



THQ International Ltd.
4 The Parade, Epsom, Surrey, KT18 5DH

© Disney. All rights reserved.
© 1997 THQ International Ltd.

Printed in Japan



Nintendo

GAME BOY™



DMG-ANDP-EUR

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ 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 GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPRUEVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

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 NINTENDO GAME BOY-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 SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY 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 KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

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 GAME BOY.

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

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

AK

TABLE OF CONTENTS

Welcome! 2

Getting Started/Controls 4

Main Menu 5

Bring on the Games! 6

Chiseler 6

Djali Bowling 8

Catch the Fool 10

Upsy Daisy 12

Picture Puzzle 14

Funfair 16

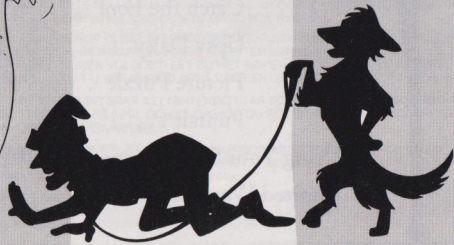
Using Your Super Game Boy Adapter . 18

Limited Warranty 19



WELCOME!

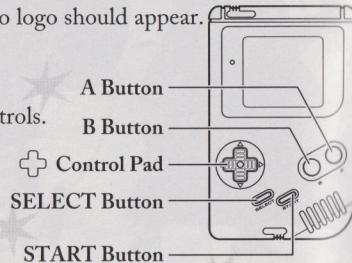
"Welcome to the glorious insanity of the most ridiculous games Paris has to offer! But before we plunge into the festival, I have prepared a delightful selection of useful information and interesting facts to ensure everything is Topsy Turvy!"



GETTING STARTED/CONTROLS

1. Turn OFF the power switch on your Nintendo Game Boy. Never insert or remove a Game Pak when the power is on.
2. Insert the *Hunchback of Notre Dame* Game Pak into the slot on the back of the Game Boy. To lock the Game Pak in place, press firmly.
3. Turn ON the power switch. The Nintendo logo should appear.
[If you don't see it, begin again at step 1.]

- See individual Topsy Turvy Games for controls.



MAIN MENU

Press START to get from the logo screen to the Main Menu. To play any of the Topsy Turvy Games, just use the Control Pad or the SELECT Button to highlight one of the five games, and then press START to let the fun begin!

You can also choose OPTIONS if you want to turn the music or the sound off, or if you want to adjust the difficulty level or view the high scores. To do so, just use the Control Pad or the SELECT Button to highlight the option, then toggle it with the START, A or B Button. The difficulty levels are Easy, Medium, and Hard.

To exit OPTIONS and return to the Main Menu, highlight EXIT and press START.

BRING ON THE GAMES!

CHISELER

On your mark, get set, chisel!

Press the A or B Button to release a marble pigeon, then simply use the Control Pad to move the paddle right or left and deflect the pigeon into the stones blocking the Topsy Turvy picture. There are 100 levels to challenge even the most skilled chiseler, with

passwords every 10 levels up to level 50, then every 5 levels up to level 90,



BRING ON THE GAMES!

and finally after each level you complete until 100. It gets really tough! After completing a level, press any button to go on to the next one.

Small bricks are worth 10 points, medium bricks are worth 20 points, and large bricks (which must be hit 3 times to be destroyed) are worth 100 points!

If you can hit the pie to release the beautiful birds, they will help you out by destroying all bricks in their path (with the exception of the indestructible ones, of course).

For super-high scoring, try to hit more bricks with one shot. The second brick will score double, the third hit will score triple, and the fourth hit is worth quadruple the regular score!



BRING ON THE GAMES!

DJALI BOWLING

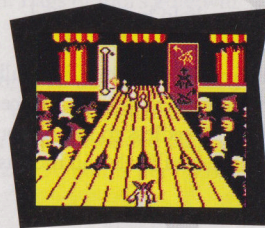
The goal is to knock down as many pins as possible, just like regular bowling!

Before the shot, Djali will automatically move left and right across the lane. Press the A or B Button to stop him at the desired position. Next, decide what kind of spin will be most effective, choose with the Control Pad Up/Down, and press a button to confirm. Finally, press any button to activate the power meter, then press any button again to stop the meter at the desired speed.



BRING ON THE GAMES!

Happy bowling! Remember, strikes and spares are only worth six points in Djali Bowling because there are only six pins!



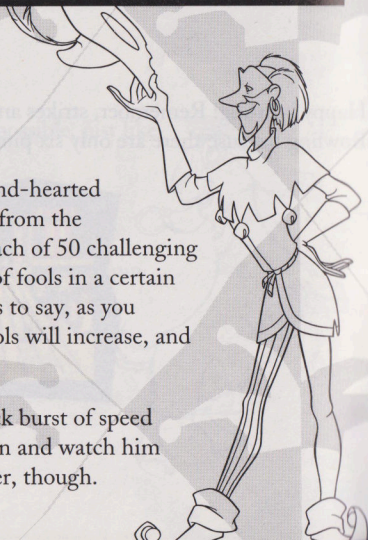
BRING ON THE GAMES!

CATCH THE FOOL

It's raining fools!

Use the Control Pad Left/Right to help kind-hearted Clopin catch the fools as they are dropped from the windows. But beware the time limit! On each of 50 challenging levels, Clopin must save a certain amount of fools in a certain amount of time, or it's game over. Needless to say, as you progress to higher levels, the number of fools will increase, and the time limit will decrease.

Occasionally, Clopin will need a quick burst of speed to catch a fool. Use the A or B Button and watch him move! Keep an eye on the boost meter, though.



BRING ON THE GAMES!

To aid Clopin in his task, the people will sometimes throw time (clock) and boost (arrow) bonuses from the windows. Collect as many of these as you can. Don't get greedy, though. Bags of fool's gold will only slow you down!

