



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



©1996 Dupuis, TF1, Ciné-Groupe
©1996 - INFOGRAMES MULTIMEDIA
PRINTED IN JAPAN

Nintendo
GAME BOY™



SPIELANLEITUNG

DMG-AUOP-NOE

LICENSED BY



Nintendo®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™
AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,
LTD.

German

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.

AK



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.



SPIROU

Inhalt

GIB GUT AUF DEINE SPIELKASSETTE ACHT

- Wenn Du nicht mehr mit SPIROU spielst, vergiß nicht, die Kassette in ihre Schachtel zu legen.
- Vermeide, daß die Spielkassette mit Wasser oder Schmutz in Berührung kommt oder starker Hitze oder Kälte ausgesetzt wird. Sollte die Kassette trotzdem naß werden, muß sie vor Gebrauch getrocknet werden.
- Versuche nicht, die Kassette zu zerlegen oder zu biegen.
- Schütze sie vor Stößen.
- Um die Kassette zu reinigen, verwende ein mit Seifenwasser angefeuchtetes Tuch zum Abwischen. Verwende niemals Paraffin, Verdünner, Spiritus oder dergleichen!

Geschichte	4
Die Steuerung	5
Das Abenteuer beginnt	6
Optionen	7
Die Paßwörter	8
Die Pause	9
Di Scoreanzeige	10
Die Boni	12
Die Erfindungen des Grafen von Rummelsdorf	13
Mögliche Handlungen	14
Tips und Tricks	16



Geschichte

In New York findet das internationale Videokolloquium für wissenschaftliche Forschung statt, zu dem namhafte Gäste angereist sind. Unter ihnen befindet sich Graf von Rummelsdorf, ein hervorragender Mykologe und genialer Erfinder, der bei dieser Gelegenheit die Geheimnisse aller seiner wunderbaren Erfindungen enthüllen soll.

Leider wurde er von der teuflischen Marilyn entführt, die sich die Erfindungen des Grafen aneignen will, um Maschinen und Roboter mit einem ganz bestimmten Ziel zu kontrollieren: nämlich die Menschheit zu versklaven. Als Spirou dies erfährt, beschließt er mit seinem treuen Begleiter Pips, den Grafen zu befreien und Marilyn auszuschalten...



Die Steuerung



Steuerkreuz

- die Figur auf dem Bildschirm bewegen
- den Cursor in einem Menü bewegen

A-Knopf

- springen
- eine Option aktivieren/deaktivieren

B-Knopf

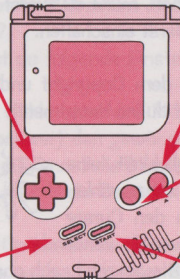
- den Mikropulser benutzen
- laufen

Select-Knopf

- den Cursor in einem Menü bewegen

Start-Knopf

- das Spiel beginnen
- eine Pause einlegen
- die Optionen bestätigen



Das Abenteuer beginnt...

Um gemeinsam mit Spirou loszuziehen, mußt du zuerst die Spielkassette in den Game Boy stecken und dann das Gerät einschalten.

Es erscheinen die Bildschirme mit dem Copyright und der Auswahl der Sprache. Dann gelangst du ins Hauptmenü.

In diesem Menü hast du die Möglichkeit, eine Partie zu beginnen, die Optionen auszuwählen oder ein Paßwort einzugeben. Um den Cursor auf die gewünschte Rubrik zu bewegen, verwende den Select-Knopf, oder drücke das Steuerkreuz nach oben bzw. nach unten. Bestätige deine Wahl mit dem A- oder B-Knopf bzw. mit dem Start-Knopf.



Optionen

Hast du Lust, etwas mehr Würze ins Spiel zu bringen oder ohne Musik zu spielen?

