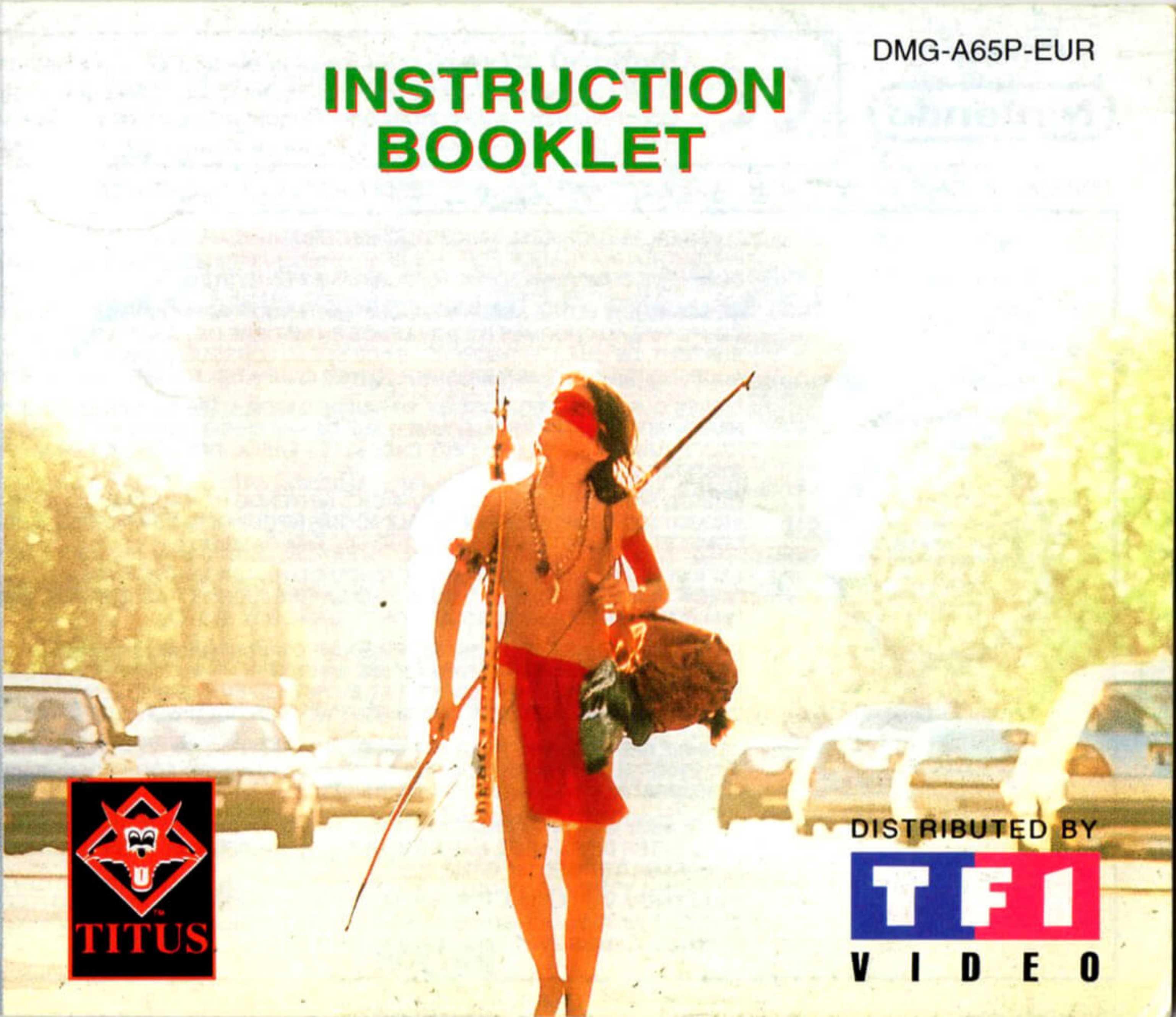


Nintendo

GAMEBOY™

DMG-A65P-EUR

INSTRUCTION BOOKLET



DISTRIBUTED BY



LICENSED BY



Nintendo

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

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 APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ 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 SPELEN 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 ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TIBEHØR, 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.

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.

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.

POUR COMMENCER

Mets ta console hors tension (**OFF**). Introduis la cartouche de jeu dans le GAME BOY™ puis mets-le sous tension (**ON**). Le logo NINTENDO® apparaît durant quelques secondes, suivi de la présentation du jeu.

Appuyez sur le bouton **START** pour commencer le jeu.

BONNE CHANCE.

Insérer soigneusement le Game Boy Game Pak dans le Super Game Boy. Insérer ensuite le Super Game Boy dans le Super NES et mettre l'interrupteur de marche/arrêt du Super NES sur la position marche (**ON**). Pour les plus amples informations d'utilisation, voir le mode d'emploi du Super Game Boy et/ou du Super NES.