Each fool you catch is worth 10 points. Time and Boost bonuses are worth 100 points each. After you complete a level, you will be awarded 20 points per time unit remaining and 50 points per boost unit remaining. Good Luck!



BRING ON THE GAMES!



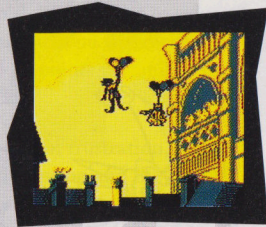
UPSY DAISY

In Upsy Daisy the goal is simple: pop your opponent's balloons before they pop yours.

First, choose your character by pressing the Control Pad Left/Right and then pressing any button to begin. Then, using the Control Pad, strategically navigate your character over varying updrafts to position yourself in the perfect location to pop your opponent's balloons. Use the B Button to attack/defend on the left or right, or use the A Button for a spin move.

BRING ON THE GAMES!

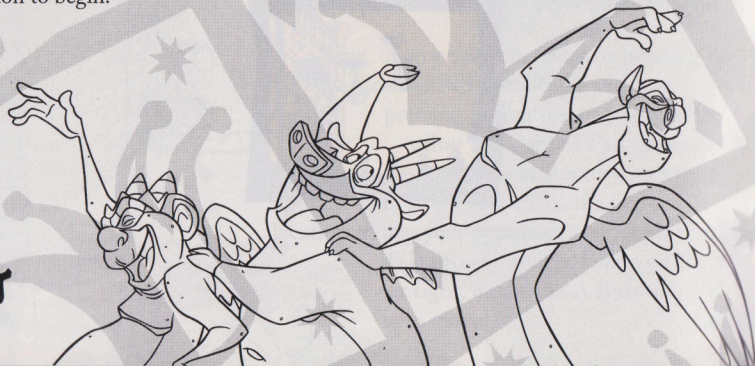
Also, look out for pesky pigeons, who may deplete your balloon supply. Upsy Daisy!



BRING ON THE GAMES!

PICTURE PUZZLE

Use the Control Pad Left/Right to select the puzzle of your choice, then press any button to begin.



BRING ON THE GAMES!

Now, use the Control Pad to move the cursor around the screen, and press the B Button to move a piece. If you need a reminder of what the completed puzzle looks like, press the A Button. Try to solve the puzzle before time runs out! You will receive 10 points per correct tile, and 10 points per unit of time left when you solve a puzzle.

If you're stumped to the point of frustration, don't fret! Simply press the Select Button and the computer will solve the puzzle for you. Enjoy!



BRING ON THE GAMES!

FUNFAIR

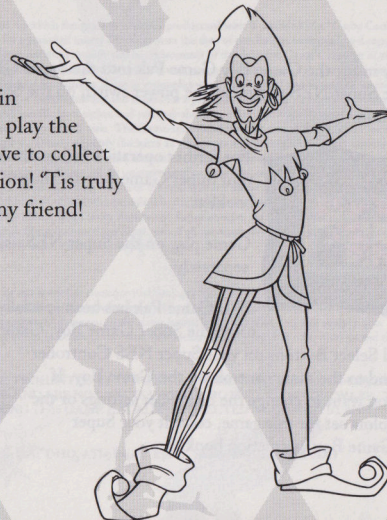
If you are skilled enough to reach a certain standard of play in any of the above events, you will be rewarded with a ticket number, allowing admission into the Funfair! Here's what you must do to earn your ticket to extra fun:

- | | |
|-----------------------|--|
| Chiseler | Get up to level 25 or higher |
| Upsy Daisy | Win 5 games (a game is the best out of three rounds) |
| Djali Bowling | Score over 150 points in a single game |
| Picture Puzzle | Complete the puzzle within 20 seconds |
| Catch the Fool | Make it to level 32 or higher |



BRING ON THE GAMES!

If you attain a ticket for one event, you will only be allowed to compete in that event in the Funfair. In order to play the Wheel of Fortune in full, you will have to collect a ticket for all events in one play session! 'Tis truly something to aspire to! Good luck, my friend!



Using Your Super Game Boy Adapter

Correctly insert the Game Boy Game Pak into the Super Game Boy. Next, insert the Super NES and move the power switch on the Super NES to the ON position.



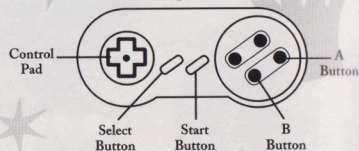
For further operation information, please consult your Super Game Boy and Super NES instruction booklets.

Game play on the Super NES using the Super Game Boy adapter. Both sold separately.

This Game Pak has been specially designed to allow enhanced graphics when using the Super Game Boy. Game controls have been pre-set so that the A, B,

Start and Select Buttons on your Super NES Controller correspond to the same controls on the Game Boy. If

you want to change the controller settings or the colors set for this game, consult your Super Game Boy instruction booklet.