Im Optionsmenü kannst du folgende Einstellungen vornehmen:

- **NIVEAU (LEVEL):** wähle unter drei Möglichkeiten (leicht - mittel - schwer) den gewünschten Schwierigkeitsgrad aus.
- **MUSIK ON/OFF:** du kannst die Musik ein- oder ausschalten.
- **SFX ON/OFF:** du kannst die Soundeffekte ein- oder ausschalten.

Um die einzustellende Option anzuwählen, verwende den Select-Knopf, oder drücke das Steuerkreuz nach oben oder nach unten. Nimm die Einstellungen vor, indem du das Steuerkreuz nach links oder rechts bzw. den A- oder B-Knopf drückst. Bestätige die Einstellung mit dem Start-Knopf.



Die Paßwörter

In gewissen Spieletappen wird dir ein Paßwort in Form von 3 Gesichtern mitgeteilt. Notiere es, und hebe es sorgfältig auf. Später kannst du damit eine Partie an der Stelle beginnen, an der dir das Paßwort mitgeteilt wurde.

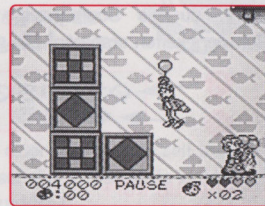
Um ein Paßwort einzugeben, peile zuerst mit dem Steuerkreuz (Links/Rechts) die gewünschte Stelle an. Wähle dann mit dem Steuerkreuz (Oben/Unten) bzw. mit dem A- oder B-Knopf das Gesicht aus, das an dieser Stelle erscheinen soll. Bestätige das Paßwort mit dem Start-Knopf.



Die Pause

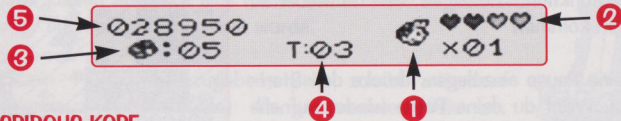
Fühlst du dich momentan schlapp, oder möchtest du dir die Finger etwas lockern? Die Pausenfunktion ist dazu da, daß du wieder zu Kräften kommst!

Um eine Pause einzulegen, drücke den Start-Knopf. Willst du deine Partie wieder aufnehmen, drücke nochmals diesen Knopf.



Die Scoreanzeige

Wenn du die Scoreanzeige im Auge behältst, kannst du dir manche Schwierigkeiten ersparen! Sie gibt dir folgende Informationen:



1 - SPIROUS KOPF

Er befindet sich rechts unten auf dem Bildschirm. Die Zahl rechts daneben gibt dir die Anzahl der verbleibenden Leben an.

2 - DIE HERZEN

Sie befinden sich rechts unten auf dem Bildschirm und stellen deine Lebenspunkte dar. Sobald Spirou 5mal getroffen wurde, verlierst du ein Leben.

3 - SPIROUS HUT

Er befindet sich links unten auf dem Bildschirm. Die Zahl rechts davon gibt die Anzahl der Hüte an, die du gesammelt hast. Wenn du 25 beisammen hast, gewinnst du ein Leben.



4 - DIE ZEIT

Manche Levels mußt du in einer bestimmten Zeit bewältigen. In diesen Fällen erscheint in der Mitte unten auf dem Bildschirm der Countdown.

5 - DER SCORE

Er steht links unten auf dem Bildschirm. Jedesmal, wenn du einen Bonus bekommst oder einen Feind unschädlich machst, erhöht sich dein Spielstand.



Die Boni

Blindlings zum Ausgang des Levels zu rasen, ist nicht unbedingt die beste Lösung! Wenn du dir nämlich genügend Zeit nimmst, die Levels gründlich zu erforschen, um Boni zu sammeln, vergrößerst du deine Gewinnchancen:



- **SPIROUS HÜTE**

Wenn du 25 beisammen hast, gewinnst du ein Leben.



- **DAS HERZ**

Jedes gesammelte Herz bringt dir einen Lebenspunkt ein (außer, dein Energiebalken ist auf dem Höchststand).