L'HISTOIRE

Mimi-Siku, petit homme des forêts, élevé dans un village d'indigènes au cœur de l'Amazonie est ramené en France par son père Stéph qui veut lui faire découvrir les joies de la civilisation et de la ville. De l'exploration de la jungle hostile, peuplée d'animaux dangereux à la périlleuse escalade de la tour Eiffel, Mimi-Siku devra retrouver ses amis, leur rapporter les objets qu'ils ont perdus et éviter les pièges et les dangers qui le guettent. Il pourra s'aider de sa sarbacane et de ses fléchettes soporifiques mais aussi faire appel à sa fidèle compagne, l'araignée Maïtika qui figera d'effroi tous ses adversaires.

LES COMMANDES

Boutons : Utilisation des boutons pendant le jeu.

Bouton START :

Interrompt la partie (pause).

Bouton SELECT :

Utilisé simultanément avec la manette multidirectionnelle, permet de regarder plus loin.

Bouton A :

Permet de sauter soit à pied, soit avec le wagon du train fantôme.

Note : Tu peux éliminer tes adversaires en retombant sur eux. Certains adversaires sont plus forts que d'autres et doivent être touchés à

plusieurs reprises. Attention : Les hérissons ne peuvent pas être assommés !

Bouton A + Bas :

Libère l'araignée ou tire une fléchette vers le bas quand tu es dans le bateau.

Bouton B :

Tire une fléchette avec la sarbacane.

Note : *Tu ne peux tirer des fléchettes que si tu en possèdes.*

Pour abandonner le jeu et recommencer une nouvelle partie, appuie simultanément sur les 4 boutons.

Manette Multidirectionnelle :

Utilise la manette multidirectionnelle pour te déplacer pendant le jeu.

Haut :

Cette direction te permet de grimper aux échelles ou sur les poutres.

Bas :

Cette direction te permet de descendre des échelles ou de t'accroupir.

Gauche :

Cette direction te permet de bouger vers la gauche, de gravir ou de descendre les poutres ou de freiner le wagon sur les rails du train fantôme.

Droite :

Cette direction te permet de bouger vers la droite, de gravir ou de descendre les poutres ou d'accélérer le wagon sur les rails du train fantôme.

L'ÉCRAN DE JEU

Pendant le jeu, la partie inférieure de l'écran indique, de gauche à droite, les informations suivantes :



①

②

③

④

1) Fléchettes :

Nombre de fléchettes en réserve.

Note : En début de jeu tu possèdes quelques fléchettes. Dans les différents niveaux du jeu tu peux trouver des bonus fléchettes supplémentaires. Chaque bonus te donne 3 fléchettes. Lorsque tu assommes certains ennemis en leur sautant dessus, ils libèrent 2 fléchettes.

2) Cœurs :

Nombre de cœurs encore disponibles.

Note : Tu perds un cœur lorsque tu es touché par un ennemi, un projectile ou un objet dangereux comme une pointe. Tu perds une vie lorsque ton dernier cœur disparaît.

3 cœurs te sont donnés au début du jeu et après chaque vie perdue. Il est possible d'obtenir des cœurs supplémentaires pendant le jeu en ramassant les différents bonus (1 cœur pour 10 bonus ramassés). Tu ne peux avoir que 5 cœurs au maximum.

3) Vies :

Nombre de vies restantes.

Note : Tu obtiens 4 vies au début du jeu. Des vies supplémentaires peuvent être gagnées à la fin de chaque niveau, lors du décompte des bonus.

4) Toile d'araignée :

Cette toile indique que tu as ramassé l'araignée et que tu peux à tout moment la

libérer en appuyant simultanément sur le bouton A et la touche "bas" de la manette multidirectionnelle.

Note : Une araignée peut être trouvée à chaque niveau du jeu. En la relâchant, elle paralyse de peur tous tes ennemis présents à l'écran et les rend inoffensifs pendant quelques secondes.

TERMINER UN NIVEAU

Pour terminer les niveaux du jeu tu dois trouver ton ami et lui remettre les bonus que tu as ramassés. Des casseroles pour les filles et des téléphones pour les garçons !

A cette occasion un décompte complet de tes résultats a lieu. Les bonus trouvés te rapportent des vies supplémentaires.

CRÉDITS SUPPLÉMENTAIRES

Lorsque tu as perdu, il est encore possible de recommencer au début du dernier niveau joué. Des "crédits" ou chances supplémentaires te sont alors proposés dans un écran intitulé "Crédit". Pour les utiliser, il faut appuyer sur le bouton **START** avant la fin du compte à rebours. Lorsqu'il n'y a plus de "crédits", la partie est définitivement terminée.

