

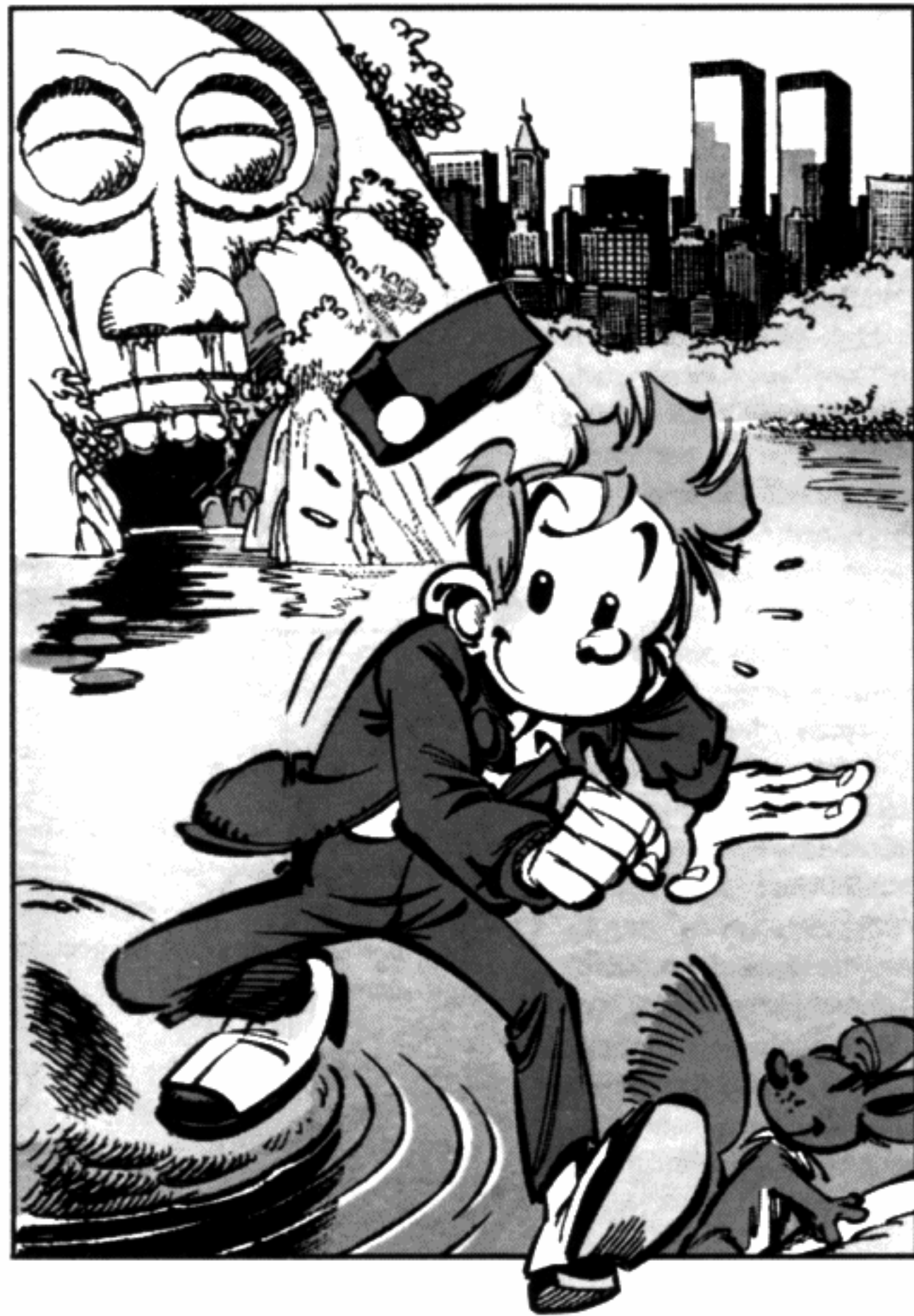
INSTRUCTION MANUAL

SPROU

MEGA DRIVE

SEGA

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



MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

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

Pour une utilisation appropriée

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

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



MISE EN ROUTE



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

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

Remarque : Ce jeu est pour un joueur.