- **SPIROUS KOPF**

Mit diesem Bonus gewinnst du ein zusätzliches Leben.

Die Erfindungen des Grafen von Rummelsdorf



- **DER MIKROPULSER**

Dieses Ding, das wie ein Haartrockner aussieht, ermöglicht es, deine Feinde so sehr zu verkleinern, daß sie vom Bildschirm verschwinden!

- **DAS CHAMPIZEN**

Diesen Treibstoff benötigst du für dein Gefährt bei Verfolgungsjagden in der Luft.

- **DAS SANDOTRON**

Dieses regenschirmähnliche Gerät verwandelt Steinbrocken in Staub!

Mögliche Handlungen



• GEHEN

Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links.



• LAUFEN

Verwende das Steuerkreuz, und drücke gleichzeitig den B-Knopf.



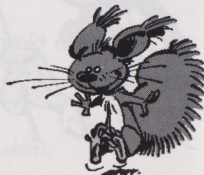
• SPRINGEN

Zum Springen drücke den A-Knopf.



• SICH BÜCKEN

Drücke das Steuerkreuz nach unten.



• ZU BODEN HECHTEN

Laufe, und drücke das Steuerkreuz nach unten.



• DEN "MIKROPULSER" VERWENDEN

Wenn du einmal den B-Knopf drückst, legst du an und gibst einen einzigen Schuß ab. Willst du mehrmals hintereinander schießen, halte den B-Knopf gedrückt. Zur Wahl der Schußrichtung drücke gleichzeitig den B-Knopf und eine der Richtungen auf dem Steuerkreuz.



• EIN DING AUFHEBEN

Stell dich darauf, und bücke dich.

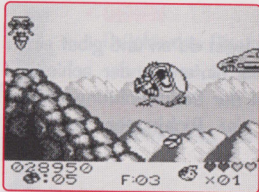


• SCHWIMMEN

Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links. Um wieder an die Oberfläche zu gelangen, drücke den A-Knopf.



Tips und Tricks



DIE "LUFTIGE" VERFOLGUNGSJAGD

Das Abenteuer wird dich durch die Lüfte führen... In einem eigenartigen Flugzeug wirst du einen gnadenlosen Luftkampf führen. Gib gut acht! Wirf ab und zu einen Blick auf die Treibstoffanzeige, und finde die versteckten Kanister, um wieder nachzutanken!

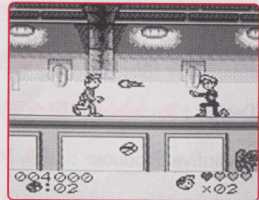
DAS GEBIRGE

Im Gebirge magst du dir allein und verlassen vorkommen... doch kann dir womöglich das "Schnüffelüff" des Grafen von Rummelsdorf weiterhelfen. Du mußt es finden und das "Geschenk", das du dann erhältst, richtig einsetzen!



DIE GEHEIME BASIS VON MARILYN

Sich in die Basis von Marilyn einzuschleichen und den wunden Punkt des Sicherheitssystems zu finden, wird kein Honiglecken sein... Um den Ausgang zu finden, bevor der Laden in die Luft geht, wirst du schlauer und wendiger als je zuvor sein müssen! Es gilt, keine Sekunde zu verlieren!



Credits

Produced by : **Bruno BONNELL**

Developed by : **BIT MANAGERS**

Design : **Rodolphe FURYKIEWICZ**

Executive Producer : **Edith PROTIERE**

Production Assistant : **Lionel ARNAUD**

Production Unit : **Xavier CUCUEL**



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



© 1996 Dupuis, TF1, Ciné-Groupe
© 1996 - INFOGRAMES MULTIMEDIA
PRINTED IN JAPAN - IMPRIME AU JAPON

Nintendo
GAME BOY™

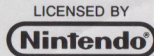


TOME 8 JANRY

MANUEL
D'INSTRUCTIONS

HANDLEIDING

DMG-AUOP-FAH



Nintendo®, GAME BOY™, SUPER GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.