LES BONUS

Téléphone portable



Casserole

Vie supplémentaire



Fléchettes

LES AMIS DE MIMI-SIKU

Steph



Richard



Théresa



Sophie



VOR SPIELBEGINN

Schalte Deine Spielkonsole aus (**OFF**). Lege Deine Spielkassette in den GAME BOY und schalte ihn ein (**ON**). Das NINTENDO-Markenzeichen erscheint einige Sekunden lang, dann folgt die Präsentation des Spiels.

Drücke die **START**-Taste und nun kannst Du mit dem Spiel beginnen.

VIEL GLÜCK.

Das Game-Boy-Game-Pak korrekt in den Super-Game-Boy einsetzen. Anschließend den Super-Game-Boy in den Super-NES einsetzen und den Netzschalter des Super-NES auf "ON" stellen. Näheres zur weiteren Bedienung entnehmen Sie bitte der Bedienungsanleitung des Super-Game-Boy und/oder Super-NES.

DIE GESCHICHTE

Der kleine Waldmensch Mimi-Siku, der in einem Eingeborenendorf am Amazonas aufwuchs, wird von seinem Vater Steph nach Frankreich geholt, um dort die Freuden der Zivilisation und des Stadtlebens kennenzulernen. Beim Auskundschaften des feindlichen Dschungels mit all den gefährlichen Tieren und beim gewagten Erklimmen des Eiffelturms, muß Mimi-Siku seine Freunde wiederfinden, ihnen Gegenstände zurückbringen, die diese verloren haben und dabei alle Fallen und Gefahren vermeiden, die auf ihn lauern. Zur Hilfe darf er sich seines Blasrohrs und seiner einschläfernden Pfeile bedienen, oder aber seine treue Begleiterin, die Spinne Maïtika um Hilfe bitten, die alle seine Gegner vor Entsetzen lähmt.

DIE SPIELSTEUERUNGEN

Tasten: Benutzung der Tasten während des Spiels.

START-Taste:

Unterbricht die Partie (Pause).

SELECT-Taste:

Bei gleichzeitiger Benutzung mit dem Control Pad ermöglicht sie es, weiter zu sehen.

A-TASTE:

Ermöglicht es, entweder mit den Füßen oder mit dem Waggon der Geisterbahn einen Sprung auszuführen.

Hinweis: Du kannst Deine Gegner beseitigen, indem Du auf sie fällst. Einige Gegner sind

stärker als andere und müssen mehrere Male getroffen werden. Achtung: Igel können nicht überwältigt werden!

B-TASTE + abwärts:

Befreit die Spinne oder schießt einen Pfeil nach unten, wenn Du im Schiff bist.

B-TASTE:

Schießt einen Pfeil aus dem Blasrohr ab.

***Hinweis:** Du kannst nur Pfeile abschießen, wenn Du welche besitzt.*

Zur Spielaufgabe und zur Aufnahme einer neuen Partie, drücke gleichzeitig alle 4 Tasten.

Control Pad:

Benutze das Control Pad, um Dich während des Spiels fortzubewegen.

Aufwärts:

Mit dieser Richtung kannst Du auf Leitern oder Balken klettern.

Abwärts:

Mit dieser Richtung kannst Du von Leitern herabklettern und Dich bücken.

Links:

Mit dieser Richtung kannst Du Dich nach links bewegen, Balken erklimmen oder herabklettern, oder den Waggon auf den Schienen der Geisterbahn bremsen.

Rechts:

Mit dieser Richtung kannst Du Dich nach rechts bewegen, Balken erklimmen oder herabklettern, oder den Waggon auf den Schienen der Geisterbahn beschleunigen.

DER SPIELBILDSCHIRM

Während des Spiels zeigt der untere Teil des Bildschirms von links nach rechts folgenden Informationen an:



①

②

③

④

1) Pfeile:

Die Zahl der Reserve-Pfeile.

Hinweis: Zu Beginn des Spiels besitzt Du einige Pfeile. In den verschiedenen Levels kannst Du zusätzliche Bonus-Pfeile finden. Jeder Bonus bringt Dir 3 Pfeile. Wenn Du einige Feinde überwältigt hast, indem Du auf sie gesprungen bist, erhältst Du 2 Pfeile.

2) Herzen:

Die Zahl der noch verfügbaren Herzen.

Hinweis: Du verlierst ein Herz, wenn Du von einem Feind, einem Geschöß oder einem gefährlichen Gegenstand wie einer Spitze getroffen wirst. Du verlierst ein Leben, wenn Dein letztes Herz verschwindet.