Limited Warranty

Distributor warrants to the original consumer purchaser that the media on which the game or enclosed product software is recorded (the "Game Cartridge") shall be free from defects in materials and workmanship under normal use for a period of ninety (90) days from the date of purchase as evidenced by a copy of the sales receipt or packing slip. Disney's and Distributor's entire liability and your exclusive remedy will be replacement of the defective Game Cartridge or refund of the purchase price (at Disney's or Distributor's election) upon return of the Game Cartridge to Distributor with a copy of your proof of purchase. Disney and Distributor will have no responsibility to replace a Game Cartridge damaged by accident, abuse or misapplication. Any implied warranties and/or conditions on the Game Cartridge, including the implied warranties and/or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited in duration to ninety (90) days from the date of purchase or delivery. This warranty gives you specific legal rights, and you may also have other rights which vary from jurisdiction to jurisdiction. You expressly acknowledge and agree that use of the Game is at your sole risk. The Game and related documentation are provided "as is" and without warranties and/or conditions of any kind either express or implied. Disney expressly disclaims all warranties and/or conditions either express or implied, with respect to the Game and related documentation, including, but not limited to, the implied warranties and/or conditions of merchantability and fitness for a particular purpose. Disney does not warrant that the functions contained in the Game will be uninterrupted or error free, or that defects in the Game will be corrected. Furthermore, Disney does not warrant or make any representations regarding the use or the results of the use of the Game and related documentation in terms of their correctness, accuracy, reliability, or otherwise. The limitations of liabilities described in the section also apply to the third party suppliers of materials used in the Game. No oral or written information or advice by Disney or a Disney Authorized Representative shall create warranties and/or conditions or in any way increase the scope of this Limited Warranty. You (and not Disney) assume the entire cost of all necessary servicing, repair or correction. Some jurisdictions do not allow the exclusion of implied warranties, so the above exclusion may not apply to you.

Limitation of Liability

Under no circumstances, including negligence, shall Disney be liable for any special or consequential damages that result from the use of, or the inability to use, the Game or related documentation, even if Disney or a Disney Authorized Representative has been advised of the possibility of such damages. Some jurisdictions do not allow the limitation or exclusion of liability or incidental or consequential damages, so the above limitation or exclusion may not apply to you. In no event shall Disney's total liability to you for all damages, losses, and causes of action (whether in contract, tort (including negligence) or otherwise) exceed the amount paid by you for the Game.

WARNING : COPYING OF THIS GAME IS ILLEGAL AND IS PROHIBITED BY DOMESTIC AND INTERNATIONAL COPYRIGHT LAWS. BACK-UP OR ARCHIVAL COPIES ARE NOT AUTHORIZED AND ARE NOT NECESSARY TO PROTECT YOUR SOFTWARE. THIS MANUAL AND OTHER PRINTED MATTER ACCOMPANYING THIS GAME ARE ALSO PROTECTED BY DOMESTIC AND INTERNATIONAL COPYRIGHT LAWS.

Distributed by T•HQ International Ltd for the U.K: T•HQ, 4 The Parade, Epsom, Surrey, England. KT18 5DH

Bienvenue! 22

Mise en Marche / Commandes 24

Ecran Principal 25

Que les jeux commencent! 26

Casse-briques 26

Chèvre-au-bowling 28

Attrapez le Fou. 30

Les Fous Volants 32

Puzzle 34

Drôle de Fête 36

**Comment utiliser votre
adaptateur Super Game Boy 38**

Garantie 39



BIENVENUE !

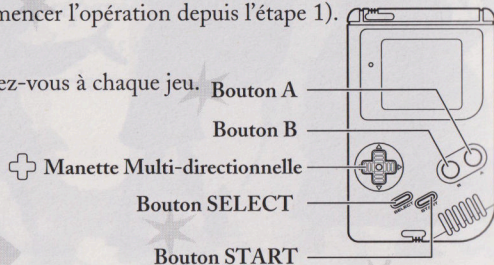
"Venez vous joindre à la joyeuse folie des jeux les plus incroyables que Paris puisse offrir. Mais avant de plonger dans ce carnaval, lisez la délicieuse sélection d'informations utiles et de faits importants que j'ai préparée. Que tout soit sens dessus dessous et que ce charivari commence!"



MISE EN MARCHÉ / COMMANDES

1. Mettre le Game Boy hors tension. Ne jamais insérer ou retirer une cartouche de jeu dans le Game Boy quand il est sous tension.
2. Insérer la cartouche Game Boy dans le Game Boy et presser fermement.
3. Mettre le Game Boy sous tension: le logo Nintendo apparaîtra (si ce n'est pas le cas, recommencer l'opération depuis l'étape 1).

• Pour les commandes, référez-vous à chaque jeu.



ECRAN PRINCIPAL

Quand l'écran titre apparaît, appuyez sur **START** pour passer à l'écran principal. Pour jouer à n'importe quel jeu, utilisez la manette ou **SELECT** afin de surligner l'un des cinq jeux, puis appuyez sur **START**: que la fête commence!

Vous pouvez également choisir les **OPTIONS** si vous désirez entendre ou non la musique, sélectionner le niveau de difficulté ou encore vérifier les scores. Utilisez la manette ou **SELECT** pour surligner l'option, puis basculer sur le bouton **START**, **A** ou **B**. Les niveaux de difficulté sont: Facile (Easy), Difficile (Medium), Expert (Hard).

Pour quitter les **OPTIONS** et retourner sur l'écran principal, surlignez **EXIT** et appuyez sur **START**.

QUE LES JEUX COMMENCENT!

CASSE-BRIQUES



A votre marques, prêt...cassez!

Appuyez sur le bouton A ou B pour lâcher un pigeon en marbre, puis utilisez simplement la manette pour bouger la truelle vers la droite ou vers la gauche et envoyer le pigeon vers les pierres qui cachent l'image derrière. Il y a 100 niveaux pour défier même les plus

grands casseurs de briques, avec un mot de passe tous les 10 niveaux jusqu'à 50, puis tous les 5 niveaux jusqu'à 90, et enfin tous les niveaux jusqu'à 100.

QUE LES JEUX COMMENCENT!

Après avoir passé un niveau de jeu, appuyez sur n'importe quel bouton pour passer au suivant.

Les petites briques valent 10 points, les briques moyennes valent 20 points et les grosses 100 points (mais il faut s'y reprendre à 3 fois pour les casser).

Si vous parvenez à toucher la tarte pour libérer les magnifiques oiseaux, ils vous aideront à casser toutes les briques sur leur chemin (sauf pour celles qui sont indestructibles, bien sûr).

Pour obtenir un super score, essayez de toucher un maximum de briques en un coup. La seconde brique rapporte le double de points, la troisième brique triple le score, et la quatrième brique multiplie par quatre les points!