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. RECHERCHER CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

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.

Français

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.

Dutch

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.

AK



PRENEZ SOIN DE VOTRE CARTOUCHE SPIROU

Quand vous avez terminé de jouer avec le jeu SPIROU n'oubliez pas de mettre la cartouche dans son étui.

- N'exposez pas la cartouche à l'eau, à la saleté, à la chaleur excessive ou au froid intense. Si votre cartouche est mouillée, n'oubliez pas de la sécher complètement avant de l'utiliser.
- N'essayez pas de démonter votre cartouche.
- Ne la pliez pas et ne la soumettez pas à des chocs violents.
- Pour nettoyer la cartouche, essuyez-la soigneusement avec un chiffon imbibé d'eau savonneuse. N'utilisez pas de paraffine, diluant, alcool ou solvants.

SPIROU

Sommaire

L'histoire	4
Les commandes	5
Débuter l'aventure	6
Les options	7
Les mots de passe	8
La fonction pause	9
La barre des scores	10
Les bonus	12
Les inventions du comte de Champignac	13
Les actions possibles	14
Trucs et astuces	16

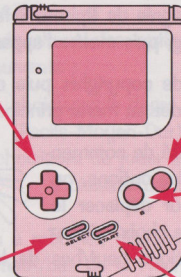


L'histoire

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 découvertes. 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 en esclavage. Spirou apprend la nouvelle et, avec son fidèle compagnon Spip, il décide d'aller délivrer le comte et de neutraliser Cyanure...



Les commandes



Flèche Multidirectionnelle

- déplacer le personnage à l'écran
- déplacer le curseur dans un menu

Bouton Sélection

- déplacer le curseur dans un menu

Bouton A

- sauter
- activer/désactiver une option

Bouton B

- utiliser le micropulseur
- courir

Bouton Start

- commencer le jeu
- faire une pause durant le jeu
- valider les options

Debiter l'aventure

Pour passer à l'action en compagnie de Spirou, il faut d'abord insérer la cartouche de jeu dans la Game Boy, puis mettre l'appareil sous tension.

Vous verrez apparaître l'écran de copyrights puis celui du choix des langues, avant d'accéder au menu principal.

Ce menu vous donne la possibilité de commencer une partie, de sélectionner les options, ou d'entrer un mot de passe. Pour déplacer le curseur vers la rubrique de votre choix, utilisez le Bouton Sélect ou les directions haut/bas de la Flèche Multidirectionnelle. Validez votre choix en appuyant sur le Bouton A, le Bouton B ou le Bouton Start.



Les Options



Vous avez envie de corser l'aventure ou de jouer dans un lieu où le silence est d'or ? Le menu des options est à votre disposition pour paramétrer les éléments suivants :

- **Niveau de difficulté** : choisissez le degré de difficulté parmi 3 possibilités (Facile-Moyen-Dur).
- **Musique ON/OFF** : choisissez de jouer avec ou sans musique.
- **Effets sonores ON/OFF** : choisissez de jouer avec ou sans bruitages.

Pour sélectionner l'option à modifier, déplacez le curseur à l'aide du Bouton Sélect ou des directions haut/bas de la Flèche Multidirectionnelle, puis faites varier les paramètres en utilisant les directions gauche/droite de la Flèche Multidirectionnelle ou les Boutons A et B. Validez votre choix en appuyant sur le Bouton Start.

Les mots de passe

A certains stades du jeu, un mot de passe représenté par 3 visages vous sera fourni. Notez-le et conservez-le précieusement. Il vous permettra de recommencer plus tard une partie à l'endroit où le mot de passe vous a été donné.