3 Herzen erhältst Du zu Beginn des Spiels und nach jedem verlorenen Leben. Es ist möglich, während des Spiels durch Aufsammeln von verschiedenen Bonussen (1 Herz für 10 aufgesammelte Bonusse) zusätzliche Herzen zu gewinnen. Du kannst maximal 5 Herzen haben.

3) Leben:

Anzahl der verbleibenden Leben.

Hinweis: Du erhältst 4 Leben zu Beginn des Spiels. Zusätzliche Leben können an jedem Levelende beim Bonuszählen gewonnen werden.

4) Spinnweb:

Dieses Spinnweb zeigt an, daß Du die Spinne eingefangen hast und sie jederzeit

befreien kannst, indem Du gleichzeitig die A-Taste und «Abwärts» am Control Pad betätigst.

Hinweis: Eine Spinne kann bei jedem Spiellevel gefunden werden. Wenn Du sie freiläßt, lähmt sie alle Deine sich auf dem Bildschirm befindenden Feinde und macht sie für einige Sekunden unschädlich.

EINEN LEVEL BEENDEN

Zur Beendigung der Spiellevels, mußt Du Deinen Freund finden und ihm die gesammelten Bonusse übergeben. Kasserollen für Mädchen und Telefone für Jungen!

Bei dieser Gelegenheit werden Deine sämtlichen Ergebnisse gezählt. Die gefundenen Bonusse bringen Dir zusätzliche Leben.

ZUSÄTZLICHE CREDITS

Wenn Du verloren hast, besteht immer noch die Möglichkeit am Anfang des zuletzt gespielten Levels wieder anzufangen. Zusätzliche «Credits» oder Chancen werden Dir dann auf einem «Credit»-Bildschirm angeboten. Wenn Du sie benutzen möchtest, mußt Du vor dem Ende des Rückwärtszählens die START-Taste drücken. Wenn keine «Credits» mehr vorhanden sind, ist die Partie endgültig zu Ende.

DIE BONUSSE

Schnurloses Telefon



Zusätzliches Leben



Kasserolle



Pfeile

MIMI-SIKU'S FREUNDE

Steph



Theresa



Richard



Sofie

TO BEGIN

Turn the console **(OFF)**. Insert the game cartridge into the GAME BOY™. Then turn it **(ON)**. The NINTENDO® logo will appear for a few seconds, followed by a introduction of the game.

Press the **START** button to begin the game.

GOOD LUCK.

Correctly insert the Game Boy Game Pak into the Super Game Boy. Next, insert the Super Game Boy into 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/or Super NES instruction manual.

THE STORY

Mimi-Siku, a little man raised in an Indian village in the middle of the Amazon forest, has been taken back to France by his father Steph, who wants to show him the joys of the city and civilisation. From exploring the hostile jungle inhabited by dangerous animals to making a hazardous climb up the Eiffel Tower, Mimi-Siku must find his friends again, bring them back the objects that they have lost and avoid the traps and dangers that lie in wait for him. For weapons he can use his blowgun and sleep-inducing darts, but also resort to his faithful companion, Maitika, a spider who will freeze all his enemies with terror.

THE COMMANDS

Buttons: how to use the buttons during the game.

START Button:

Use this button to stop the game temporarily (pause).

SELECT Button:

Use this button and the + Control Pad at the same time to look further ahead.

Button A:

Use this button to jump with your feet or with the phantom train freight car.

Note: You can eliminate your enemies by falling on them. Some of them are stronger than

others and must be hit several times. Caution: hedgehogs cannot be knocked out!

Button A + Down:

Lets the spider out or shoots a dart downward when you are in the boat.

Button B:

Shoots a dart from the blowgun.

Note: *You can only shoot darts if you have them.*

To end one round of a game and begin another, press all four buttons at the same time.

+ Control Pad:

Use the + Control Pad to move around during the game.

Up:

Use this button to climb up ladders or girders.

Down:

Use this button to climb down ladders or to crouch down.

Left:

Use this button to move to the left, to climb up or down girders or to slow down the freight car on the rails of the phantom train.

Right:

Use this direction to move to the right, to climb up or down girders or to speed up the freight car on the rails of the phantom train.

THE GAME SCREEN

During the game, the following information is displayed from left to right at the bottom of the screen:



1

2

3

4

1) Darts

The number of darts in stock.

Note: At the beginning of the game, you have a few darts. At different levels of the game, you can find extra dart bonuses. Each bonus gives you three darts. When you jump on your enemies and knock them out, they liberate two darts.

2) Hearts

The number of hearts still available.

Note: You lose a heart when you are hit by an enemy, a spear or a dangerous object like an arrow. You lose a life when your last heart disappears.

You are given three hearts at the beginning of the game and after each time you lose a life. You can obtain extra hearts during the game by picking up different bonuses. (1 heart for 10 bonuses picked up). You can have a maximum of only five hearts.