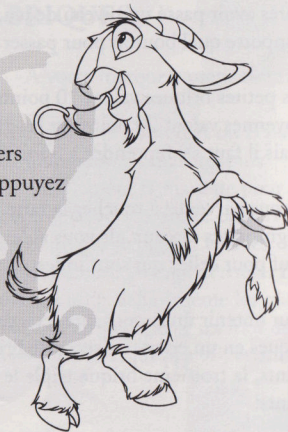


QUE LES JEUX COMMENCENT!

CHEVRE-AU-BOWLING

Le but du jeu est de renverser un maximum de quilles, comme au bowling!

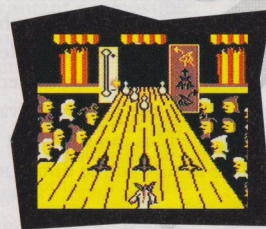
Avant le lancer, Djali bouge automatiquement vers la gauche et la droite sur le bas de votre écran. Appuyez sur le bouton A ou B pour la positionner où vous le désirez. Ensuite, sélectionnez la direction du lancer de Djali avec la manette Haut/Bas, puis appuyez sur un bouton pour confirmer. Enfin, pour activer la puissance du lancer, appuyez sur n'importe quel bouton, puis



QUE LES JEUX COMMENCENT!

appuyez à nouveau sur le bouton de votre choix pour fixer la puissance.

Joyeux Bowling! Souvenez-vous que les strikes et spares valent 6 points dans la Chèvre-au-Bowling parce qu'il n'y a que 6 quilles.



QUE LES JEUX COMMENCENT!

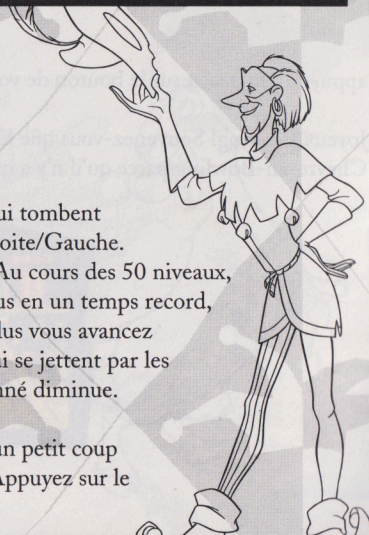
ATTRAPEZ LE FOU

Il pleut des fous!

Aidez le gentil Clopin à attraper les fous qui tombent des fenêtres en appuyant sur la manette Droite/Gauche. Attention, vous êtes limité dans le temps! Au cours des 50 niveaux, Clopin doit sauver un nombre défini de fous en un temps record, ou bien le jeu est fini. Inutile de dire que plus vous avancez dans les niveaux, plus le nombre de fous qui se jettent par les fenêtres est important, et plus le temps donné diminue.



De temps à autre Clopin a besoin d'un petit coup d'accélérateur pour attraper un fou. Appuyez sur le



QUE LES JEUX COMMENCENT!

bouton A ou B et regardez-le bouger! mais gardez un oeil sur le niveau de puissance.

Parfois les gens jetteront des bonus temps (horloge) et des bonus puissance (flèche) par les fenêtres pour aider Clopin. Ramassez-en autant que possible. Mais ne devenez pas gourmand. Les sacs d'or des fous ne feront que vous ralentir!

Chaque fou attrapé vaut 10 points. Les bonus temps et puissance valent 100 points chacun. Une fois un niveau achevé, une récompense de 20 points par unité de temps économisée et de 50 points par unité de puissance non utilisée vous sera donnée. Bonne chance!



QUE LES JEUX COMMENCENT!

LES FOUS VOLANTS

Le but du jeu des Fous Volants est simple: faire éclater les ballons de votre adversaire avant qu'il ne fasse éclater les vôtres.

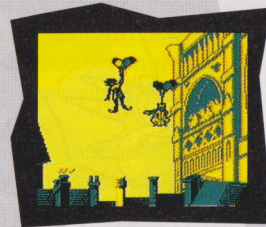
Il faut d'abord choisir un personnage en appuyant sur la manette

Gauche/Droite, puis appuyer sur n'importe quel bouton pour commencer. Une fois lancé, utilisez la manette pour faire bouger votre personnage et le positionner de manière stratégique afin qu'il puisse faire éclater les ballons de l'adversaire.

QUE LES JEUX COMMENCENT!

Pour vous défendre ou attaquer, utilisez le bouton B ou bien appuyez sur le bouton A pour un mouvement en rotation.

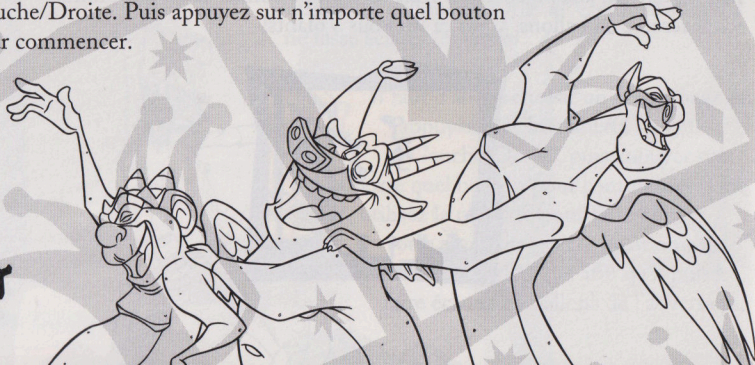
Mais attention aux pigeons qui vont vous empoisonner la vie et diminuer votre réserve de ballons. C'est ça les Fous Volants!



QUE LES JEUX COMMENCENT!