Pour rentrer un mot de passe : sélectionnez l'endroit désiré avec les directions gauche /droite de la Flèche Multidirectionnelle. Choisissez le visage que vous souhaitez voir apparaître à l'aide des directions haut/bas de la Flèche Multidirectionnelle ou des Boutons A et B.

Validez le mot de passe en appuyant sur le Bouton Start.

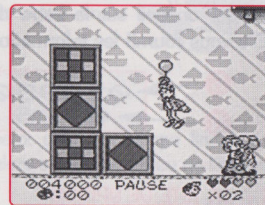


La fonction pause

Vous êtes victime d'une faiblesse passagère ou d'une crampe au milieu d'une partie ?

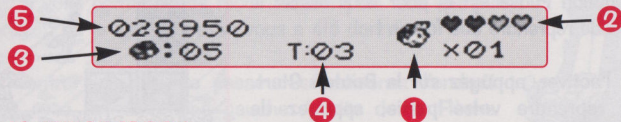
La fonction Pause est là pour vous laisser le temps de reprendre des forces !

Pour l'activer, appuyez sur le Bouton Start. Pour reprendre votre partie, appuyez de nouveau sur ce bouton.



La barre des scores

Garder un oeil sur la barre des scores, peut vous éviter bien des ennuis ! Elle vous fournit les informations suivantes :



1 - LA TETE DE SPIROU

elle se trouve en bas à droite de l'écran. Le chiffre située à sa droite vous indique le nombre de vies restantes.

2 - LES CŒURS

ils sont situés en bas à droite de l'écran et représentent vos points de vie. Dès que Spirou a été touché 5 fois, vous perdez une vie.

3 - LE CHAPEAU DE SPIROU

il est situé en bas à gauche de l'écran. Le chiffre qui se trouve à sa droite vous indique le nombre de bonus-chapeau que vous avez collectés. Lorsque vous en aurez récolté 25, vous gagnerez une vie.



4 - LE TEMPS

vous devrez effectuer certains tableaux dans un temps limité. Le décompte apparaîtra alors en bas au milieu de l'écran.

5 - LE SCORE

il apparaît en bas à gauche de l'écran. Chaque fois que vous collecter un bonus ou que vous éliminez un ennemi, votre score augmentera.



Les bonus

Foncer tête baissée vers la sortie du tableau n'est pas forcément la meilleure solution ! En effet, si vous prenez le temps d'explorer les tableaux pour collecter les bonus, vous augmenterez vos chances de réussir.



- **LES CHAPEAUX DE SPIROU**

lorsque vous en aurez réuni 25, vous gagnerez une vie.



- **LE CŒUR**

chaque cœur collecté vous rapporte un point de vie (sauf si votre barre d'énergie est à son maximum).



- **LA TÊTE DE SPIROU**

ce bonus vous permet d'obtenir une vie supplémentaire.

Les inventions du comte de Champignac



- **LE MICROPULSEUR**

cet objet en forme de sèche-cheveux, vous permet de réduire vos ennemis à une taille si microscopique, qu'ils disparaîtront de l'écran !

- **LE CHAMPIZENE**

ce carburant est indispensable pour propulser votre vaisseau lors de la poursuite aérienne.

- **LE SABLOTRON**

cet instrument en forme de parapluie vous permet de réduire les blocs de pierre en poussière !

Les actions possibles



• MARCHER

Utilisez les directions droite ou gauche de la Flèche Multidirectionnelle.



• COURIR

Utilisez la Flèche Multidirectionnelle et appuyez simultanément sur le Bouton B.



• SAUTER

Pour effectuer un saut, appuyez sur le Bouton A.



• SE BAISSER

Appuyez sur la direction bas de la Flèche Multidirectionnelle.



• SE JETER A TERRE

Courir puis appuyez sur la direction bas de la Flèche Multidirectionnelle.



• UTILISER LE "MICROPULSEUR"

En appuyant une fois sur le Bouton B, vous dégainerez et tirerez un seul projectile. Pour tirer plusieurs fois de suite, maintenez le Bouton B appuyé. Pour choisir l'orientation du tir, appuyez simultanément sur le bouton B et sur l'une des directions de la Flèche Multidirectionnelle.



