoes verschijnen er diverse voorwerpen:

- **DE "MICROPULSOR":** Dit is een instrument in de vorm van een "haardroger" met behulp waarvan je de vijanden, die je onderweg tegenkomt, kunt verkleinen tot een "microscopisch" formaat.
- **DE "SABLOTRON":** met behulp van de sablotron, die op een paraplu lijkt, kun je een steen in een hoop zand veranderen.
- **DE "CHAMPIZÈNE":** is zeer handig tijdens de achtervolgingen in de lucht. Je kunt het bemachtigen door een aantal robots van Cyanide te vernietigen. Als je het niet te pakken krijgt, loop je het risico dat je met te weinig brandstof komt te zitten.
- **HET "FLESJE MET ZZI"** (oranje flesje): Dit flesje bevat een uiterst krachtige plantaardige meststof. Deze vloeistof moet over een plant uitgespreid worden.

## SCOREBORD EN BONUSPUNTEN



**HET HOOFD VAN ROBBEDOES:** Deze wordt links bovenaan het scherm afgebeeld. Wanneer Robbedoes gewond is, verdwijnt één van de vijf energieregels waaruit het hoofd bestaat. Bij de vijfde verwonding, gaat het hoofd knippen en als hij nog eens verwond wordt, verlies je een leven.



**HET HART:** Geeft een levenspunt aan Robbedoes terug.



**DE ZUURSTOFFLES:** Wanneer Robbedoes in het water is, kun je gebruik maken van een zuurstoffles, zodat hij er langer in kan blijven. Als hij uit het water stapt, wordt de zuurstoffles weer volledig bijgevuld.



**DE HOED VAN ROBBEDOES:** Deze bevindt zich links onderaan het scherm. Als je 50 hoedjes verzameld hebt, krijg je één extra leven.



## MOGELIJKE HANDELINGEN



### LOPEN

Om te lopen, gebruik je de richtingen **RECHTS** of **LINKS** van de Richtingtoets (al naar gelang je naar **RECHTS** of naar **LINKS** wilt lopen).



### SPRINGEN

Om te springen, druk je op de B knop.

### EEN GROTE SPRONG MAKEN

Om een grote sprong te maken, druk je tegelijkertijd op de A knop en de B knop.



### RENNEN

Om te rennen, gebruik je de Richtingtoets en druk je tegelijkertijd op de A knop.

### ERGENS NAAR BINNEN GAAN

Om een gebouw of een grot in te gaan, druk je bovenaan op de Richtingtoets.

### BUKKEN

Om te bukken, gebruik je de Richtingtoets naar beneden.

### OP DE GROND DUIKEN

Om op de grond te duiken, moet je eerste rennen en vervolgens op de Richtingtoets naar beneden drukken.





## ZWEMMEN

Om te zwemmen, druk je meerdere keren op de B knop en gebruik je de Richtingtoets om de gewenste richting op te gaan.

## EEN VOORWERP PAKKEN

Om een voorwerp automatisch op te pakken, hoef je alleen maar te bukken.



## EEN VOORWERP OP EEN MUUR PLAATSEN

Om een voorwerp op een muur neer te leggen, gebruik je de Richtingtoets naar boven.

## EEN VOORWERP NEERLEGGEN

Om een voorwerp neer te leggen, gebruik je de Richtingtoets naar beneden en het voorwerp wordt automatisch op de gewenste plaats neergelegd.



## HET GEBRUIK VAN DE "MICROPULSOR"

Om de "micropulsor" te gebruiken: als je op de C knop drukt, wordt de micropulsor "uitgepakt" en "geactiveerd". Zodra je de C knop loslaat, wordt de "micropulsor" automatisch opgeborgen.



## ENKELE TIPS

**DE SPEELGOEDWINKEL:** Aan de ballonnen hangen is niet alleen heel leuk, maar het kan ook zeer nuttig blijken...

**DE FABRIEK:** Hier kan je energie terugkrijgen, dankzij een bepaald aantal hartjes die over de gehele fabriek verdeeld is. Opgelet: er is één hart, dat wel heel goed verspreid zijn...

**DE GROT:** De duikboten kunnen soms gevaarlijk zijn, doordat ze je een leven kunnen kosten als je ze raakt, maar ze kunnen ook heel nuttig zijn. Eén van de robots geeft je hier een bom, die noodzakelijk is om vooruit te komen...



**DE CATACOMBEN:** Je zult je ogen heel goed de kost moeten geven om in deze ruimte vooruit te komen. Hier is behendigheid en denkwerk vereist.

**DE JUNGLE:** Een flesje komt hier goed van pas, maar nog belangrijker is het om deze op de juiste plaats neer te leggen. Maar ook dat is nog niet voldoende, want om de inhoud te gebruiken, moet het flesje ook nog kapot... zodat je aan deze vijandige wereld kunt ontsnappen...



## CREDITS

Programmed by : Frédéric Bibet, Lionel Laissus, Frederic O'Rourke

Tools programmers : Yannick Turbé, Vincent Pourieux

Graphics : Pascal Casolari, Frédéric Jaquemoud, David Hamblin, Laurence Billon,

Céline Fillon, Delphine Personnaz, Etranges Libellules

Sound & Music : Frédéric Mentzen, Thierry Caron

Design : Rodolphe Furykiewicz

Executive Producer : Edith Protière.

Production : Bruno Bonnell.

Thanks to : Patrick Pinchard, Stéphane Donnet et les Editions Dupuis, Stéphane Baudet, Nicolas Pothier, Nadège de Bergevin, Olivier Robin, Sylvain Branchu and all the testing department.



© 1995 INFOGRAMES MULTIMEDIA



ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGADRIIVE™ SYSTEMS

672-2532-50

© 1995 Dupuis, TF1, Ciné-Groupe.

© 1995 INFOGRAMES

INFOGRAMES and the logo INFOGRAMES are registered trademarks of INFOGRAMES S.A.

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan Nos. 1,632,396.

SEGA and MEGA DRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.