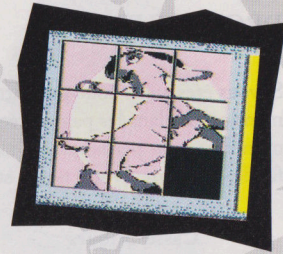
PUZZLE

Sélectionnez l'image de votre choix en utilisant la manette Gauche/Droite. Puis appuyez sur n'importe quel bouton pour commencer.



QUE LES JEUX COMMENCENT!

A présent manipulez la manette qui représente votre curseur sur l'écran, puis appuyez sur le bouton B pour faire bouger les pièces du puzzle. Si vous avez besoin de voir l'image complétée, appuyez sur le bouton A quand vous voulez. Le puzzle doit être fini avant que le temps imparti soit écoulé! Vous gagnez 10 points par pièce correctement placée et 10 points par unité de temps économisé une fois le puzzle terminé.



Si vous séchez totalement, ne vous cassez pas la tête! Appuyez simplement sur le bouton Select et le puzzle se terminera tout seul pour vous. Amusez-vous bien!

QUE LES JEUX COMMENCENT!

DROLE DE FETE

Si vous êtes assez doué pour atteindre un certain niveau dans chacun des jeux mentionnés dans les pages précédentes, vous serez récompensé avec un ticket numéroté vous permettant d'entrer dans la Drôle de Fête! Voilà ce que vous devez faire pour gagner votre ticket et vous amuser encore davantage:

Casse-briques

Atteignez le niveau 25 ou plus

Les Fous Volants

Gagnez 5 jeux

(un jeu équivaut au meilleur des trois essais)

Chèvre-au-bowling

Gagnez plus de 150 points en un seul jeu

Puzzle

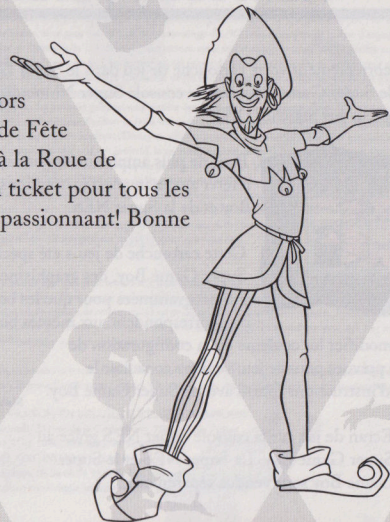
Réalisez un puzzle en moins de 20 secondes

Attrapez le Fou

Atteignez le niveau 32 ou plus

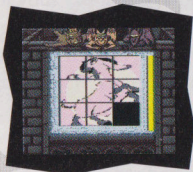
QUE LES JEUX COMMENCENT!

Si vous parvenez à gagner un ticket pour un jeu, vous ne serez alors autorisé à concourir dans la Drôle de Fête que pour ce même jeu. Pour jouer à la Roue de la Fortune, vous devez ramasser un ticket pour tous les jeux en une fois! C'est absolument passionnant! Bonne chance, mon ami!



COMMENT UTILISER VOTRE ADAPTEUR SUPER GAME BOY

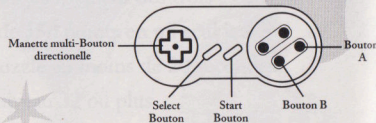
Insérez correctement votre cartouche de jeu dans le Super Game Boy. Insérez ensuite le Super Game Boy dans la console Super Nintendo et mettez l'interrupteur sur marche (ON).



Pour de plus amples informations, veuillez vous référer aux manuels d'instructions du Super Game Boy et de la Super NES.

Cette cartouche de jeu a été spécialement conçue pour vous offrir, grâce au Super Game Boy, des graphismes avancés. Les fonctions des boutons ont été pré-programmées pour que les boutons A, B, Start et Select de votre Game Boy correspondent aux mêmes boutons de la manette Super NES. Si vous

désirez modifier les couleurs ou la configuration de boutons prévues pour ce jeu, veuillez consulter le manuel d'instructions fourni avec le Super Game Boy.



Ecran de jeu sur la console Super NES grâce au Super Game Boy. La Super NES et le Super Game Boy sont vendus séparément.

GARANTIE LIMITEE

Le Distributeur garantit au premier acheteur non-professionnel que le support sur lequel le Jeu ou le Logiciel ci-joint est enregistré (ci-après la "Cartouche de Jeu") est exempt, dans les conditions normales d'utilisation, de toutes défauts de matériel et de fabrication, et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'acquisition, justifiée par une copie du ticket de caisse ou du bordereau de livraison. La responsabilité de Disney et du Distributeur, tout comme votre seul et unique recours, seront limités au remplacement de la Cartouche de Jeu défectueuse ou au remboursement du prix d'achat (au choix de Disney ou du Distributeur), après renvoi de la Cartouche de Jeu au Distributeur accompagnée d'une copie de la preuve d'achat. Disney et le Distributeur ne seront en aucun cas tenus de remplacer une Cartouche de Jeu endommagée accidentellement ou du fait d'un emploi abusif ou d'une utilisation incorrecte. Toute garantie implicite concernant la Cartouche de Jeu, y compris les garanties implicites de son adéquation à la commercialisation ou à un usage particulier, est limitée à quatre-vingt-dix (90) jours de la date d'achat ou de livraison. La présente garantie vous confère des droits spécifiques étant entendu que vous pourriez également bénéficier d'autres droits variant d'un pays à l'autre. Vous reconnaissez et acceptez expressément d'utiliser ce Jeu à vos risques et périls exclusifs. Le Jeu et la documentation correspondante vous sont fournis "en l'état" et sans la moindre garantie, qu'elle soit expresse ou implicite. Disney se refuse expressément à assumer la moindre garantie, expresse ou implicite, en relation avec le Jeu et la documentation correspondante, y compris, mais sans que cela soit limitatif, la garantie implicite de leur adéquation à la commercialisation ou à un usage particulier. En aucun cas, Disney ne garantit que les fonctions contenues dans le Jeu seront ininterrompues ou sans erreur, ou que les défauts du Jeu seront corrigés. De plus, Disney ne déclare ni ne garantit, en termes d'exactitude, de précision, de fiabilité ou autre, l'utilisation ou les résultats de l'utilisation du Jeu et de la documentation correspondante. Les limites de garantie décrites dans ce paragraphe s'appliquent également aux tiers fournisseurs des matériels utilisés dans le Jeu. Aucune information orale ou écrite ou conseil donné par Disney ou par un représentant autorisé de Disney ne saurait créer une quelconque garantie, et ne saurait en aucune manière modifier la portée de la présente limitation de garantie. Vous (et non Disney) devrez assumer, le cas échéant, tous les frais de service après-vente, de réparation ou de correction des défauts. Certains pays ne reconnaissant pas la validité des clauses d'exclusion de garanties implicites, l'exclusion ci-dessus pourrait ne pas s'appliquer à votre cas.