L'HISTOIRE



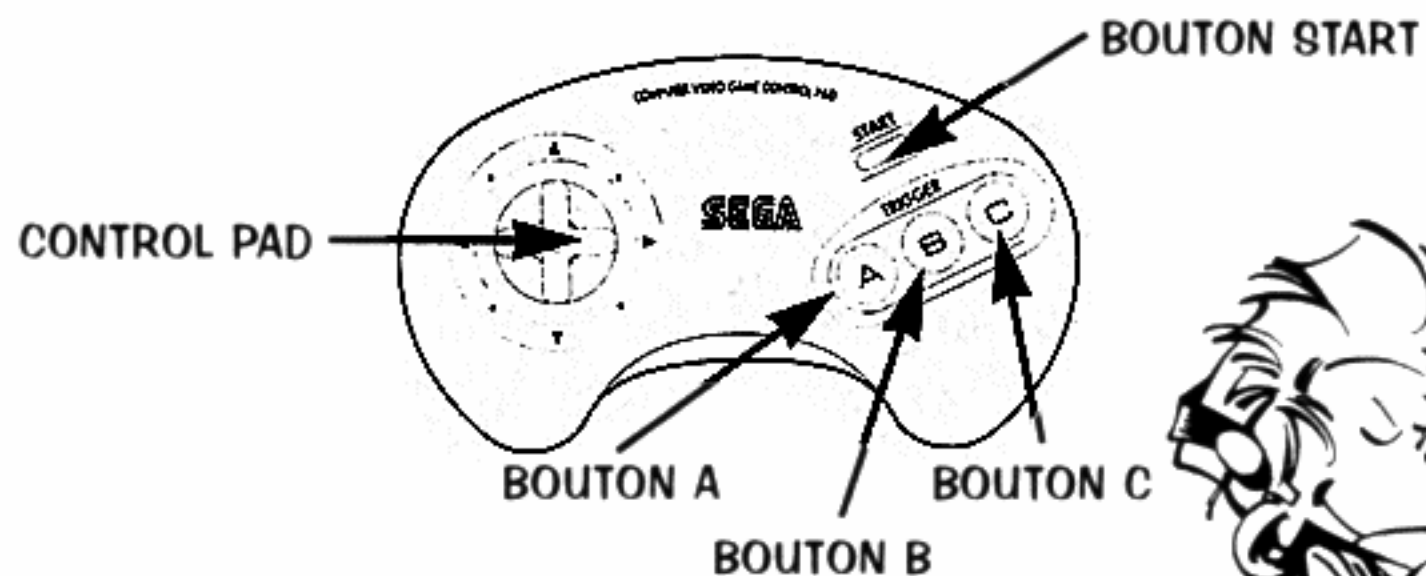
LE "VIDÉO-COLOQUE" INTERNATIONAL DE LA RECHERCHE SCIENTIFIQUE SE TIENT À NEW-YORK ET REGROUPE DES INVITÉS PRESTIGIEUX.

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

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



FONCTIONNEMENT DE LA MANETTE DE JEU



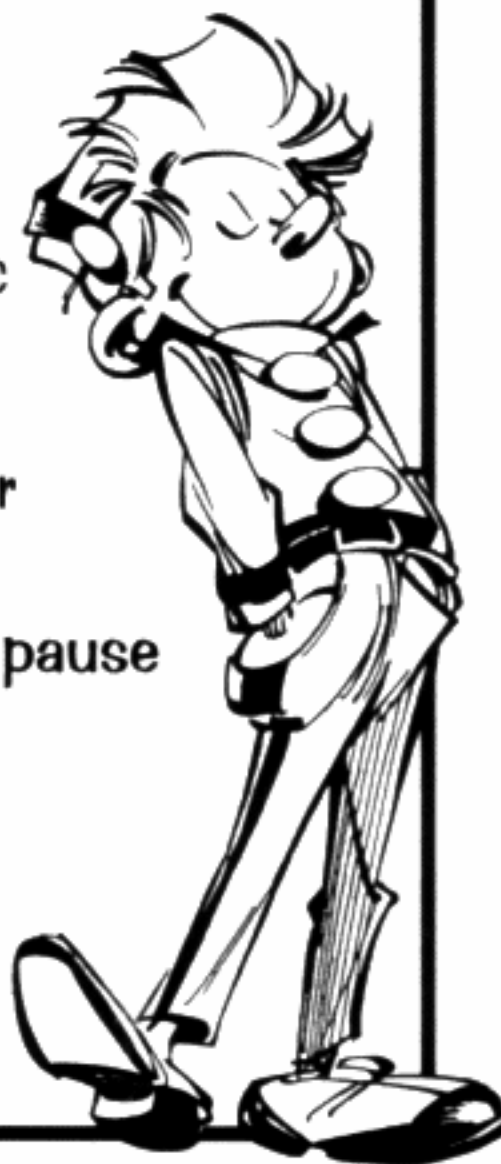
CONTROL PAD :Déplacer Spirou, Poser et Prendre des objets

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

BOUTON A :Accélérer

BOUTON B :Sauter

BOUTON C :Utiliser le micropulseur, le sablotron



COMMENCER LE JEU



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

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




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

OPTIONS

Ce menu permet de modifier les paramètres suivants:

-  **LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ** : Facile-Moyen-Difficile
-  Tu peux modifier la configuration de ta manette



-  **LA MUSIQUE** : OUI / NON (tu peux l'écouter ou la supprimer).
-  **LES TESTS** : tu peux écouter chacune des musiques du jeu.
-  **EXIT** : pour quitter le menu d'options.

PASSWORD (MOT DE PASSE)

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

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

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

Appuie sur **START** pour valider ton choix.



LES INVENTIONS DE CHAMPIGNAC

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

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



TABLEAU DES SCORES ET BONUS



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



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



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



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



ACTIONS POSSIBLES



MARCHER

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



SAUTER

Pour sauter appuie sur le bouton B.