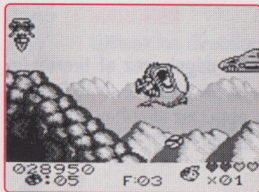
• PRENDRE UN OBJET

Placez-vous au dessus de l'objet et baissez-vous.

• NAGER

Utilisez les directions droite / gauche de la Flèche Multidirectionnelle. Pour remonter à la surface, appuyez sur le Bouton A.

Trucs et astuces



LA POURSUITE AÉRIENNE

Votre aventure vous conduira jusque dans les airs... Il vous faudra en effet piloter un aéronef très spécial au cours d'un combat aérien sans merci. Attention ! Gardez un oeil sur le niveau de votre réserve de carburant et trouvez les réservoirs cachés avant de tomber en panne sèche !

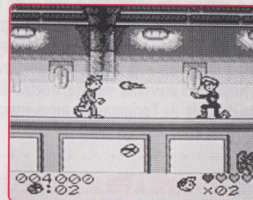
LA MONTAGNE

Perdu dans la montagne, vous vous croyez seul... et pourtant le comte de Champignac pourra vous venir en aide grâce au "snouffelaire". Trouvez-le et faites bon usage du "cadeau" que vous recevrez !



LA BASE SECRÈTE DE CYANURE

S'introduire dans la base de Cyanure et découvrir le point vulnérable du système de protection ne sera pas une partie de plaisir... Trouver la sortie avant que tout n'explode, vous demandera encore plus de ruse et d'agilité ! Un conseil : ne perdez pas une seule seconde !



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.

ROBBEDOES

Inhoud

Het verhaal	20
De commando's	21
Het avontuur starten	22
De spelopties	23
Password	24
Pauzefunctie	25
De score-regel	26
Bonussen verzamelen	28
De uitvindingen van de Graaf van Rommelgem	29
Mogelijke handelingen	30
Handige kneepjes	32

DE ROBBEDOES CASSETTE ZORGVULDIG BEHANDELEN

- Na het spelen met ROBBEDOES, de cassette weer in de houder plaatsen.
- De cassette niet aan water, vuil, overmatige hitte of intense koude blootstellen. Een eventueel nat geworden cassette eerst goed laten drogen alvorens deze weer te gebruiken.
- Nooit proberen de cassette uit elkaar te halen.
- De cassette niet buigen en van heftige schokken vrijwaren.
- De cassette door middel van een doek met water en zeep reinigen. Nooit paraffine, oplos- en verdunningsmiddelen of alcohol gebruiken.

Het verhaal

In New York wordt de internationale video-conferentie van het wetenschappelijk onderzoek gehouden en een aantal beroemde gasten zijn aanwezig. Onder hen bevindt zich de Graaf van Rommelgem, een eminent paddestoelenkenner en een geniaal uitvinder, die ter gelegenheid van het congres de geheimen van zijn uitvindingen wil onthullen. Helaas wordt de graaf door de boosaardige Marilyn ontvoerd. Zij wil zijn uitvindingen bemachtigen om alle machines en robots te controleren. Met als enig doel: de mensheid tot slavernij te dwingen. Robbedoes verneemt dit en besluit om samen met zijn trouwe vriend Spip, de graaf te bevrijden en Marilyn uit te schakelen.



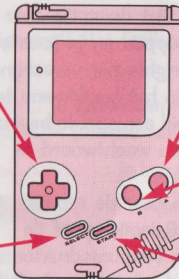
Commando's

Vierpuntsdrukttoets

- het verplaatsen van het personage op het scherm
- verplaatsen van de cursor in een menu

Selectknop

- de cursor verplaatsen in een menu



A Knop

- springen
- een optie activeren of desactiveren

B Knop

- de micropulsor
- rennen

Startknop

- het spel beginnen
- een pauze inlassen tijdens het spel
- opties bevestigen



Het avontuur starten

Om samen met Robbedoes tot de actie over te gaan, moet je eerst de cassette in je Game Boy stoppen en je toestel aanzetten.