3) Lives

The number of lives remaining.

Note: *You receive four lives at the beginning of the game. You can win extra lives at the end of each level when the bonuses are counted.*

4) Spider's web

This web means that you have picked up the spider and that you can let it loose at any

moment by simultaneously pushing the button A and the «down» button on the + Control Pad.

Note: *You can find a spider at each level of the game. When you let it loose, all your enemies on the screen are paralysed with fear and made harmless for a few seconds.*

ENDING A LEVEL

To end the levels of the game, you must find your friend and give him or her the bonuses that you have picked up. Saucepans are for girls, and telephones are for boys!

At this moment there is a complete count of your results. The bonuses that you have found will bring you extra lives.

EXTRA CREDITS

When you have lost, you can still begin again at the last level you played. «Credits» or extra chances are then offered to you on the «Credit» screen. To use them, just press the **START** button before the countdown. When there are no more «credits», the round is finished for good.

BONUSES

Portable telephones



Extra lives



Saucepans



Darts



MIMI-SIKU'S FRIENDS

Steph



Theresa



Richard



Sophie

PARA EMPEZAR

Desconecta la consola (**OFF**). Introduce el cartucho de juego en el GAME BOY™ y conecta luego la (**ON**). El logotipo NINTENDO® aparece durante algunos segundos, seguido de la presentación del juego.

Pulsa el botón **START** para comenzar el juego.

BUENA SUERTE.

Introduzca correctamente el Game Pak del Game Boy en el Super Game Boy. Luego, introduzca el Super Game Boy en el Super NES, ponga el interruptor general del Super NES en posición ON. Para la demás información sobre la operación, sirvase consultar su manual de instrucciones para Super Game Boy y/o Super NES.

LA HISTORIA

Mimi-Siku, el hombrecillo de la selva, criado en un poblado indígena en el corazón de la Amazonia, es traído a Francia por su padre Steph, que quiere hacerle descubrir las maravillas de la civilización y de la ciudad. Desde la exploración de la selva hostil, poblada de animales peligrosos, hasta la arriesgada escalada de la Torre Eiffel, Mimi-Siku deberá encontrar a sus amigos, traerles los objetos que han perdido y evitar las trampas y peligros que le acechan. Para defenderse, puede utilizar su cerbatana y sus flechitas soporíferas, así como también solicitar la ayuda de su fiel compañera, la araña Maïtika, que paralizará de terror a todos sus adversarios.

LOS COMANDOS

Botones : Utilización de los botones durante el juego.

Botón START:

Interrumpe la partida (pausa).

Botón SELECT :

Utilizado simultáneamente con la manecilla multidireccional permite ver más lejos.

Botón A :

Permite saltar a pie, o en el vagón del tren fantasma.

Nota : Puedes eliminar a tus adversarios cayendo sobre ellos. Algunos adversarios son

más fuertes que otros y deben ser alcanzados varias veces. Cuidado: ¡Los erizos no pueden ser derribados!

Botón A + abajo :

Libera la araña o lanza una flechita hacia abajo cuando estés en el barco.

Botón B :

Lanza una flechita con la cerbatana.

Nota : Solo puedes lanzar flechitas cuando las poseas realmente.

Para abandonar el juego y volver a empezar otra partida presiona simultáneamente los 4 botones.

Manecilla Multidireccional :

Utiliza la manecilla multidireccional para desplazarte durante el juego.

Arriba :

Esta dirección te permite subir por las escaleras o por los postes.

Abajo :

Esta dirección te permite bajar las escaleras o agacharte.

Izquierda :

Esta dirección te permite moverte hacia la derecha, escalar o bajar de los postes o frenar el vagón en la vía del tren fantasma.

Derecha :

Esta dirección te permite moverte hacia la derecha, escalar o bajar de los postes o acelerar el vagón sobre la vía del tren fantasma.

LA PANTALLA DE JUEGO

Durante el juego la parte inferior de la pantalla indica, de izquierda a derecha, las siguientes informaciones :



1) Flechitas :

Número de flechitas en reserva.

Nota : Al comienzo del juego posees algunas flechitas. En los diferentes niveles del juego puedes conseguir otras flechitas suplementarias como prima. Cada prima te da 3 flechitas. Cuando derribas a algunos enemigos cayendo sobre ellos, consigues 2 flechitas.

2) Corazones :

Número de corazones todavía disponibles.

Nota : Pierdes un corazón cuando eres alcanzado por un enemigo, un proyectil o un objeto peligroso, como una lanza. Pierdes una vida cuando desaparece tu último corazón.