LIMITE DE RESPONSABILITE

Quelles que soient les circonstances, y compris en cas de négligence, Disney ne saurait être tenu pour responsable d'un quelconque dommage direct ou indirect résultant de l'utilisation ou de l'impossibilité d'utiliser le Jeu ou sa documentation correspondante, alors même que Disney ou un représentant autorisé de Disney aurait été avisé de l'éventualité d'un tel dommage. Certains pays ne reconnaissant pas la validité des clauses de limitation ou d'exclusion de responsabilité ou de dommages accessoires ou indirects, l'exclusion ci-dessus pourrait ne pas s'appliquer à votre cas. En tout état de cause, la responsabilité encourue par Disney à votre égard pour tous dommages, pertes et réclamations (que leur fondement soit contractuel ou délictuel - y compris la négligence - ou autre) ne saurait excéder le montant que vous avez payé pour le Jeu.

AVERTISSEMENT : Le fait de copier ce Jeu est illicite et prohibé par les lois nationales et internationales sur le droit d'auteur. La copie pour des besoins de sauvegarde ou d'archivage n'est pas autorisée, ce type de copie n'étant d'ailleurs pas nécessaire à la protection de votre Logiciel. Ce manuel et autres documents imprimés accompagnant le Jeu sont également protégés par les lois nationales et internationales sur le droit d'auteur.

GARANTIE VALABLE EN FRANCE, EN BELGIQUE ET AU LUXEMBOURG

Virgin Interactive Entertainment, 233 rue de la Croix Nivert, 75015 Paris, France

Tel: (+33) 01 53 68 10 00, Fax: (+33) 01 53 68 10 01

Minitel: 3615 VIRGINGAMES (2,23 F la minute)

Trucs, astuces, infos: 08 36 68 94 95 (2,23 F la minute)

Internet: www.virgin_interactive.fr

INHALTSVERZEICHNIS

Willkommen 42

Erste Schritte / Steuerelemente 44

Hauptmenü 45

Her mit den Spielen! 46

Ziegel-Ping-Pong 46

Djali-Bowling 48

Fang den Narren 50

Hoch Hinaus 52

Bild-Puzzle 54

Jahrmarkt 56

So verwendest Du Deinen

Super Game Boy Adapter 58

Garantie 59



WILLKOMMEN!

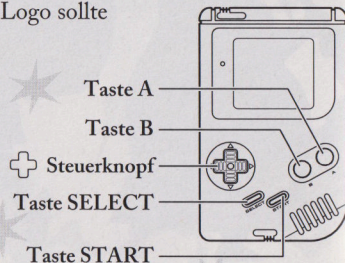
“Willkommen bei den verrücktesten und witzigsten Spielen, die Paris zu bieten hat! Aber bevor wir uns ins Vergnügen stürzen, habe ich hier noch eine herrliche Auswahl an wissenswerten Informationen und interessanten Dingen vorbereitet, damit Du ganz sicher sein kannst, daß es von nun an kunterbunt zugehen wird!”



ERSTE SCHRITTE/STEUERELEMENTE

1. Schalte den Nintendo Game Boy aus. Du darfst nie ein Game Pak einlegen oder entfernen, wenn der Strom eingeschaltet ist!
2. Lege das *Glückner von Notre Dame* Game Pak in den Schlitz auf der Rückseite Deines Game Boys ein. Drücke das Game Pak hinein, bis es fest einrastet.
3. Schalte den Game Boy ein. Das Nintendo-Logo sollte erscheinen (wenn Du es nicht siehst, fang wieder bei Schritt 1 an).

•Die Steuerelemente sind jeweils unter den Spielbeschreibungen erklärt.



HAUPTMENÜ

Drücke die Taste START, um vom Logo-Bildschirm zum Hauptmenü zu gelangen. Um eines der kunterbunten Spiele zu spielen, markiere einfach mit dem Steuerknopf oder der Taste SELECT eines der fünf Spiele, und drücke dann START - und der Spaß kann beginnen!

Du kannst auch OPTIONS wählen, wenn Du den Ton ein- oder ausschalten, eine andere Schwierigkeitsstufe wählen oder die High Scores ansehen willst. Dazu mußt Du nur mit dem Steuerknopf oder der Taste SELECT die Option markieren und sie dann mit der Taste START, A oder B umschalten. Als Schwierigkeitsstufen gibt es Easy (Leicht), Medium (Mittel) und Hard (Schwer).

Um OPTIONS zu verlassen und zum Hauptmenü zurückzukehren, drücke die Taste START.

HER MIT DEN SPIELEN!

ZIEGEL-PING-PONG

Auf die Plätze, fertig, Ping-Pong!