Je zal op het scherm de copyrights zien verschijnen en daarna de talenkeuze, vooraleer in het hoofdmenu te komen.

Dit menu biedt de mogelijkheid een spel te beginnen, de opties te selecteren of een wachtwoord te kiezen.

Om de cursor te verplaatsen naar de rubriek van je keuze, gebruik je de Selectknop of de pijlen Omhoog/Omlaag van de Vierpuntsdruktoets.

Bevestig je keuze door op de A Knop, de B Knop of de Startknop te drukken.



Spelopties



Heb je zin om het avontuur nog spannender te maken of om te spelen in een rustige omgeving? Het Optiemenu laat je toe de volgende elementen te bepalen:

- **LEVEL (Moeilijkheidsgraad):** je kan kiezen tussen drie niveau's: EASY (gemakkelijk), MEDIUM (middelmatig) en HARD (moeilijk).
- **MUSIC ON/OFF (Muziek Aan/Uit) :** je kan met of zonder muziek spelen
- **SFX ON/OFF (Geluidseffecten Aan/Uit) :** je kan met of zonder geluiden spelen.

Selecteer de te veranderen optie met behulp van de Selectknop of met de pijlen Omhoog en Omlaag van de Vierpuntsdruktoets, of met de A of B Knop. Bevestig je keuze door op de Startknop te drukken.

Password

In bepaalde stadia van het spel krijg je een wachtwoord dat voorgesteld wordt door 3 gezichten.

Noteer dit en bewaar het zorgvuldig, het biedt je de mogelijkheid om later een nieuw spel te beginnen daar waar je het wachtwoord kreeg.

Om een wachtwoord te gebruiken : selecteer de gewenste plaats met de pijlen Links en Rechts van de Vierpuntsdruktoets. Kies het gezicht dat je wil zien verschijnen door middel van de pijlen Omhoog/Omlaag van de Vierpuntsdruktoets of de A en B Knoppen.

Bevestig je wachtwoord door op de Startknop te drukken.



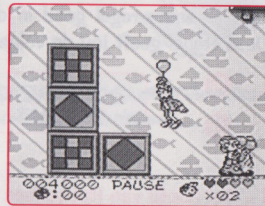
Pauzefunctie

Krijg je even een appelflauwte of een kramp middenin je spel?

De Pauzefunctie zorgt ervoor dat je terug op krachten kan komen!

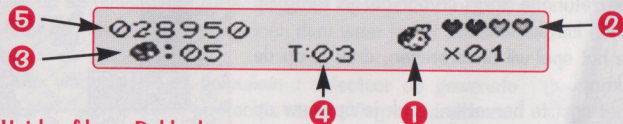
Als je het spel wil onderbreken, druk je op de Startknop.

Om het spel te hervatten, druk je opnieuw op deze knop.



Score-regel

Hou je score-regel goed in de gaten, dit kan je veel problemen besparen. Deze Regel geeft jou de volgende informatie:



1 - Het hoofd van Robbedoes

Het cijfer rechts naast het hoofd van Robbedoes geeft het aantal levens dat je nog over hebt, aan.

2 - De hartjes

Het aantal hartjes op het scherm geeft je levenspunten weer. Telkens Robbedoes vijfmaal geraakt wordt, verlies je een leven.

3 - De hoed van Robbedoes

Voor elke 25 hoedjes die je verzamelt, krijg je één leven extra.



4 - De tijd

Sommige opdrachten zul je binnen een bepaalde tijd moeten vervullen. Het aftellen van de tijd kan je volgen onderaan je scherm.