Al principio del juego tienes a tu disposición 3 corazones, así como cada vez que pierdes una vida. Puedes obtener corazones suplementarios durante el juego coleccionando las distintas primas (1 corazón por 10 primas obtenidas). Solo puedes tener 5 corazones como máximo.

3) Vidas :

Número de vidas restantes.

Nota: Al principio del juego tiene 4 vidas. Al final de cada nivel puedes obtener vidas suplementarias, según el número de primas que hayas obtenido.

4) Telaraña :

Esta telaraña indica que has atrapado a la araña, y que puedes soltarla en cualquier momento

pulsando simultáneamente el botón A y la tecla «Abajo» de la manecilla multidireccional.

Nota : Se puede hallar una araña en cada nivel del juego. Al soltarla paraliza de miedo a todos los enemigos que se hallen presentes en la pantalla, dejándolos inofensivos durante algunos segundos.

TERMINAR UN NIVEL

Para terminar los niveles del juego debes encontrar a tu amigo y entregarle las primas que has conseguido. ¡Cacerolas para la chicas y teléfonos para los chicos!

En ese momento se efectúa el recuento completo de los resultados. Las primas conseguidas te proporcionarán vidas suplementarias.

CRÉDITOS SUPLEMENTARIOS

Cuando hayas perdido, puedes aun volver a empezar al principio del último nivel jugado. Se te ofrecen entonces «créditos» u oportunidades suplementarias en una pantalla titulada «Crédito». Para utilizarlos tienes que pulsar el botón **START** antes del final del recuento contra reloj. Cuando ya no quedan «créditos» la partida ha terminado de manera definitiva.

LAS PRIMAS

Teléfono portable



Saucepans

Vida suplementaria



Flechitas

LOS AMIGOS DE MIMI-SIKU

Steph



Theresa



Richard



Sophie

AVVIO

Stacca l'interruttore della corrente della console (**OFF**). Quindi inserisci la cartuccia del gioco nel **GAME BOY™** e accendi l'interruttore (**ON**). Dopo pochi secondi apparirà il logo **NINTENDO®**, seguito dalla presentazione del gioco.

Premi il pulsante **START** per iniziare il gioco.

IN BOCCA AL LUPO!

Introdurre correttamente il Game Pak del Game Boy nel Super Game Boy. Poi, introdurre il Super Game Boy nel Super NES e innestare la corrente al Super NES mettendo il interruttore generale nella posizione ON. Per ulteriori informazioni sul funzionamento, vi preghiamo di consultare il suo manuale di istruzioni per Super Game Boy e/o Super NES.

LA STORIA

Mimi-Siku è un piccolo abitante delle foreste, cresciuto in un villaggio di indigeni nel cuore dell'Amazzonia. Il padre Steph lo riporta in Francia per fargli scoprire le gioie della civiltà e della città. Dall'esplorazione dell'ostile giungla, abitata da belve feroci, sino alla pericolosa scalata della Torre Eiffel, Mimi-Siku dovrà ritrovare i suoi amici e riportare loro gli oggetti che hanno perso evitando le trappole ed i pericoli in agguato. Potrà servirsi della sua cerbottana e delle sue freccette soporifere ma potrà anche ricorrere all'aiuto della sua fedele compagna, il ragno Maïtka che paralizzierà di terrore tutti i suoi avversari.

I COMANDI

Pulsanti: Utilizzazione dei pulsanti durante il gioco.

Pulsante START:

Interrompe la partita (pausa).

Pulsante SELECT:

Utilizzato contemporaneamente alla leva pluridirezionale, permette di guardare più lontano.

Pulsante A:

Esso permette di saltare sia a piedi che con la carrozza del treno fantasma.

***N.B.:** Si possono eliminare gli avversari piombando su di essi. Certi avversari sono più*

*forti di altri e pertanto vanno colpiti più volte.
Attenzione: non si possono colpire i ricci!*

Pulsante A + in giù:

Libera il ragno o tira una freccetta verso il basso, quando sei sul battello.

Pulsante B:

Tira una freccetta insieme alla cerbottana.

***N.B.:** Puoi tirare frecce unicamente se ne possiedi.*

Per uscire dal gioco e ricominciare una nuova partita, devi premere contemporaneamente su tutti e 4 i pulsanti.

Leva pluridirezionale:

Utilizza la leva pluridirezionale per spostarti durante il gioco.

In su:

Questa direzione ti consente di arrampicarti su per le scale o travi.

In giù:

Questa direzione ti consente di scendere dalle scale o di accovacciarti.

A sinistra:

Questa direzione ti consente di spostarti verso sinistra, di inerpicarti o di scendere dalle travi, o di frenare la carrozza sui binari del treno fantasma.

A destra:

Questa direzione ti consente di spostarti verso destra, di inerpicarti o di scendere dalle travi, o di accelerare la carrozza sui binari del treno fantasma.