Drücke die Taste A oder B, um eine Steintaube freizulassen, und bewege dann einfach mit dem Steuerknopf den Schläger nach rechts oder links, um

mit der Steintaube die Steine wegzuschlagen, die das kunterbunte Bild verdecken. 100 Schwierigkeitsstufen sorgen dafür, daß sich selbst der geschickteste Spieler die Zähne ausbeißt. Paßwörter gibt es bis Level 50 alle 10 Level, bis Level 90 alle 5 Level und schließlich bis Level 100 für jedes Level, so

daß Du nicht ständig von vorn beginnen mußt. Wenn Du ein Level geschafft hast, drücke einfach eine der Tasten, um zum nächsten Level zu gelangen.



46

HER MIT DEN SPIELEN!

Kleine Ziegel zählen 10 Punkte, mittelgroße 20 und große Ziegel (die erst nach dem dritten Schlag zerstört werden) 100 Punkte!

Wenn Du den Kuchen treffen kannst, um die schönen Vögel freizulassen, danken sie Dir dafür, indem sie alle Ziegel in ihrer Flugbahn zerstören (natürlich außer den unzerstörbaren Ziegeln).

Versuche, mehrere Ziegel mit einem Schuß zu treffen, denn dann erhältst Du Zusatzpunkte. Der zweite Ziegel zählt doppelt, der dritte dreifach und der vierte das Vierfache der normalen Punktzahl!



47

HER MIT DEN SPIELEN!

DJALI-BOWLING

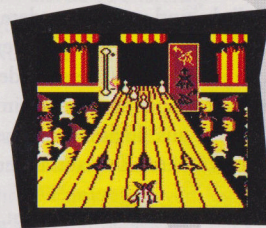
Ziel des Spiels ist es, so viele Kegel wie möglich umzuwerfen, genau wie beim richtigen Bowling!

Vor dem Schuß bewegt sich Djali automatisch auf der Bahn hin und her. Drücke Taste A oder B, um ihn an der gewünschten Position zu stoppen. Als nächstes entscheidest Du, welche Stoßart die beste ist; drücke dazu den Steuerknopf nach oben oder unten und drücke eine Taste zum Bestätigen. Schließlich drückst Du noch eine Taste, um den Geschwindigkeitsanzeiger zu starten, und drückst dann eine beliebige Taste, um ihn bei der gewünschten Geschwindigkeit zu stoppen.



HER MIT DEN SPIELEN!

Viel Spaß beim Bowling! Aber denk' dran: Alle Neune kannst Du nicht schaffen, weil es beim Djali-Bowling nur sechs Kegel gibt!



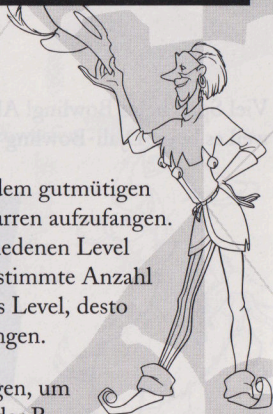
HER MIT DEN SPIELEN!

FANG DEN NARREN

Vorsicht, Narren von oben!

Bewege den Steuerknopf nach links und rechts, um dem gutmütigen Clopin zu helfen, die aus dem Fenster stürzenden Narren aufzufangen. Aber Du mußt Dich beeilen. In jedem der 50 verschiedenen Level muß Clopin in einer bestimmten Zeitspanne eine bestimmte Anzahl von Narren retten, oder das Spiel ist aus. Je höher das Level, desto mehr Narren mußt Du in immer kürzerer Zeit auffangen.

Gelegentlich muß Clopin einen kleinen Sprint einlegen, um einen Narren zu fangen. Drücke die Taste A oder B, und schon flitzt er los! Du mußt aber auch auf die Geschwindigkeitsanzeige achten.



HER MIT DEN SPIELEN!

Um Clopin bei seiner Aufgabe zu helfen, werfen die Leute manchmal Zeitbonuspunkte (Uhren) und Sprintbonuspunkte (Pfeile) aus den Fenstern. Sammle so viele wie möglich ein. Du darfst aber nicht zu gierig werden. Nur Narren laden sich zuviel Ballast auf!

Jeder aufgefangene Narr zählt 10 Punkte.

Zeit- und Sprintbonuspunkte sind jeweils 100 Punkte wert. Wenn Du ein Level geschafft hast, erhältst Du 20 Punkte pro verbleibender Zeiteinheit und 40 Punkte pro verbleibender Sprinteinheit. Viel Glück!



HER MIT DEN SPIELEN!



HOCH HINAUS

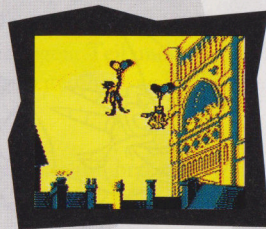
Hoch Hinaus hat ein einfaches Ziel: Laß die Ballons Deiner Gegner platzen, bevor sie Deine platzen lassen.

Wähle als erstes Deine Figur, indem Du den Steuerknopf nach links oder rechts drückst und danach eine beliebige Taste drückst, um zu beginnen. Dann lenkst Du mit dem Steuerknopf Deine Figur über wechselnde Aufwinde in die beste Position, um die Ballons Deiner Gegner platzen zu lassen. Drücke die Taste B zum Angriff oder zur

HER MIT DEN SPIELEN!

Verteidigung links oder rechts und Taste A für eine Drehbewegung.

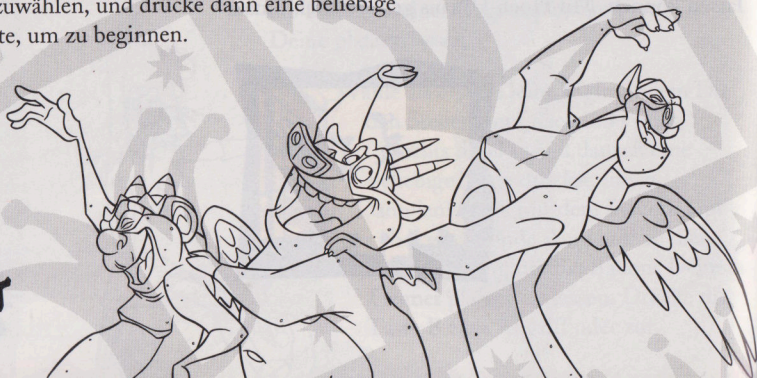
Achte auf die lästigen Tauben, die Deinen Ballonvorrat schnell schrumpfen lassen können. Mit Hoch Hinaus geht es hoch hinaus!



HER MIT DEN SPIELEN!

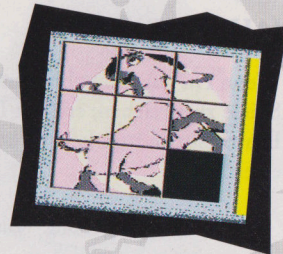
BILD-PUZZLE

Bewege den Steuerknopf nach links oder rechts, um ein Puzzle auszuwählen, und drücke dann eine beliebige Taste, um zu beginnen.



HER MIT DEN SPIELEN!

Bewege den Cursor mit dem Steuerknopf auf dem Bildschirm und drücke die Taste B, um ein Puzzleteil zu verschieben. Wenn Du Dir noch einmal ansehen willst, wie das fertige Puzzle aussieht, drücke die Taste A. Versuche, das Puzzle zu lösen, bevor Dir die Zeit ausgeht! Du erhältst 10 Punkte pro richtigem Teil und 10 Punkte pro verbleibender Zeiteinheit, wenn das Puzzle gelöst ist.



Wenn Du nicht mehr weiter weißt, brauchst Du nicht zu verzweifeln! Drücke einfach die Taste SELECT, und der Computer löst das Puzzle für Dich. Viel Spaß!

HER MIT DEN SPIELEN!

JAHRMARKT

Wenn Du gut genug bist, um einen bestimmten Stand in einem der obigen Spiele zu erreichen, erhältst Du als Belohnung eine Nummer für eine Eintrittskarte zum Jahrmarkt. Für diesen Extraspäß mußt Du folgendes erreichen:

- | | |
|-------------------------|---|
| Ziegel-Ping-Pong | Bis Level 25 oder höher gelangen |
| Hoch Hinaus | 5 Spiele gewinnen (ein Spiel ist die beste von drei Runden) |
| Djali-Bowling | Über 150 Punkte in einem einzigen Spiel erreichen |
| Bild-Puzzle | Das Puzzle in 20 Sekunden lösen |
| Fang den Narren | Level 32 oder höher erreichen |



56

HER MIT DEN SPIELEN!

Wenn Du eine Eintrittskarte für ein bestimmtes Spiel erhältst, darfst Du auch nur dieses Spiel auf dem Jahrmarkt spielen. Um Glücksrad richtig spielen zu dürfen, mußt Du in einer einzigen Spielsitzung für alle Spiele eine Eintrittskarte sammeln. Die Mühe lohnt sich! Viel Glück, mein Freund!



57

SO VERWENDEST DU DEINEN SUPER GAME BOY ADAPTER

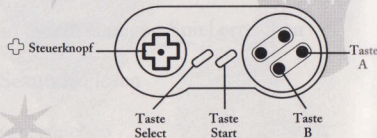
Lege das Game Boy Game Pak in den Super Game Boy ein. Lege dann den Super Game Boy ein und schalte das Super NES an (der Schalter muß auf ON stehen).



Weitere Informationen findest Du in den Anleitungen zu Deinem Super Game Boy und Super NES.

Zum Spielen auf dem Super NES muß man den Super Game Boy Adapter verwenden. Beide werden separat verkauft.

Dieses Game Pak wurde speziell entwickelt, um auf dem Super Game Boy bessere Grafiken zu bieten. Die Spielsteuerelemente wurden so eingestellt, daß die Tasten A, B, START und SELECT auf Deinem Super NES Controller den gleichen Tasten auf dem Game Boy entsprechen. Wenn Du die Einstellungen oder die Farben für dieses Spiel ändern willst, sieh in Deiner Super Game Boy-Anleitung nach.



GARANTIE

Die Garantiezeit für dieses Produkt ist abhängig von den Gesetzen Ihres Landes. Ihre gesetzlich vorgeschriebenen Rechte werden dadurch nicht beeinflusst. Virgin Interactive Entertainment behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin Interactive Entertainment gewährt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien bezüglich dieses Produktes, seiner Qualität, der handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck.

Deutschland: Avalon Vertriebs GmbH, Magnolienweg 12, 63741 Aschaffenburg

SO VERWENDEST DU DEINEN SUPER GAME BOY ADAPTER

Lege das Cart in den Slot des Super Game Boy Adapters ein. Der Adapter ist so konstruiert, dass er in den Slot des Super Game Boy Adapters passt. Der Adapter ist so konstruiert, dass er in den Slot des Super Game Boy Adapters passt.

Drücke auf den Start-Button des Super Game Boy Adapters. Der Adapter ist so konstruiert, dass er in den Slot des Super Game Boy Adapters passt. Der Adapter ist so konstruiert, dass er in den Slot des Super Game Boy Adapters passt.

Drücke auf den Start-Button des Super Game Boy Adapters. Der Adapter ist so konstruiert, dass er in den Slot des Super Game Boy Adapters passt. Der Adapter ist so konstruiert, dass er in den Slot des Super Game Boy Adapters passt.

Drücke auf den Start-Button des Super Game Boy Adapters. Der Adapter ist so konstruiert, dass er in den Slot des Super Game Boy Adapters passt. Der Adapter ist so konstruiert, dass er in den Slot des Super Game Boy Adapters passt.



Super Game Boy Adapter