6 - De score

Je score is afhankelijk van het aantal gewonnen bonuspunten en het aantal vijanden dat je verslagen hebt.



Bonussen verzamelen

Probeer tijdens het spel de tijd te nemen om te verkennen en om bonussen te verzamelen. Het zal je kansen op slagen aanzienlijk verhogen:



- **DE HOEDJES VAN ROBBEDOES**

Voor elke 25 hoedjes krijg je een extra leven.



- **HET HART**

Elk hart levert je een levenspunt op (behalve als je al over een maximum aan energie beschikt).



- **HET HOOFD VAN ROBBEDOES**

Met deze bonus kan je ook een extra leven winnen.

De uitvindingen van de Graaf van Rommelgem



De **MICROPULSOR**

Is een voorwerp in de vorm van een haardroger waarmee je je vijanden tot een microscopisch formaat kan herleiden. Ze zullen zo van je scherm verdwijnen.

De **CHAMPIZINE**

Is een onmisbare brandstof voor je vliegtuig tijdens je luchtgevecht.

De **SABLOTRON**

Dit instrument in de vorm van een paraplu kan rotsblokken verpulveren.



Mogelijke handelingen



• STAPPEN

Gebruik de pijlen Links en Rechts van de Vierpuntsdruktoets.



• RENNEN

Gebruik de Vierpuntsdruktoets en druk tegelijkertijd op de B-knop.



• SPRINGEN

Druk op de A Knop om te springen.



• NEERHURKEN

Gebruik de pijl Omlaag van de Vierpuntsdruktoets.



• NEERDUIKEN

Rennen en dan op de pijl Omlaag van de Vierpuntsdruktoets drukken.



• GEBRUIK VAN DE MICROPULSOR

Druk één maal op de B Knop om één projectiel af te vuren.

Om verschillende projectielen na elkaar af te vuren, hou dan de B Knop ingedrukt.

Om de projectielen te richten, druk je tegelijk op de B Knop en op een van de pijlen van de Vierpuntsdruktoets.



• EEN VOORWERP NEMEN

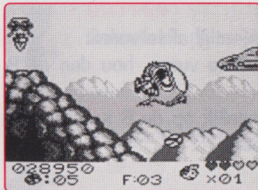
Plaats je personage op het voorwerp en hurk neer.

• ZWEMMEN

Gebruik de Rechts en /of Links pijl van de Vierpuntsdruktoets. Om terug aan de oppervlakte te komen druk je op de A Knop.



Handige knepen



HET LUCHTGEVECHT

Door dit avontuur kom je zelfs in de wolken terecht. Jawel, je zal een heel speciaal vliegtuig moeten besturen tijdens een genadeloos luchtgevecht.

Opgepast! Verlies je benzinemeter niet uit het oog en ga op zoek naar de verborgen tanks vooraleer je zonder brandstof valt!

DE BERGEN

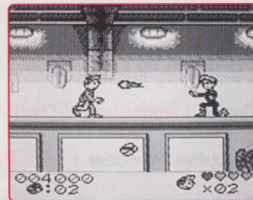
Je zal je heel eenzaam voelen, verdwaald in de bergen... En toch komt de graaf van Rommelgem je te hulp dankzij de "Snuffelaar". Gebruik zijn "geschenk" op de juiste manier.



DE GEHEIME BASIS VAN MARILYN

Het hoofdkwartier van Marilyn binnendringen en het zwakke punt van haar veiligheidssysteem vinden zal zeker geen lachertje worden...

De uitgang vinden vooraleer alles ontploft zal nog meer van je vergen! Een goede raad : verlies geen seconde!



Credits

Produced by : **Bruno BONNELL**

Developed by : **BIT MANAGERS**

Design : **Rodolphe FURYKIEWICZ**

Executive Producer : **Edith PROTIERE**

Production Assistant : **Lionel ARNAUD**

Production Unit : **Xavier CUCUEL**