LO SCHERMO DEL GIOCO

Durante il gioco, la parte inferiore dello schermo indica, da sinistra verso destra, le informazioni seguenti:



①

②

③

④

1) Freccette:

Numero di freccette di riserva

N.B.: All'inizio del gioco disponi di qualche freccetta. Ai vari livelli del gioco puoi trovare bonus che danno diritto a supplementi di freccette. Ciascun bonus vale 3 freccette. Se stendi determinati nemici saltando loro addosso, essi rilasciano 2 freccette.

2) Cuori:

Numero di cuori ancora disponibili.

N.B.: Ogni qualvolta sei colpito da un nemico, un proiettile o un oggetto pericoloso come una punta, perdi un cuore. Quando perdi l'ultimo cuore perdi anche la vita.

All'inizio del gioco e dopo ogni vita persa disponi di 3 cuori. E' possibile ottenere dei cuori supplementari durante il gioco raccogliendo i vari bonus (1 cuore vale 10 bonus raccolti). Puoi avere un massimo di 5 cuori.

3) Vite:

Numero di vite rimanenti.

N.B.: All'inizio del gioco disponi di 4 vite. Alla fine di ciascun livello, al conteggio dei bonus, si possono guadagnare vite supplementari.

4) Ragnatela:

Questa ragnatela indica che hai preso il ragno e che lo puoi liberare ad ogni momento

premendo contemporaneamente sul pulsante A e sul pulsante «in giù» della leva pluridirezionale.

N.B.: Si può trovare un ragno a ciascun livello di gioco. Rilasciandolo, esso paralizza di terrore tutti i nemici presenti sullo schermo e li rende inoffensivi per alcuni secondi.

TERMINARE UN LIVELLO

Per terminare i livelli del gioco devi trovare il tuo amico e consegnargli i bonus che hai raccolto: pentole per le femminucce e telefoni per i maschietti!

In tale occasione ha luogo un conteggio completo dei tuoi risultati. I bonus trovati ti danno diritto a vite supplementari.

OM TE BEGINNEN

Zet je spelcomputer uit (**OFF**). Plaats de spelcassette in de GAME BOY™ en zet hem aan (**ON**). Het NINTENDO®, logo verschijnt enkele secondes, gevolgd door de spelpresentatie.

Druk op **START** om het spel te beginnen.

VEEL SUCCES.

Zet het Game Boy Game Pak patroon op juiste wijze in de Super Game Boy adaptor. Steek vervolgens de Super Game Boy in het Super NES speeltoestel en zet de spanningsschakelaar van de Super NES in de ON stand. Voor meer bijzonderheden aangaande de bediening, lees uw gebruiksaanwijzingen voor de Super Game Boy en/of de Super NES.

DE GESCHIEDENIS

Mimi-Siku, een bosjongetje, opgegroeid in een indianendorpje in het hartje van het Amazonebekken, wordt mee terug naar Frankrijk genomen door zijn vader Steph die hem de geneugten van de beschaving en van het stadsleven wil leren kennen. Om zijn vrienden terug te vinden en ze verloren voorwerpen terug te brengen, moet Mimi-Siku gewaagde dingen ondernemen, variërend van het afzoeken van de vijandige jungle, bevolkt met gevaarlijke dieren, tot de beklimming van de Eiffeltoren. Daarbij moet hij bovendien dreigende gevaren zien te ontlopen. Hij mag gebruik maken van zijn blaaspijp en zijn slaapverwekkende pijlen, of beroep doen op zijn trouwe metgezel, de spin Maïtika die al zijn tegenstanders doet verstijven van schrik.

DE BESTURING

Knoppen : Het gebruik van de knoppen tijdens het spel.

START knop :

Onderbreekt het spel (pauze).

SELECT knop :

In combinatie met de vierpuntsdruktoets kun je hiermee in de verte kijken.

Knop A :

Hiermee kun je springen, te voet, of met de wagon van de spooktrein.

N.B. : Je kunt je vijanden uitschakelen door op ze neer te vallen. Sommige tegenstanders zijn

sterker dan andere en moeten meerdere keren worden geraakt. Pas op :egels kunnen niet worden neergeslagen !

Knop A + omlaag :

Bevrijdt de spin of schiet een pijl af naar beneden wanneer je in de boot zit.

Knop B :

Schiet een pijl af met de blaaspijp.

N.B. : Om pijlen te kunnen schieten moet je die natuurlijk wel hebben !

Om het spel te verlaten en een nieuw spel te beginnen, moet je op de 4 toetsen tegelijk drukken.

Vierpuntsdruktoets :

Gebruik deze om je tijdens het spel te verplaatsen.