FAIRE UN GRAND SAUT

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



COURIR

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

ENTRER A L'INTERIEUR D'UN LIEU

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

SE BAISSER

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

PLONGER "A TERRE"

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





NAGER

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

PRENDRE UN OBJET

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



PLACER UN OBJET SUR UN MUR

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



POSER UN OBJET

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



UTILISER LE "MICROPULSEUR"

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



QUELQUES CONSEILS

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

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

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



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

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



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

Veuillez-vous adresser à :

INFOGRAMES

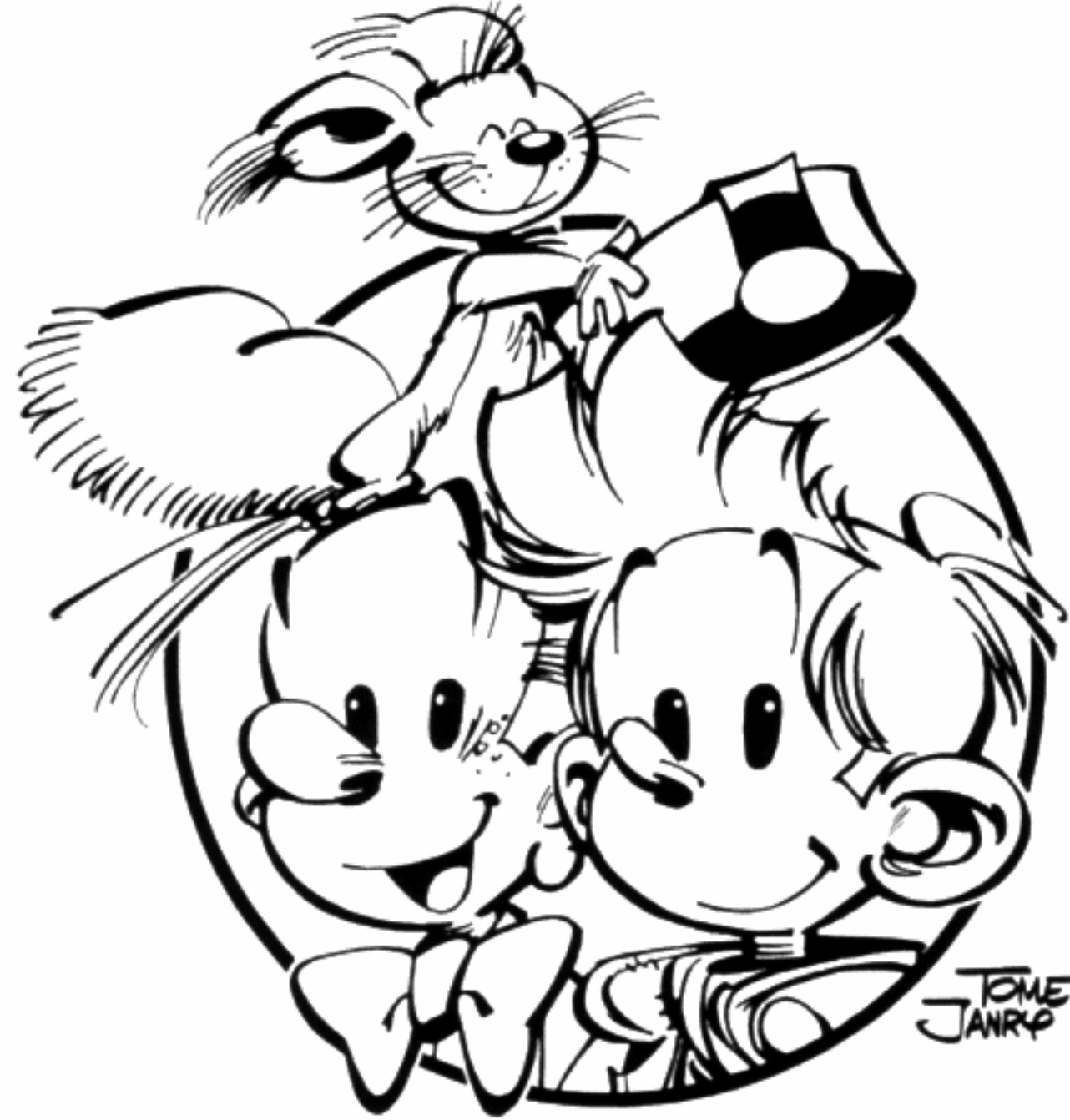
84, rue du 1er Mars 1943 - 69628 Villeurbanne Cedex - FRANCE

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



NOTES

SPiROU



CREDITS

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

Tools programmers : Yannick Turbé, Vincent Pourieux

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

Céline Fillon, Delphine Personnaz, Etranges Libellules

Sound & Music : Frédéric Mentzen, Thierry Caron

Design : Rodolphe Furykiewicz

Executive Producer : Edith Protière.

Production : Bruno Bonnell.

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



© 1995 INFOGRAMES MULTIMEDIA



ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGADRIVE™ SYSTEMS

672-2532-50

© 1995 Dupuis, TF1, Ciné-Groupe.

© 1995 INFOGRAMES

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

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

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