Omhoog :

Met deze richting kun je op de ladders of op de balken klimmen.

Omlaag :

Met deze richting kun je van de ladders afdalen of hurken.

Links :

Met deze pijl kun je je naar links bewegen, de balken beklimmen of afdalen of de wagon op de rails van de spooktrein afremmen.

Rechts :

Met deze pijl kun je je naar rechts verplaatsen, de balken beklimmen of afdalen of de wagon van de spooktrein sneller laten lopen op de rails.

HET SPELSCHERM

Tijdens het spel verschaft het onderste gedeelte van je scherm, van links naar rechts, de volgende informatie :



①

②

③

④

1) Pijlen :

Aantal pijlen in voorraad.

N.B. : Aan het begin van het spel bezit je een paar pijlen. Op de verschillende spelniveaus kun je bonussen halen voor extra pijlen. Iedere bonus geeft je 3 pijlen. Wanneer je bepaalde vijanden neerslaat door op ze te springen, geven ze 2 pijlen vrij.

2) Harten :

Aantal nog beschikbare harten.

N.B. : Je verliest je hart wanneer je door een vijand, een projectiel of een gevaarlijk scherp voorwerp wordt geraakt. Je verliest een leven bij het verdwijnen van je laatste hart.

Je krijgt 3 harten aan het begin van het spel en na elk verloren leven. Tijdens het spel kun je extra harten krijgen door verschillende bonussen te verzamelen (1 hart voor 10 bonussen). Je kunt ten hoogste 5 harten bezitten.

3) Levens :

Aantal resterende levens.

N.B. : *Je krijgt 4 levens aan het begin van het spel. Op het einde van elk niveau kun je extra levens winnen, bij het tellen van de bonussen.*

4) Spinneweb :

Dit web geeft aan dat je de spin hebt opgeraapt en dat je deze op elk moment kunt

vrijlaten door tegelijkertijd op knop A en op de toets «omlaag» van de vierpuntsdruktoets te drukken.

N.B. : *Op ieder spelniveau kun je een spin vinden. Wanneer je deze vrijlaat, raken alle op het scherm aanwezige vijanden verstijfd van schrik waardoor ze enkele tellen onschadelijk zijn.*

EEN NIVEAU BEEINDIGEN :

Om een spelniveau te beëindigen, moet je je vriend vinden en hem de bonussen geven die je hebt verzameld. Pannen voor de meisjes en telefoons voor de jongens !

Bij die gelegenheid vindt een volledige telling plaats van het spelresultaat. Gevonden bonussen leveren je extra levens op.

90-DAY LIMITED WARRANTY

Nintendo Game Boy GAME PAKS

Titus warrants that this Game Boy Pak shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90-day limited warranty period, Titus will repair or replace the defective pak, at its option, free of charge.

To receive this warranty service, return the product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchase to:

TITUS Ltd.
United House, North Road
LONDON N7 9DP
UNITED KINGDOM

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after 90-day warranty period, will, at Titus's option, be repaired or replaced at the service charge then in effect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to Titus.

This warranty shall not apply if the Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty does not interfere with your statutory rights.

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

Titus garantit cette cartouche NINTENDO contre tout défaut de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît durant cette période, Titus remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour profiter de cette garantie, retournez la cartouche accompagnée d'une preuve d'achat à l'adresse suivante :

TITUS
28 ter, avenue de Versailles
93220 GAGNY
FRANCE

Toute cartouche retournée après expiration de la garantie ou sans preuve d'achat sera soit réparée, soit remplacée par Titus, à la charge du client. Cette garantie ne s'applique pas si la cartouche a été endommagée par négligence, usage abusif, accident, ou si elle a été modifiée par l'utilisateur.

Pour toute information concernant cette cartouche, vous pouvez appeler le (16 1) 43 32 10 92.

DISTRIBUTED BY



V I D E O

92656 BOULOGNE CEDEX
FRANCE



TITUS

28 ter, avenue de Versailles
93220 Gagny - FRANCE

D'après le film «Un Indien dans la ville», réalisé par Hervé Palud.

Un scénario d'Hervé Palud et d'Igor Aptekman.

Adaptation et dialogues d'Hervé Palud - Thierry Lhermitte - Philippe Bruneau.

Based on the movie «Un Indien dans la ville» directed by Hervé Palud.

Written by Hervé Palud and Igor Aptekman.

Adaptation and dialogues by Hervé Palud - Thierry Lhermitte - Philippe Bruneau.

Game design by TF1 Entreprises and TITUS, développé by Titus.

Jeu conçu par TF1 Entreprises et TITUS, développé par Titus.

The movie: © 1994 ICE Films / TF1 Films Production.

Le film : © 1994 ICE Films / TF1 Films Production.

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON