

INSTRUCTION MANUAL
MANUEL D'UTILISATION
BEDIENUNGSANLEITUNG
ISTRUZIONI PER L'USO
MANUAL DE INSTRUCCIONES

VIACOM NEWMEDIA™

MEGA DRIVE

SEGA

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



Contents



ENGLISH 2

CREDITS 3

DEUTSCH 21

FRANÇAIS 39

ESPAÑOL 57

ITALIANO 75

VIACOM NEWMEDIA™

Distributed by CIC
45 Beadon Road, Hammersmith
London W6 OEG

© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Aaahh!!! Real Monsters, and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc. Aaahh!!! Real Monsters is created by Klasky/Csupo, Inc.



EPILEPSY WARNING

PLEASE READ BEFORE USING THIS VIDEO GAME SYSTEM OR ALLOWING YOUR CHILDREN TO USE IT.

Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures.

If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.

We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

Precautions to take during use

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

Credits n' Acknowledgements

Developed by:	Realtime Associates, Inc.
Lead Programmer:	Jim Schuler
Assistant Programmer:	Dave Connelly
Map Layout and Design:	Kevin Chan
Background Art:	Ellen Drucker
	Doran Fish
Animators:	Jeff Cook
	Shelley Futch
	Martine Gaudissart
	Barbara Lipton
	Perry Kiefer
	Sean Platter
	Laura Smith
Additional Art:	Jean Bergesen
Music Composed:	Greg Turner
Music Adapted for Genesis:	Eric Swanson
Additional music and SFX:	Dave Javelosa
	Eric Swanson
Producer:	Jennifer Sward
Executive Producer:	Dave Warhol
Testers:	Chad Bunch
	Robert Lark
	April Tyree
Special Thanks to:	Ed Higa and the SNES Team
	Rick Chipeco
	Ann Lediaev

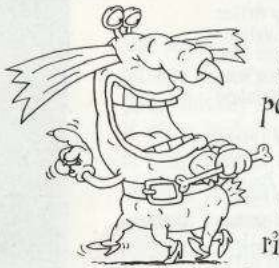
VIACOM NEW MEDIA

Executive Producer:	Kenny Miller
Publishing Producer:	Matt Welton
Associate Producer	Jackson Young
Marketing Director:	Rebecca Randall
Marketing Coordinator:	Amy McPoland
Managing Producer/ Nickelodeon Interactive:	Donna Friedman
Manager/Development Support:	Scott Lawrence
	John Podlasek
Game Analyst:	Cliff Falls
Lead Tester:	David Gohman
Testers:	John Kelly
	Donald Hill
	Mike Lee
	Jim Raff
Special Thanks to:	Nancy Blumenthal
	Jim Breazeale
	Alice Coleman
	Michelle Jabloner
	Juan Ortiz
	Syma Sambar
	Cricket Stettinius
Manual Design:	Katherine Lee
	Beeline Group, Inc.

Aaahh!!! Real Monsters is created by KRISKY CISUPO INC.



I am the Gromble...



You may call me 'Your Headmaster Grombleness, Sir.' Your performance so far at the Monster Academy has shown you to be a disgusting pile of worm-ridden filth - and I'm darn proud of you. **BUT** - you're going to have to prove yourself on your Midterm Exam if you want to call yourself a **real monster!**

Ickis! Oblina! Krumm! You three will work as a team on this exam. You will stay together at all times and will receive a single gruesome grade on your frightful performance.



For each portion of your exam, I will assign you a delightfully tasty bit of trash to find throughout the City and an unsuspecting human **Victim** for you to scare. Your assignments will become increasingly terrifying, and to receive a passing grade you must eventually scare even the surprisingly fright-free Monster Hunter!

Remember, you terror-trainees, collect only the finest trash and brush up on your most heart-stopping poses to be on your scary best behavior. I'm expecting a lot from you and your monstrous abilities. Any questions? Nooo? Then get out there and petrify someone!

Handling The Cartridge

- The Sega Mega Drive Cartridge is intended for use exclusively with the Sega™ Mega Drive System.
- Do not bend it, crush it, or submerge it in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional recess during extended play, to rest yourself and the Sega Cartridge.



Setting Up

1. Set up your Sega Mega Drive System as described in its instruction manual.
2. Plug in Control Pad 1 for 1 player.
3. Make sure the power switch is OFF.

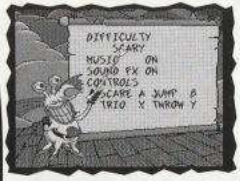
Then insert the Aaahh!!! Real Monsters!!! cartridge into the Mega Drive unit.

4. Turn the power switch ON. In a few moments, the Aaahh!!! Real Monsters title screen will appear. Once the title screen appears, use the Directional Pad (D-Pad) to select START or OPTIONS.
5. If the title screen doesn't appear, turn the power switch OFF. Make sure your system is set up correctly and the cartridge is properly inserted. Then turn the power switch ON again.

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



Options





Press the Directional Pad UP or DOWN to have the Gromble point to each option. Press the Directional Pad LEFT or RIGHT to scroll through the choices.

Difficulty: SCARY is easier and will keep novice monsters on their guard. NIGHTMARE is more difficult and will keep you up all night!

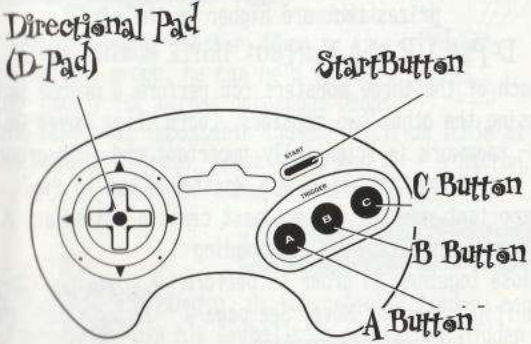
Music: This is to turn the haunting music ON or OFF. If you keep it on, you'll even hear our personal favorite, the "Elevator Music", it's frightful!

SFX: Use this to turn the scary sound effects ON or OFF.

Controller: Use this to change the control buttons. We have arranged a few really good button combos - see which one works for you.

Press START to return to the title screen.

Game Controls



D-Pad DOWN n' A Button: Switch between Ickis, Oblina and Krumm, determining which monster leads the group. The other two monsters will follow you. The monsters can only be switched when all three monsters are standing on level ground.

D Pad: Controls the direction you move, jump and throw trash. Press DOWN to crouch and look below you. Press UP or DOWN to scurry up and down ladders.

Start Button: Press this to pause if things get too terrifying. Press again when you're ready to go on.

Start Button: Press this to move story or grading screens along.

Default button assignments (see OPTIONS).

A Button: SCARE! Now you're screaming! Use each monster's special scare at the right time to frighten humans away. Since you're just learning this frightful skill, you will need a Monster Manual each time you perform a scare. Careful! They're limited, so use them wisely and look for more Monster Manuals along your way.

B Button: THROW TRASH. All good monsters carry an unlimited supply of trash to throw at enemies. If an enemy gets messy enough, they will usually run away. You can throw while jumping, crouching or hanging from bars. You can't throw while climbing ladders - it's just not safe, even for monsters.

C Button: JUMP. Ickis can jump the furthest. Krumm doesn't jump very high, but this allows him to jump over some objects while avoiding things that are above him. Oblina can jump as high as Ickis, and because she is so tall, she can reach prizes that are higher in the air.

D-Pad UP n' A Button: TRIPLE MONSTER MOVES. Each of the three monsters can perform a unique move using the other two monsters. Learn these moves well - teamwork is frightfully important and your group will need to use Triple Monster Moves to find important rubbish and get past certain obstacles. All three monsters must be standing close together in order to perform a Triple Monster Move. See page 9 for more information.





Triple Monster Moves

Frightening Fling



Ickis is the smallest and most agile monster. When he is leading the group, he can help the trio jump really far across dangerous drops and otherwise impassable chasms. Position Ickis at the edge of a ledge, press the D-Pad UP + A Button, and watch those monsters fly!

Eerie Eye Ejector



Krumm, as the selected leader, can use his eyeballs to search for hidden rooms, enemies or prizes. Press the D-Pad UP + A Button to have Krumm put down one of his eyes, which Ickis and Oblina will hit in the direction Krumm is facing. The eye will float and hang. You can use the D-Pad to scroll through the screens to see what lies ahead. When finished, press the A Button to retrieve the eyeball.

Tower of Terror

Oblina is taller than the other two monsters and can help the trio climb steep cliff faces or other tall obstacles. Press the D-Pad UP + A Button to have Ickis and Krumm pile on top of each other and help Oblina reach new heights. Of course, she will help the two others climb up after her. Press JUMP as Oblina climbs to make her bounce especially high.



Screen Display

As you are going about your monstrous business, you will notice the following displays at the top of the scream...er, screen.





Heart. Shows how much health you have left. Your health will go down when your lead monster is hit by an enemy or obstacle. If all of your health is lost, you lose a chance at getting a passing grade. Be careful!

Lead Monster and Tries. Show which of the monsters you're controlling and how many tries you have left to pass your midterm exam.





Trash. Each time you find a bag of fresh trash, you will receive a limited supply of Triple Trash to throw at enemies. Triple Trash will help you eliminate enemies faster. When you run out of Triple Trash, your monster will throw regular run-of-the-dump trash.



Monster Manual. Shows how many times you can use your scare. If you run out, you will have to find more Monster Manuals to study up!



Assigned Prize. For each level, the Gromble will assign a prize for you to find. Look everywhere - you won't be able to move on until you find the prize shown! When you find the prize, a yellow highlight will surround the prize displayed.

Power-Ups and Prizes

All monsters love to eat certain delicacies, which will benefit their health in different ways. Pick up these tasty treats as you search for your goal to keep your health up.

Maggots, Roaches and Flies: May look like enemies, but these small slimy things are quite delicious. Press DOWN to chomp on one of these and restore your health one point.



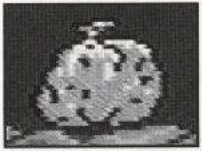


Apple Cores and Soft Drink Cans: Sink your fangs into these absolutely atrocious edibles to restore one health point.



Jar O' Fleas: Fleas, please! Nothing goes down quite like these! A jar of these babies will bring your health back to full. (Krumm likes the crunchy container best.)





Bag of Fresh Trash: While the monsters have an unlimited supply of trash, finding one of these allows them to throw a limited supply (usually 10 pieces) of particularly potent projectiles that will get rid of enemies faster.





Diaper: Lucky monsters become invincible after collecting one of these. Unlike the diaper itself which will be around forever, the invincibility will wear off. Run quickly through dangerous areas once you get one of these.

Completion Marker: If you touch one of the spinning yellow arrows, it will point your way and mark your passage through the level. If you lose a try, you will return to the last marker you touched. You will also find other, non-spinning arrows to help you find your way to your goal.





Monster Manual: Each one of these that you collect will allow you to perform a special scare to frighten humans or other enemies. Collect them whenever you can - if you run out, you will have to rely on your physical abilitie instead of your monstrous ones.





One-Up: Grab these to earn an extra chance to try again from the last Completion Marker you touched. You know it won't be easy to pass the Gromble's test, so get these while you can!

Monsters have always loved junk (who wouldn't, living in a dump?) Collect any especially vile trash along the way to improve your grade.

Gromble's Grades

Your grade will be based on the standard Monster Academy grading scale. The Gromble has developed a foolproof method for determining the best performance for each group of monsters on their exam. The math is frightfully complex, and can be reviewed in the Monster Academy Offices.

It's very simple, really. Collect all the assigned prizes, frighten away all the enemies and scare the assigned Victim to get a good score.

The percentages on the screen indicate how many of the prizes you have collected or enemies you've defeated.



The Monster Academy, as with the finest institutes of higher learning, will reward your performance by grading on the 5-point Roach Scale. 5 roaches, of course, is the best grade.



Levels and Enemies

The City Dump

Each portion of your exam will begin in the dump outside the Academy. There are enemies here, but you must complete the dump level to reach the human world.



Some enemies scrounge for the same food you do, (crows and rats) while others protect the valuable refuse (junkyard cats and dogs).

Falling tires, spiky plants, spewing sewage and crushing trash compactors are everywhere and should be avoided.

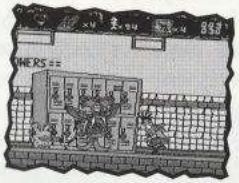
There's even an old rubber ducky shooting bubbles - Aaahh!!! You know how monsters hate to be clean!

Fortunately, there are many things to help you in the dump as well, such as springs, slides, bars to climb on or slide down, levers to open doors and pipes to carry you who-knows-where. Old fans blow you around, so you'll need to perfect your flying skills to use them to your advantage: (try aiming your leading monster for the fan itself instead of the air above the fan).



The Human School

Your assigned prize here is a red sneaker, and your victims will be the school librarians, but somehow you've ended up in the gymnasium!



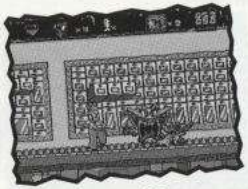
Kids with water balloons, basketballs, tennis balls and paper airplanes are running everywhere - and you thought YOU were the monsters! Defeat them with your trash, or scare them away if they start overwhelming you. Watch out for basketballs and volleyballs thrown from off-screen, and keep moving from side to side when you're climbing ladders.

- Trampolines are always fun to play on, but be careful where you land.
- Springboards can be pushed to different locations, and you can even use them to shoot yourself into a basketball hoop.
- Watch out for steam, and stay out of showers, for Krumm's sake!
- Some toilets are a quick means of transportation: just press DOWN when you're on one.

Once you make it through the gym, you'll have to brave the school halls. Kids are running everywhere and are especially fast when the school bell rings. Duck into the air ducts or hop up on the lockers to get out of the way.

The Post Office

Your next assigned prize is a coffee mug, and your victim will be the head postal clerk. She is located deep inside the automated package-receiving area, and has seen everything, so she will be especially hard to scare.



Watch out for the machinery! Avoid the heavy mailbags and falling packages, automatic sorting machines and package-grabbing arms (though these might give you a free ride)! Postal workers are quick with their clipboards, but mostly defenseless. Don't get hit!

Large boxes can sometimes be knocked off ledges by your trash and pushed to different areas to help you reach high locations. Mail carts might contain hidden springs or prizes, just keep your eyes open for falling packages. You can walk on conveyor belts regardless of which direction they are moving, but you may be able to find levers and reverse the belts to help you. Opening and closing mailboxes are simple once you get the rhythm down.

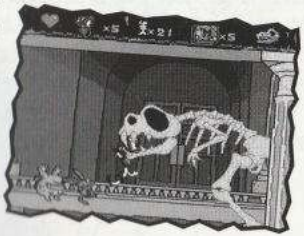
HINT: The head postal clerk has seen everything, so she is especially hard to scare. Try the switches on the wall.



The Natural History Museum

Your assigned prize here is a golden dinosaur skull and your intended victim is the brave museum guard.

Dinosaurs may have ruled the earth once, but monsters rule now! The museum is a fun place, with many huge exhibits to climb on - just watch out for skeletons with spikes or sections that might break beneath you. There are also mechanical dinosaurs (Pteranodons) in here dropping eggs and another dinosaur that spits whenever you come near. The school kids are back, on a field trip this time, and they seem to have the run of the place. The dino skull exhibit makes an outrageous obstacle course and the "Plants of the Dinosaur Age" might bounce you to frightening heights.



The shallow tar pits will only slow you down,
but watch out for the deep tar pits!



The Mall

You can find all sorts of things at the mall - hopefully you can find your assigned prize, a Chinese take-out container. Your assigned victim here is the Karate Mom.



The school kids are back, but this time they're shopping! They've traded in their sports equipment for radio-controlled tanks and dune buggies that chase after you. Use the fountains and trees to get up high. Watch out for the steam, spiky cactuses, and pie-throwing jack-in-the-boxes. Beware of the Karate Mom - she moves as fast as she shops.

The Monster Hunter's House

Now you're ready for the Gromble's final test - t house of Simon, the Monster Hunter. Your assigne prizes will be three photos of the monster trio (Ickis, Oblina and Krumm), and your victim is Simo



You've already seen this scary fellow - he's been taking you picture, trying to prove that y exist. But you can't have that if humans believe in monsters, they won't be as frightened b you. First you have to get b all of his super-secret trap and defenses, which are designed to capture monsters like you!

The UFO is one of the Monster Hunter's earliest creations. They hover about, searching for monsters. If it spots one, it moves in to harass them or release a monster net. If you're caught in a net, you'll have to use a scare to get free - don't worry, it won't use up any of your Monster Manuals.

The Monster Trackers look like vacuum cleaners, and they once were. Now they are computer-controlled devices for tracking and capturing monsters. Some of the Trackers are set on patrol, and will ignore you, but others seek out and attack monsters. If you're fast, you can avoid the Monster Trackers.



In the first level of the Monster Hunter's House, you need to find the picture of Ickis before you can exit. In the second level, you need to find and defeat Simon.

HINT: The Monster Hunter can only be scared when he changes his glasses - try turning the lights on and off and see what happens!



SUPPORT/WARRANTY

For additional help, contact Technical Support Monday to Friday between the hours of 8am and 6pm Greenwich Mean Time at:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

Alternatively, phone us on one of the following freephone numbers:

United Kingdom	0800 371314	Italy	1678 71975
Germany	0130 82 01 15	Spain	900 99 4433
France	05 90 83 18		

Viacom New Media warrants to the original purchaser only that the Game Cartridge provided with this manual and the software program coded on it will perform in accordance with the descriptions in this manual when used with the specified equipment, for a period of 90 days from the date of purchase.

If the program is found defective within 90 days of purchase it will be replaced. Simply return the Game Cartridge with the original packaging to CIC. Viacom New Media's authorised dealer along with a dated proof of purchase. Replacement of the Game Cartridge, free of charge to the original purchaser (except for the cost of returning the Game Cartridge), is the full extent of our liability.

EXCEPT FOR THE LIMITED WARRANTY ABOVE, VIACOM NEW MEDIA EXPRESSLY DISCLAIMS ANY AND ALL WARRANTIES, WHETHER ORAL OR WRITTEN, EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, ANY IMPLIED WARRANTI OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PUR AND NON-INFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS.

Viacom New Media shall not be liable for incidental and/or consequential damages for the breach of any express or implied warranty including damage to property and, to extent permitted by law, damages fo personal injury, even if Viacom New Media has been advised of the possibility of such damages. To the extent that UK law does not allow the exclusion or limitation of incidental or consequential damages or limitations on how long an implied warranty lasts, t above limitations or exclusions may not apply to you. This warranty shall not be applicable to the extent that any provisions of this warranty is prohibited by any UK law which cannot be pre-empted. This warranty gives you specific legal rights.



EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

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

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

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

Ich bin Der Gromble...



Ihr dürft mich mit "Euer Gnaden Rektor Grombleheit, Sir" anreden! Bisher haben eure Leistungen hier an der Monsterakademie gezeigt, daß ihr ein abscheulicher Haufen wurmiger Widerlinge seid, und ich bin verdammt stolz auf euch! DOCH wenn ihr euch richtige Monster nennen wollt, müßt ihr euch bei der Halbjahresprüfung erst noch beweisen! Ickis! Oblina! Krumm! Für diese Prüfung werdet ihr drei als Team arbeiten. Ihr werdet immer zusammenbleiben und für eure schrecklichen Leistungen am Ende eine einzige grausige Gesamtnote erhalten.

In jedem Prüfungsabschnitt müßt ihr ein besonders köstliches Stückchen Müll finden, daß ich speziell für euch in der Stadt versteckt habe, und einem nichtsahnenden menschlichen Opfer meiner Wahl ganz schrecklich Angst einjagen.



Natürlich werden eure Aufgaben allmählich immer schwieriger, und um die Abschluß unheimlich furchtlosen Monsterjäger zu Tode erschrecken!

Und denkt dran, meine Terror-Lehrlinge! Sammelt nu den allerfeinsten Müll auf, und übt eure schrecklichste Monsterposen gut ein, um euch stets von eurer schaurigst besten Seite zu zeigen. Ich erwarte eine Menge von euch und euren monströsen Fähigkeiten. Irgendwelche Fragen? Neiiin? Dann verschwindet, und jagt den Seefen da draußen einen gebürtigen Schreck ein!

Handhabung der Kassette

Die Sega Mega Drive Kassette ausschließlich für das Sega™ Mega Drive System vorgesehen.

Bitte nicht knicken, starkem Druck aussetzen oder mit Flüssigkeiten in Berührung bringen.

- Bitte nicht direktem Sonnenlicht aussetzen oder in der Nähe einer Heizung oder einer anderen Wärmequelle aufbewahren.
- Legen Sie bei besonders langen Spielphasen bitte unbedingt gelegentlich eine Pause ein.

Spieleinstellung



1. Stelle dein Sega Mega Drive System den Handbuchanleitungen entsprechend ein.

2. Schließe Control Pad 1 für einen Spieler an.

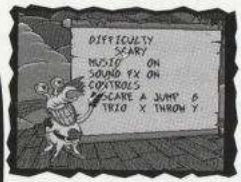
3. Versichere dich, daß das Gerät AUSGESCHALTET ist, und stecke dann die Aaahh!!! Real Monsters!!!-Kassette in dein Mega Drive-Gerät ein.

4. Schaltest du nun dein Gerät EIN, sollte kurz darauf der Aaahh!!! Real Monsters!!-Titelbildschirm erscheinen. Wird einmal der Titelbildschirm gezeigt, dann wähle mit dem Richtungsknopf (R-Knopf) START oder OPTIONS (OPTIONEN).

5. Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalte dein Gerät wieder AUS. Überprüfe, ob dein Gerät richtig eingestellt und die Kassette korrekt eingesteckt wurde. Schalte dann das Gerä wieder EIN.

WARNUNG: Besitzer von Großbildschirmfernsehem oder Fernsehprojectoren werden darauf hingewiesen daß Standbilder permanente Schäden an der Bildröhre verursachen oder zu Ablagerung von Phosphor auf der Kathodenstrahiröhre führen können. Vermeiden Sie deshalb weiderholte oder übermäßig lange Projizierung von Videospielen auf Großbildschirmgeräten.

Optionen





Drückst du den Richtungsknopf OBEN oder UNTEN, zeigt der Gromble dir die Spieloptionen. Drückst du den Richtungsknopf LINKS oder RECHTS, kannst du durch deine Auswahlmöglichkeiten gehen.

Schwierigkeitsgrad: SCARY (Gruselig) ist ziemlich einfach, doch müssen kleine Möchtegernmonster trotzdem ganz schön auf der Hut sein. NIGHTMARE (Alptraum) ist dagegen ei ganze Ecke schwieriger und wird dich nachts ke Auge zudrücken lassen!

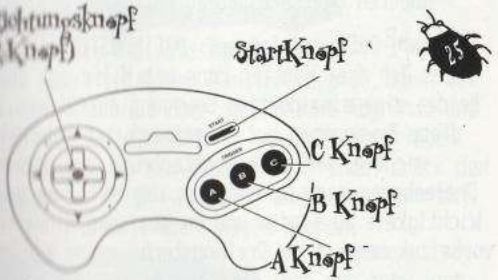
Musik: Damit schaltest du die unheimliche Musik oder AUS. Wenn du sie anläßt, kannst du sogar un Lieblingslied, den Fahrstuhlsong hören! Der ist fürchterlich gruselig!

Soundeffekte: Hiermit kannst du die furchterregenden Soundeffekte EIN- oder AUSSCHALTE

Controller: Wähle diese Option, um die Zuteilung d Kontrollknöpfe zu ändern. Wir haben ein paar echt gute Kombinationen für dich bereitgestellt - such d einfach eine aus.

Drücke START, um zum Titelbildschirm zurückzukehrer

Spielsteuerungen



R Knopf UNTEN und A-Knopf: zwei Knöpfen schen Ickis, Oblina und Krumm hin und her, um zu bestimmen, wer von den dreien das Monsterteam führen soll. Deine beiden anderen Monsterkumpanen folgen dir dann folgen. Die Monster können aber nur ausgewechselt werden, wenn alle drei auf ebenem Boden stehen.

R Knopf: Bestimmt die Richtung, in der du läufst, springst oder Müll schmeißt. Drück ihn UNTEN, um dich zu ducken und nachzugucken, ob die Luft unter dir rein ist. Drück ihn OBEN oder UNTEN, um Leitern rauf und runter zu flitzen.

Start-Knopf: Drück diesen Knopf, um das Spiel zu unterbrechen, wenn dir die Dinge zu unheimlich werden. Drück ihn noch mal, wenn du wieder weiter willst.

Start-Knopf: Drück diesen Knopf, um Story- oder Benotungsschirme weiterzurücken.

Standard-Tastenzuteilung (siehe Optionen).

A-Knopf: BUH! Jetzt schreist du aber! Wirf dich im richtigen Moment in die am besten geeignete Gruselpose jedes Monsters, um den Menschen kräftig Angst einzujagen. Da du diese greulichen Fähigkeiten aber gerade erst lernst,

brauchst du bei jedem Mal noch ein Monsterhandbuch. Paß auf! Unmengen gibt's davon nicht. Benutze sie also wohl überlegt, und halte deine Augen nach weiteren Monsterhandbüchern offen!

B-Knopf: MÜLL WERFEN. Gute Monster tragen immer einen ausreichenden Vorrat Müll bei sich, mit dem sie ihre Gegner wunderbar bombardieren können. Fühlt sich dein Gegner erst einmal schmuddelig genug, sucht er normalerweise das Weite. Du kannst im Sprung, in der Hocke oder beim Stangenbaumeln mit Müll um dich werfen. Beim Leiterhochklettern geht das aber nicht, denn das ist selbst für Monster zu gefährlich!

C-Knopf: SPRINGEN. Ickis kann am weitesten hüpfen. Krumm springt zwar nicht sehr hoch, kann aber über Gegenstände hechten, ohne sich den Kopf an Dingen über ihm zu stoßen. Oblina kann genauso hoch springen wie Ickis, und weil s so groß ist, kann sie Preise erreichen, die die anderen nur sehnsüchtig bestaunen dürfen.

R-Knopf OBEN und A-Knopf: DREIMONSTERBEWEGUNGE Jedes der drei Monster kann mit Hilfe der andere beiden eine einzigartige Bewegung ausführen. Lern diese Bewegungen gut - Teamwork ist unheimlich wichtig, und dein Monstertrupp muß diese Dreierbewegungen beherrschen, um Müll von größte Wichtigkeit zu finden und an gewissen Hindernisse vorbeizukommen. Eine Dreimonsterbewegung klappt ab nur, wenn die drei ganz eng beieinander stehen. Siehe Seite 27 zu weiteren Infos.



Die Monsterbewegungen



Furchterregendes Hüpfmonster.

Ickis ist das kleinste und flinkste Monster. Führt er deinen Monstertrupp an, kann das Trio unheimlich weit über gefährliche Abgründe und andernfalls unüberwindliche Schluchten springen. Stell Ickis dazu an den Rand des Abgrunds, drück den Richtungsknopf OBEN + A-Knopf, und schau dann mal, wie toll die fliegen können!

Schaurige Glubschaugen.

Wenn **Krumm** deinen Monstertrupp anführt, kann er mit seinen Augen nach versteckten Zimmern, Gegnern oder Preisen suchen. Drückst du den Richtungsknopf OBEN + A-Knopf, legt Krumm eins seiner Augen brav auf den Boden, und Ickis und Oblina schießen es in Krumms Blickrichtung. Das Auge schwebt dann durch die Luft und bleibt irgendwo hängen, woraufhin du mit dem Control Pad durch die Bildschirme gehen kannst, um zu erkunden, was dir noch bevorsteht. Hast du genug gesehen, holst du dir das Glubschauge wieder, indem du noch mal den A-Knopf drückst.



Turm des Schreckens.

Oblina ist ein ganzes Stück größer als die anderen beiden und kann dem Trio beim Erklimmen steiler Klippen und anderer hoher Hindernisse behilflich sein. Drückst du den Richtungsknopf OBEN + A-Knopf, stellen sich Ickis und Krumm zu einem Turm auf und helfen Oblina, neue Höhen zu erreichen. Natürlich hilft sie den anderen danach auch hoch. Wenn du den C-Knopf drückst, während Oblina klettert, springt sie ganz besonders hoch.



Bildschirm-display

Während du deinen monströsen Monstergeschäften nachgehst, werden dir früher oder später oben auf dem Bildschrei... äh... -schirm die folgenden Bildchen auffallen.



Herz. Zeigt an, wie's um deine Gesundheit steht. Wird der Anführer deines Monstertrupps von einem Gegner oder einem Hindernis getroffen, schadet das natürlich deiner Gesundheit. Paß also auf, denn wenn deine Gesundheit zu weit den Bach runtergeht, fällst du durch die Prüfung.



Anführer deines Monstertrupps und Versuche. Zeigt an, welches der Monster du gerade steuerst und wie viele Versuche du noch übrig hast, bevor du durch die Prüfung segelst.





Müll. Jedesmal, wenn du einen S Frischmüll findest, erhältst du e begrenzten Vorrat Doppelmüll, mit dem du de Gegner wunderbar bombardieren und viel schne loswerden kannst. Geht dir der Doppelmüll aus, dein Monster mit stinknormalem Müll weiter.

Monsterhandbuch. Zeigt an, wie oft du dei Monsterpose einnehmen kannst. Hast du keine me mußt du dringend neue Monsterhandbücher finden und fleißig weiterbüffeln!





Level-Preis. Auf jedem Level hat der Gromble einen Preis für dich versteckt. Schau dich gut um, denn oh Preis darfst du nicht weiter! Hast du ihn einma gefunden, wird der Preis gelb hervorgehoben angezeigt.

Powerboni und Preise

lle Monster essen für ihr Leben gern bestimmte tlichkeiten, die ihrer Gesundheit guttun. Greif diesen leckeren Schleckereien zu, um bei bester Gesundheit zu bleiben.

Maden, Küchenschaben und Fliegen: Mögen wie Feinde aussehen, doch sind diese süßen schleimigen Dinger verdammt lecker! Drücke UNTEN, um dir einen dieser ckerbissen über die Zunge gehen zu lassen und so deine Gesundheit um einen Punkt aufzubessern.

Apfelquirbse und Brausebüchsen: Laß deine Beißerchen in diese durch und durch entsetzlichen Genüßlichkeiten sinken, um dir einen Gesundheitspunkt zu angeln.



Glas voll Flöhe: Au ja, Flöhe, bitte! Nichts rutscht besser runter als diese süßen Dinger, und ein Glas reicht, um dich wieder bester Gesundheit zu erfreuen. (Krumm mag die knusprigen Pötte am liebsten.)



Sack Frischmüll: Während die Monster zwar einen unbegrenzten Müllvorrat haben, können sie mit einem dieser schicken Müllsäcke eine begrenzte Zahl (gewöhnlich 10 Stück) besonders schlagkräftiger Geschosse um sich werfen und sich damit schneller ihrer Gegner entledigen.





Windeln: Glücksmonster werden unsichtbar, wenn sie eine von diesen Hübschen aufsammeln. Während die Windel auf alle Ewigkeit dasein wird, verduftet sich die Unsichtbarkeitswirkung leider nach einer Weile. Hast du dir so ein Ding also mal gegriffen, lege gefährliche Gebiete so schnell wie möglich hinter dich!



Endmarkierung: Berührst du einen dieser wirbelnden gelben Pfeile, weist er dir deinen Weg und markiert deinen Level-Durchgangspunkt. Wenn du dann bei einem späteren Versuch scheiterst, wirst du automatisch zur zuletzt berührten Markierung zurückgebracht. Es gibt auch



stillstehende Pfeile, die dir auf Weg zu deinem Ziel behilflich sein könnten.

Monsterhandbuch: Mit jedem Monsterhandbuch, das du aufsammelst, kannst du in eine bestimmte Monsterpose werfen, um Mensch oder sonstigen Gegnern das Fürchten zu lehren. H du also welche gefunden, steck sie unbedingt ei denn wenn du einmal keine mehr übrig hast, kannst deine monströsen Fähigkeiten nicht mehr nutzen u bist von da an allein auf deine körperlichen Kräfte angewiesen.



One-Up: Greif dir einen dieser Boni, und du wirst zur zuletzt berührten Endmarkierung zurückgebracht und darfst es doch glatt noch einmal versuchen! Du weißt genau, daß nicht einfach sein wird, die Prüfung des Grobles bestehen. Drum greif zu, solange der Vorrat reich

ter haben schon immer Gerümpel geliebt (wer täte das nicht, wenn er die Müllkippe als Zuhause betrachtet?) Sammle Schrott! Je widerlicher das ugs, desto größer ist deine Chance auf eine gute Endnote!

Crombles Zensuren

Deine Zensuren unterliegen den allgemeinen Benotungsrichtlinien der Monsterakademie. Der ...ble hat eine todsichere Methode entwickelt, mit er er die Prüfungsergebnisse jedes Monstertrupps genau feststellen kann. Die Berechnungsformel ist entsetzlich komplex und kann im Hauptbüro der Monsterakademie unter die Lupe genommen werden.

...willst eine gute Note? Nichts leichter als das! ...sle die auf jedem Level versteckten Preise auf, verscheuche alle Gegner, und jage deinem



Prüfungsopfer einen gehörigen Schreck ein. Der Prozentsatz auf dem Bildschirm zeigt an, wie viele Preise du schon aufgesammelt und wie viele Gegner du schon in die Flucht geschlagen hast. Und wenn dir das nicht reicht, kannst du jederzeit zurückkehren und versuchen, dein Endergebnis zu verbessern.

Die Monsterakademie, wie alle höchst respektierten Institute der höheren Bildung, wird deine Leistungen nach dem 5-Punkte-Küchenschabensystem bewerten, wobei 5 Küchenschaben selbstverständlich die beste Zensur darstellen.

Die Stadtmüllhalde

Jeder Prüfungsabschnitt beginnt auf der Müllhalde gleich neben der Akademie. Hier tummeln sich zwar eine Menge Gegner, doch mußt du den Müllhaldenlevel trotzdem zuerst abschließen, bevor du zur Menschenwelt weiter kannst.



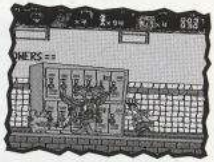
Nervenderweise gibt es so einige Gegner, die sich um die gleichen Leckerbissen reißen wie du (darunter Krähen und Ratten), während andere diesen duftenden Müllhaufen mit Argusaugen bewachen (darunter streunende Mülleimerkatzen und Schrottplatzhunde). Herunterfallende Reifen, stachliges Unkraut, spritzendes Abwasser Müllzermalmungspressen lauern überall und soll natürlich vermieden werden.

Da gibt's sogar ein altes blasenspuckendes Gummientchen - Aaahh!!! Und du weißt ja, wie s Monster die Reinlichkeit hassen!

Glücklicherweise gibt's auf der Müllhalde auch v Dinge, die dir helfen werden, wie z.B. alte Sprungfedern, Rutschen und Stangen, an denen d wunderbar runterrutschen oder hochklettern kanns Dann sind da noch Hebel zum Türenöffnen, Rohre, wer weiß wohin führen, und alte Ventilatoren, di dich wild durch die Gegend pusten. Willst du di diese Lüfter zunutze machen, solltest du deine Flugtechniken schnellstens perfektionieren! (Versu am besten, dein Obermonster direkt auf den Ventilator und nicht darüber zu richten).

Die Menschenschule

Der hier zu ergatternde Preis ist ein roter Turnschuh, und deine Opfer sind die ...ulbibliothekare. Aus irgendeinem Grund landest du aber nicht in der Bücherei, sondern in der Turnhalle!



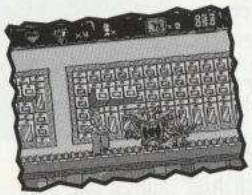
...wimmelt's nur so von ...herflitzenden Kindern mit ...serballons, Basketbällen, ...ußbällen und Papierflugzeugen - ...i du hast doch echt geglaubt, daß ... das Monster seist! Bombardier sie ... Müll, oder erschreck sie ganz fürchterlich, wenn ... beginnen, dir auf der Nase rumzutanzen! Paß auf ...ket- und Volleybälle auf, die urplötzlich aus dem ...chts in den Bildschirm fliegen, und halt dich beim ...terhochklettern nie zu lange an der gleichen ...alle auf, sonst gibt's Beulen!

- Trampolinspringen macht tierisch Spaß, sei aber vorsichtig, wenn du landest!
- Sprungbretter lassen sich verschieben. Du kannst dich damit sogar eigenhändig in ein Basketballnetz schießen und dir so ganz locker zwei Punkte einheimsen!
- Paß auf Dämpfe auf, und halte dich um Krumms Willen von den Duschen fern!
- Einige Toiletten können als superschnelle Transportmittel benutzt werden! Drück UNTEN, wenn du auf einer sitzt.

Hast du dir einmal unbeschadet einen Weg durch die Turnhallen gebahnt, mußt du deinen ganzen Mut zusammennehmen und dich in die Schulaula wagen. Auch hier laufen überall Kinder herum, die ganz besonders schnell losflitzen, wenn es zum Unterrichtsbeginn klingelt. Verkriech dich in Luftschächten oder hüpfe auf die Schließfächer, um dich in Sicherheit zu bringen.

Das Postamt

Der nächste Preis, den du finden mußt, ist eine Kaffeetasse, und dein Opfer die Oberpostbeamtin. Sie lungert irgendwo hinten in der vollautomatisierten Paketannahme herum, und hat in ihrem Leben wirklich schon so ziemlich alles gesehen. Die läßt sich so leicht also nicht erschrecken!



Paß bloß auf die ganzen Maschinen auf! Weiche den tonnenschweren Postsäcken und herunterfallenden Paketen aus, und vermeide die automatischen Sortiermaschinen und Paketgreifarme (obwohl die dir ab und zu eine Freifahrt bieten könnten!). Die Postbeamten haben's mit ihren Schreibblöcken dich abgesehen, sind aber sonst eigentlich weh Paß auf, daß sie dir nicht die Rübe platthau Manchmal kannst du mit deinem Müll große Kar von Regalen und Förderbändern runterschießen an eine andere Stelle verschieben, um zuvo unerreichbare Höhen zu erklimmen. Postwage könnten Sprungfedern oder Preise verbergen. auf, daß dir kein Paket auf den Kopf fällt. Förderbänder lassen sich wunderbar entlanglau ganz egal, in welcher Richtung sie sich beweg doch halt nach Hebeln Ausschau, mit denen du Laufrichtung ändern kannst und somit schnell vorankommst. Wie man Briefkästen öffnet und schließt, wirst du schon selbst herausfinden müssen. Noch ein Tip: Es scheint wirklich nicht geben, was die Oberpostbeamtin noch nicht gese hat, und so wird es verdammt schwierig sein, i das Fürchten zu lehren. Aber probier doch mal Knöpfe an der Wand!

Das Naturkundemuseum

r mußt du dich auf die Suche nach einem goldenen
osaurierschädel machen, und das Opfer, auf das du
es diesmal abgesehen hast, ist der mutige
Museumswächter.



osaurier haben viele Jahre
ang die Erde regiert, doch
tzt haben die Monster das
Zepter in der Hand! Das
Museum ist einfach
ahnsinnig aufregend! Da
ibt's riesige Ausstellungsstücke, auf denen man ganz
toll herumklettern kann. Achte aber auf stachlige
Skelette oder brüchige Stellen, die unter dir
zusammenkrachen könnten. Es gibt hier sogar einen
mechanischen Dinosaurier (Pteranodon), der Eier auf
dich fallen läßt, und einen, der um sich spuckt, wenn du ihm zu nahe kommst! Auch die Schulkinder sind wieder da, diesmal auf einem Ausflug, und sie benehmen sich ganz so, als wenn ihnen das Museum alleine gehört! Der Dinosaurierschädel wird sich als ein ganz schön schwieriges Hindernisrennen entpuppen, und die 'Pflanzen des Dinosaurierzeitalters' könnten dich in furchterregende Höhen katapultieren.

Die seichten Pechgruben halten dich nur unnötig auf. Die tiefen Pechgruben solltest du aber unter allen Umständen vermeiden!



Das Einkaufszentrum

Monstermeier! Was es hier nicht alles gibt! Hoffentlich findest du den versteckten Preis, den Plastikbehälter, in dem mal ein klebriger Hamburger gesteckt hat. Diesmal machst du die Karatemutti zu deinem Opfer.

Und natürlich sind auch die Schulkinder wieder da, diesmal zum Einkaufen. Sie haben ihre Turnsachen gegen ferngesteuerte Panzer und Wüstengeländewagen eingetauscht, die dir dicht auf den Fersen sind. Dank der Springbrunnen und Bäume kannst du zwar zuvor unerreichbare Höhen erklimmen, doch mußt du ständig in Bewegung bleiben, sonst fällst du durch die Palmen. Paß auf Dämpfe, stachlige Kakteen und kuchenschmeißende Schachtelteufel auf. Noch ein Tip: Nimm dich vor der Karatemutti in acht, die hat's nämlich wirklich drauf!

Das Haus des Monsterjägers

Nun bist du bestens für Grombles Endprüfung vorbereitet und darfst dich in das Haus des Monsterjägers Simon wagen! Bei dem hier versteck Preis handelt es sich um drei Fotos des Monsters (Ickis, Oblina und Krumm), und dein Opfer ist d furchtlose Simon selbst. Du hast diesen unheimli Typen schon mal gesehen, und zwar, als er dich



fotografiert hat, um zu beweise daß du wirklich existierst. Doch kannst du unmöglich zulassen! Menschen, die an Monster glaube haben dann nämlich überhaupt ke Angst mehr vor dir! Zuerst mu du aber an seinen ganzen supergeheimen Fallen und Befestigungsanlagen vorbeikomm die nur darauf ausgerichtet si

Monster wie dich einzufangen!

r UFO-TRICK ist eine der ersten Erfindungen des nsterjägers. Die Dinger schweben wachsam in der nd herum und halten nach unvorsichtigen Monstern usschau. Haben sie einmal ein Monster erspäht, ken sie ihm auf die Pelle und versuchen, ihn mit onsternetzen zu fangen. Wenn du dich in einem hen Netz verheddert hast, kannst du dich nur mit er deiner Gruselposen befreien, aber keine Sorge, deine Monsterhandbücher verlierst du dadurch nicht.



Die Monsterspäher sehen aus wie Staubsauger, was sie auch einmal gewesen sind. Mittlerweile wurden sie aber in computergesteuerte Maschinen umfunktioniert und haben nun die Aufgabe, Monster aufzuspüren und gefangenzunehmen. Einige Späher werden als Beobachtungsposten eingesetzt und schenken dir keinerlei Beachtung, andere sind auf die Monsterortung spezialisiert und greifen sofort an. Wenn du schnell genug bist, kannst du den Monsterspähern entgehen.

Auf dem ersten Level des Monsterjägerhauses mußt du zuerst Ickis Foto finden, bevor du weiter kannst. Auf dem zweiten Level mußt du Simon finden und besiegen.

Noch ein Tip: Dem Monsterjäger kannst du nur Angst einjagen, wenn er gerade eine andere Brille aufsetzt - versuch doch mal, das Licht auszuknipsen...

UNTERSTÜTZUNG/GARANTIE

Wünschen Sie zusätzliche Hilfe, dann setzen Sie sich bitte Montag-Freitag zwischen 8 Uhr und 18 Uhr (Greenwicher Zeit) mit unserem technischen Kundendienst in Verbindung:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland,TS25 2YP

Sie können uns auch gebührenfrei unter den folgenden Nummern erreichen:

England	0800 371314	Italien	1678 711975
Deutschland	0130 82 01 15	Spanien	900 99 4433
Frankreich	05 90 83 18		

Viacom New Media gewährt für die Dauer von 90 Tagen ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die einwandfreie Funktion dieser, mit dieser Bedienungsanleitung gekauften Spielkassette sowie dem darauf installierten Software-Programm, bei Einhaltung der in dieser Bedienungsanleitung enthaltenen Beschreibungen sowie Benutzung in Zusammenhang mit den dafür vorgesehenen Geräten. Sollte vor Ablauf der 90 Tage ab Kaufdatum ein Mangel auftreten, wird das Spielepaket ersetzt. Schicken Sie die Spielkassette einschließlich der Verpackung einfach an CIC zurück zuständiger fachländler für Viacom New Media. Die Gewährleistung ist auf die für den Käufer kostenlose Ersatzlieferung beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.

MIT AUSNAHME DER OBEN AUFGEFÜHRTEN BEGRENZTEN
ERKLÄRT VIACOM NEW MEDIA HIERMIT AUSDRÜCKLICH
ANDEREN GARANTIEN FÜR NICHTIG, SEIEN ES MÜNDLI
SCHRIFTLICHE, VERTRAGLICH GEWÄHRLEISTETE ODER
IMPLIZIERTE EINSCHLIESSLICH JEGLICHER GARANTIEN,
AUSNAHME, ZUR HANDELSÜBLICHEN QUALITÄT, EIGNUNG
EINEN BESTIMMTEN ZWECK UND NICHT-VERLETZUNG DER
DRITTER.

Viacom New Media haftet nicht für mittelbare und
unmittelbare Schäden bei Verletzung jeglicher
offenkundigen oder stillschweigenden Gewährleistu
einschliellich Sachschäden sowie, im gesetzlich
vorgegebenen Rahmen, bei Personenschäden, auch w
Viacom New Media über die Möglichkeit solcher Sch
in Kenntnis gesetzt wurde. Einige Länder gestatte
den Ausschlufl oder die Beschränkung mittelbarer o
unmittelbarer Schäden oder Einschränkungen in Bez
die Dauer der stillschweigenden Gewährleistung, so
die oben stehenden Einschränkungen oder Ausschlüs
Sie keine Anwendung finden.



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.



Je suis Gromble...



Tu peux m'appeler "monsieur le directissime Gromble". Pour le moment, les résultats que tu as obtenus à l'Académie des Monstres m'ont prouvé que tu étais un véritable tas de crottin dégoûtant et je suis sacrément fier de toi. MAIS, si tu veux devenir un véritable monstre, tu vas devoir faire tes preuves dans les Examens du Deuxième Trimestre!

Ickis! Oblina! Krumm! Vous allez tous les trois faire équipe dans cet examen. Vous devrez toujours rester ensemble si vous voulez obtenir la note effroyable qui viendra récompenser vos efforts épouvantables.

Pour chaque portion de ton examen, tu devras trouver, dans la ville, l'ordure dégoûtante que j'aurai désignée, ainsi que la pauvre victime à qui tu devras faire peur. Tes devoirs seront de plus en plus terrifiants et



avoir la moyenne, tu devras même faire peu
Chasseur de Monstres, qui n'a jamais peur de

N'oubliez pas, vous les élèves de la Frousse, q
vous devez ramasser les cochonneries les pl
infâmes et répéter les grimaces les plus
effroyables, si vous voulez obtenir la meilleu
note de comportement monstrueux. Je compt
énormément sur toi et tes horribles défauts! D
questions? Nooon? Alors, vas-y et fais peur à
quelqu'un!

Manipulation de la Cartouche

La cartouche Sega Mega Drive conçue exclusivement pour le système Sega™ Mega Drive.

Ne pas plier, infliger de choc violent ou mouiller.

Ne pas exposer directement à la lumière du soleil ou placer près d'un radiateur ou d'une source de température élevée.

Veiller à faire des pauses régulières en cas d'utilisation prolongée, pour vous reposer ainsi que la cartouche Sega.

Installation

1. Installe ton système Sega Mega Drive comme on te l'explique dans le manuel d'instructions.
2. Branche ton manette de jeu 1 pour une partie à un joueur.
3. Vérifie que ta console est éteinte (OFF). Insère la cartouche Aaahh!!! Real Monsters!!! dans le système Mega Drive.
4. Allume ta console (ON). Après quelques secondes, tu verras l'écran titre de Aaahh!!! Real Monsters. Sers-toi du Bloc Directionnel (Bouton D) pour sélectionner START ou OPTIONS.
5. Si l'écran titre n'apparaît pas, éteins la console (OFF). Vérifie que ton système est branché correctement et que la cartouche est bien insérée. Rallume ensuite ton appareil (ON).

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



Options





Appuie sur le Bloc Directionnel en HAUT ou en BAS pour que Gromble t'indique les options. Appuie sur le Bloc Directionnel à GAUCHE ou à DROITE pour passer les différents choix en revue.

Difficulté: Scary (FROUSSE) est le niveau le plus facile, mais il donnera du fil à retordre aux monstres débutants. NIGHTMARE (CAUCHEMAR) est plus difficile; tu n'en dormiras pas de la

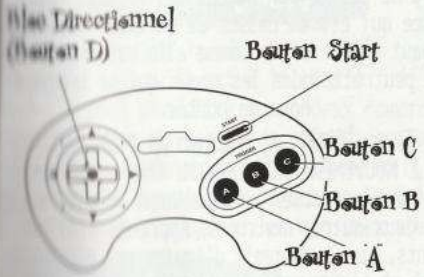
Musique: cela te permet de régler la musiq obsédante sur ON (ALLUMEE) ou OFF (ETEINTE). S préfères garder la musique, tu auras droit à n morceau préféré, le "Thème de l'Ascenseur", qui donnera des frissons dans le dos!

Effets Sonores: cela te permet de régler les ef sonores morbides sur ON (ALLUMES) ou OFF (ETEIN

Contrôleur: cela te permet de changer les bouto de contrôle. Nous t'avons préparé des super combinaisons de boutons, à toi de choisir celle tu préfères.

Appuie sur START pour retourner à l'écran titre

Commandes du Jeu



Bouton D en BAS et Bouton A: pour choisir le monstre qui sera à la tête du groupe, Ickis, Oblina ou Krumm. Les deux autres monstres te suivront. Tu ne peux faire ta sélection que lorsqu'ils sont tous les trois au niveau du sol.

Bloc Directionnel (Bouton D): pour contrôler la direction de tes déplacements, tes sauts et tes jets d'ordures. Appuie sur BAS pour te baisser et regarder au-dessous de toi. Appuie sur HAUT ou BAS pour monter ou descendre des échelles à toute vitesse.

Bouton Start: tu t'en sers pour mettre le jeu en pause quand tu as vraiment la frousse. Appuie à nouveau quand tu es prêt à continuer.

Bouton Start: tu t'en sers pour passer les écrans d'histoire ou de notes.

Fonctions par défaut des boutons (voir OPTIONS).

Bouton A: POUR FAIRE PEUR! C'est à ce moment-là que tu pousses ton cri! A toi d'utiliser les différentes qualités effrayantes des monstres au bon moment pour faire fuir les humains. Etant donné que tu es en train d'apprendre cette technique monstrueuse, tu auras besoin d'un Manuel du Monstre à chaque fois que tu voudras faire peur. Attention! Il n'y en a pas beaucoup, alors utilise-les avec soin et n'oublie pas d'en ramasser d'autres pendant ton aventure.

Bouton B: POUR JETER DES ORDURES. Un monstre qui se respecte a toujours sur lui des tonnes de cochonneries qu'il peut envoyer à ses ennemis. Si l'ennemi devient suffisamment dégoûtant, en général, il finit par s'en aller. Tu peux lancer tes horreurs pendant que tu sautes, te baisses ou pends à des barres. Tu ne peux pas le faire quand tu montes à des échelles; c'est trop dangereux, même pour les monstres.

Bouton C: POUR SAUTER. Ickis est celui qui saut plus loin. Krumm ne saute pas très haut, mais ç permet de passer par-dessus des objets, tout évitant ce qui est au-dessus de sa tête. Oblina aussi haut qu'Ickis et, comme elle est très gra elle peut atteindre les bonus qui se trouvent hors de portée.

Bouton D en HAUT et Bouton A: POUR EXECUTE TRIPLE MOUVEMENT MONSTRUEUX. Chacun des troi monstres peut effectuer un mouvement spécial à l des deux autres monstres. Apprends bien ces mouvements, car le travail d'équipe est affreusem important et ton groupe aura besoin de se servir Triples Mouvements Monstrueux pour trouver des ordures utiles et éviter certains obstacles. Les trois monstres doivent se trouver l'un près de l'autre pour pouvoir exécuter un Triple Mouvement Monstrueux. Pour plus de renseignements, voir page 45.



...les Mouvements Monstrueux

Le Saut Sans Souci



...est le monstre le plus petit et le ...s agile. Lorsqu'il est à la tête du ...upe, il peut permettre à ses deux camarades de ...er très loin, au-dessus de précipices dangereux ...s gouffres infranchissables. Place Ickis au bord ...ne corniche, appuie sur le Bouton D en HAUT et ... le Bouton A et regarde les monstres s'envoler!

...n Coup d'œil Sinistre

Krumm, quand il est le chef, peut se ...rvir de ses globes oculaires pour chercher des ...èges, des ennemis et des bonus cachés. ...ppuie sur le Bouton D en HAUT et sur le ...ton A pour que Krumm pose l'un de ses ... et qu'Ickis et Oblina l'envoient dans la direction où il fait face. L'œil flottera dans les airs. Tu peux te servir du Bouton D pour parcourir les écrans et voir ce qui t'attend. Lorsque tu as terminé, appuie sur le Bouton A pour récupérer ton œil.



La Tour Infernale

Oblina est plus grande que les deux autres monstres. Elle peut les aider à escalader les falaises abruptes ou les obstacles très hauts. Appuie sur le Bouton D en HAUT et sur le Bouton A pour qu'Ickis et Krumm montent l'un sur l'autre et qu'ils aident Oblina à atteindre de nouveaux sommets. Evidemment, elle aidera les deux autres à monter quand elle aura réussi.

Appuie sur le bouton pour SAUTER lorsqu'Oblina escalade, pour lui permettre d'aller encore plus haut.



Affichage

Au fur et à mesure de ton abominable aventure, tu pourras voir les affichages suivants en haut de ton écran.





Cœur. Cela t'indique ton état de santé. Ta santé se détériorera lorsque le monstre chef sera touché par un ennemi ou un obstacle. Si ta santé atteint le niveau zéro, tu n'auras pas la moyenne à ton examen. Sois prudent!

Monstre Chef et Tentatives. Cela t'indique le monstre que tu contrôles et le nombre de tentatives qu'il te reste pour réussir ton examen du deuxième trimestre.





Ordures. A chaque fois que tu tr un sac d'ordures fraîches, tu gagn quantité limitée de Triples Ordur tu peux lancer à tes ennemis. Les Triples Or te permettent d'éliminer tes adversaires pl rapidement. Lorsqu'il ne t'en reste plus, ton m n'a plus qu'à continuer à lancer ses ordures normales.

Manuel du Monstre. Cela t'indique combien de fois tu peux faire peur à quelqu'un. Lorsque tu n'en as plus, tu dois en ramasser d'autres!



Bonus Prévu. Dans chaque niveau, tu dois trouv bonus prévu par Gromble. Tu dois cher partout et le trouver. Tu ne pourras continuer tant que tu n'auras pas trouv bonus indiqué! Lorsque c'est fait, le bonus affi est entouré en jaune.



Bonus et Extras



Tous les monstres ont leur nourriture préférée qui améliore leur santé de différentes façons. Ramasse tous les goûters dégoûtants qui remettent ton état de santé au beau fixe, tout en poursuivant ton objectif.

Asticots, cafards et mouches: elles ressemblent peut-être à des ennemis, mais ces petites créatures gluantes sont excellentes au petit déjeuner. Appuie sur BAS pour en manger une et augmenter ta santé d'un point.

Pommes et boîtes en alu: plante tes dents dans ces délicieuses petites horreurs et gagne un point de santé.



Confiture de puces: des puces et que ça saute! Il n'y a rien de plus digeste que de la confiture de puces! Un pot tout entier de ces trucs qui grouillent et tu retrouves un parfait état de santé. (Krumm préfère manger le pot plutôt que ce qu'il y a dedans).



Sac d'ordures fraîches: les monstres ont normalement une quantité illimitée d'ordures sur eux. Par contre, s'ils trouvent l'un de ces sacs, ils pourront lancer un certain nombre de projectiles (10 unités) particulièrement puants, afin de se débarrasser plus rapidement de leurs ennemis.





Couche sale: le monstre chanceux qui en trouve une devient invincible. Contrairement à la couche qui colle à ta mémoire, ton invincibilité ne dure pas éternellement. Lorsque tu en possèdes une, traverse les zones dangereuses à toute vitesse.

Parcours fléché: si tu touches l'une des flèches jaunes qui tournent, on te montrera le chemin et on marquera ton passage dans le niveau. Si tu échoues en cours de route, tu retournes à la dernière flèche que tu as touchée. Tu rencontres également d'autres flèches qui ne tournent pas, elles t'aident à trouver ton objectif.





Manuel du monstre: à chaque que tu en trouves un, tu as possibilité de faire une grim particulièrement terrifiante, af faire peur aux humains ou à d'autres ennemi Ramasse tous ceux que tu trouves! Lorsque tu n' plus, tu dois faire appel à tes qualités physi plutôt qu'à tes techniques monstrueuses.

1-up: si tu en trouves un, tu as la possibilité recommencer à partir de la dernière flèche que touchée. Tu sais que l'examen de Gromble est difficile à réussir, alors ramasse tous les 1-up que tu peux!



Les monstres adorent tout ce qui est dégoûtant (après tout, ils vivent sur un tas d'ordures). Ramasse tous les trucs que tu trouv vraiment écœurants sur ton chemin, pour amélior ta note.

Les Notes de Gromble

La note que tu obtiendras sera basée sur l'échelle de notes habituelle de l'Académie des Monstres. Gromble a inventé une méthode infaillible qui lui permet de définir les meilleurs résultats obtenus par chaque groupe de monstres dans les examens. Les calculs sont affreusement compliqués et peuvent être consultés dans les Bureaux de l'Académie des Monstres.

En fait, c'est très simple. Pour obtenir un bon score, tu dois ramasser tous les bonus prévus, te débarrasser de tous les ennemis et faire peur à la Victime désignée.



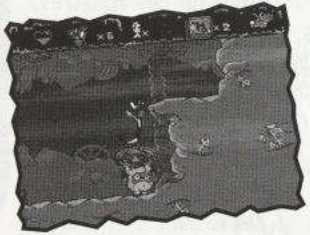
Les pourcentages donnés à l'écran t'indiquent combien de bonus tu as ramassés ou combien d'ennemis tu as vaincus.

L'Académie des Monstres, comme toutes les grandes écoles d'enseignement supérieur, récompensera tes résultats en te donnant une note sur 5, selon l'Echelle des Cafards: 5 cafards étant, bien sûr, la meilleure note.



La décharge de la ville

Tu commences chaque portion de ton examen sur la décharge à côté de l'Académie. Tu dois te débarrasser de tes ennemis et terminer le niveau de la décharge pour passer au monde des hommes.



Certains ennemis (corbeaux et rats) cherchent dans les ordures la même nourriture que toi, alors que d'autres (chats et chiens de gouttière) protègent leurs détritus adorés.

Fais attention, car la décharge grouille de
tombant du ciel, de plantes épineuses, d'ép
cracheurs et de broyeurs d'ordures.

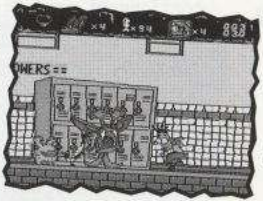
Il y a même un vieux canard en plastique qui
des bulles de savon. Aaahh!!! Tu sais combien
monstres détestent se laver!

Heureusement, il y a également plein de trucs
t'aideront dans la décharge, comme des ressorts
toboggans, des barres pour monter ou glisser,
leviers qui ouvrent des portes et des tuyaux
t'emmènent "je ne sais où". Les vieux ventilateu
projettent dans toutes les directions si tu n'es
encore un expert du vol contrôlé. Tu peux en t
parti; essaie de diriger ton monstre chef droit
le ventilateur, au lieu de l'envoyer au-dessu

L'Ecole des Humains

Le bonus qu'on a prévu pour toi ici est une basket

...e. Tes victimes sont les assistants travaillant à ...bliothèque. Malheureusement, tu es enfermé dans le gymnase!



...à des gamins partout, avec ...ballons remplis d'eau, des ...ballons de basket, des balles ...de tennis et des avions en ...ier et toi qui croyais que ...étiez les seuls monstres! ...débarrasse-toi de tous ces ...avec tes ordures ou fais-leur très peur ...commencent à vraiment t'énerver. Fais attention ...ballons de basket et de volley qui arrivent des ...et déplace-toi latéralement sur les échelles.

• Tu peux toujours t'amuser sur les trampolines, mais fais attention où tu atterris.

• Tu peux pousser les tremplins à différents endroits et tu peux même t'en servir pour te projeter dans le panier de basket.

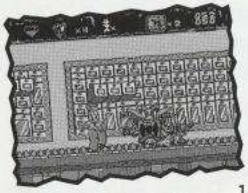
•Fais attention à la vapeur et évite les douches, pour le bien de Krumm!

•Certains WC sont des moyens de transport rapide; appuie simplement sur BAS quand tu es assis dessus.

Si tu survis au gymnase, tu devras traverser les couloirs de l'école. Les gamins courent dans tous les sens et foncent quand la sonnerie des classes retentit. Plonge dans les tuyaux d'aération ou saute sur les casiers pour te protéger.

Le Bureau de Poste

Le nouveau bonus qu'on a prévu pour toi est une chope. Cette fois-ci ta victime est la fonctionnaire des postes qui se trouve en plein cœur de la zone de réception automatique des paquets. Elle n'est pas froussarde de nature, donc tu auras du mal à lui faire peur.



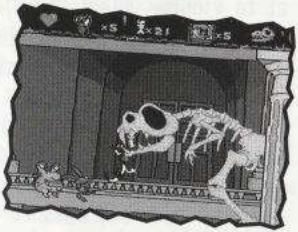
Fais attention aux machines! A toi d'éviter les sacs de courrier et les paquets qui tombent, les machines de tri automatique et les bras attrapeurs de colis; tu peux aussi t'en servir pour te déplacer sans effort! Les ouvriers sont très rapides avec leurs presse-papiers, mais presque sa défense. Ne les laisse pas te toucher!

Tu peux parfois te servir de tes ordures pour tomber des grosses boîtes et les pousser différents endroits, pour t'aider à atteindre sites en hauteur. Les chariots de courrier contiennent peut-être des ressorts ou des bo mais fais quand même attention aux paquets tombent. Tu peux marcher sur les tapis roula quelle que soit leur direction; tu peux auss chercher les leviers qui te permettront de cha de côté. L'ouverture et la fermeture des boîtes lettres est facile une fois que tu as pris le rythme.

CONSEIL: la fonctionnaire des postes n'est pas froussarde, donc tu auras du mal à lui faire pe Essaie les interrupteurs qui se trouvent sur le mur.

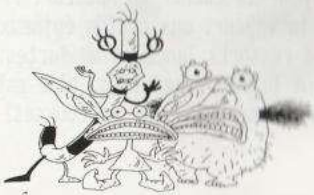
Le Musée d'Histoire Naturelle

...sus qu'on a prévu pour toi ici est un crâne de ...saure en or. La victime est le pauvre gardien du musée.



...inosaures ont peut-...t dominé la Terre à ...a époque, mais ...ment c'est le tour ...nstres! Le musée ...t pourrait amusant, ...e plein d'objets ...ur lesquels tu ...monter; fais seulement attention aux ...ites pointus ou aux parties qui pourraient se ...sous ton poids. Il y a aussi des dinosaures ...ans (Ptéranodons) qui larguent des œufs et un autre qui te crache dessus quand tu t'approches. Les gamins de l'école sont de retour pour une visite guidée et ils ont pris le musée d'assaut. L'exposition de crânes de dinosaures est un véritable parcours d'obstacles et les "Plantes de l'Ere des Dinosaures" pourraient bien te projeter à des hauteurs vertigineuses.

Les petits puits de goudron ne feront que te ralentir, mais prends garde aux puits plus profonds!



La Galerie Commerciale

Tu peux trouver plein de choses dans la galerie commerciale, comme le bonus prévu, un récipient chinois, ou la mamie karatéka, ta future victime.

Les enfants sont toujours là et ils font leurs courses! Ils ont échangé leur équipement de sport contre des chars et des buggies télécommandés qu'ils lancent à ta poursuite. Sers-toi des fontaines et des arbres pour te cacher en hauteur. Prends garde à la vapeur, aux cactus épineux, aux diables à ressorts lanceurs de tartes. Fais attention à la mamie karatéka, elle est aussi rapide qu'elle fait ses courses!

La Maison du Chasseur de Monstr

Tu es maintenant prêt pour le tout dernier to
Gromble: la maison de Simon, le chasseur d
monstres. Les bonus que tu dois ramasser sont
trois photos des monstres (Ickis, Oblina et Kr
et ta victime, c'est Simon. Tu as déjà rencontr
type épouvantable: c'est lui qui t'a pris en p
pour prouver que tu existes. Tu ne peux pas
laisser faire. Si les hommes
commencent à croire aux monstres
n'en auront plus jamais peur. Tu
d'abord réussir à passer tous
pièges et défenses top-secrets
sont conçus pour capturer l
monstres comme toi!



Le dispositif OVNI est l'une des toutes premières inventions du chasseur de monstres. Il plane dans les airs et cherche les monstres. S'il en trouve un, il va l'ennuyer ou lâcher un filet anti-monstre. Si tu te retrouves pris dans un filet, il faudra que tu utilises une grimace horrible pour te libérer. Ne t'inquiète pas, cela n'affectera pas le nombre de Manuels du Monstre que tu possèdes.

Les Traceurs de Monstres ressemblent à des aspirateurs, parce que c'est ce qu'ils étaient. Ce sont maintenant des engins contrôlés par ordinateur qui poursuivent et capturent les monstres. Certains traceurs font partie de patrouilles et t'ignorent, mais d'autres te cherchent et t'attaquent. Tu peux les éviter si tu es rapide.



Dans le premier niveau de la maison du chasseur de monstres, tu dois trouver la photo d'Ickis avant de pouvoir sortir. Dans le deuxième niveau, tu dois trouver et exterminer Simon.

CONSEIL: tu ne peux faire peur au chasseur de monstres que lorsqu'il change ses lunettes; essaie d'éteindre la lumière pour voir!



ASSISTANCE/GARANTIE

En cas de problèmes, contacte l'Assistance Technique, du lundi au vendredi, entre 8h00 et 18h00 (heure britannique) au:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

Vous pouvez également nous contacter à l'un des numéros suivants (appel gratuit):

L'Angleterre	0800 371314	Italie	1678 71975
Allemagne	0130 82 01 15	Espagne	900 99 4433
France	05 90 83 18		

Viacom New Media garantit à l'acheteur d'origine - exclusivement - le bon fonctionnement de la cassette fournie avec ce manuel, suivant la description qui en est donnée, ainsi que le logiciel qu'il contient, s'ils sont utilisés avec l'équipement spécifié, et ce pour une durée de 90 jours à compter de la date d'achat. Si le programme s'avère défectueux au cours des 90 jours suivant son achat, il sera remplacé. Renvoyer simplement la cartouche dans son emballage à CIC ou à Viacom New ~Media ou à l'un de ses revendeurs agréés, accompagnée d'une preuve de la date d'achat.

Notre garantie couvre le remplacement gratuit de
cassette (hors frais de réexpédition de la cassett
A L'EXCEPTION DE LA GARANTIE LIMITEE CI-DESSUS,
NEW MEDIA DECLINE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE,
SOIT ECRITE OU ORALE, EXPRESSE OU IMPLICITE, Y C
TOUTE GARANTIE IMPLICITE DE QUALITE MARCHANDE,
D'ADAPTATION A UN USAGE PARTICULIER ET DE NON-
INFRACTION AUX DROITS DES TIERS ET CE, SANS LIMI
Nonobstant ce qui précède, lorsque la cassette a
achetée en France, l'acheteur bénéficie en outre
garantie pour vices cachés, conformément aux art
1641 et suivants du Code Civil.
Viacom New Media ne sera en aucun cas tenu respo
de dommages directs ou indirects, particuliers,
ou corollaires concernant des biens personnels ou
les limites légales, de dommages corporels, même
Viacom a été informé de leur éventualité. Dans la
mesure où la législation française ne permet pas
l'exclusion ou la limitation dans le temps de dom
directs ou indirects, la garantie implicite ne
s'appliquera que si la cassette a été achetée en F
Cette garantie ne s'applique que dans les limites
autorisées par la législation française et
elle vous donne certains droits
juridiques particuliers.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

LEA ESTA ADVERTENCIA ANTES DE UTILIZAR ESTE SISTEMA DE JUEGO DE VÍDEO O PERMITIR QUE SUS HIJOS LO UTILICEN.

Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.

Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.

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

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACIÓN

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

Yo soy Gromble...



Pero por ser tú, puedes llamarme 'Señor Director Gran Gromble'. Tus pringosos y putrefactos logros en la Academia de Monstruos me llenan de satisfacción. PERO no creas que voy a consentir que te eches a la bartola, ni hablar: tienes que demostrar lo que vales en el Examen Semestral, o ya te estás despidiendo del título de monstruo genuino.

¡Ickis, Oblina, Krumm! Os presentáis a este examen en equipo, todos para uno y una espeluznante nota para todos como recompensa a vuestra horripilante actuación.



Con cada ración de examen os tocará encontrar un exquisito ejemplar de basura, oculto en algún lugar de la ciudad, y algún incauto humano al que asustar. Las tareas se van complicando espantosamente, hasta límite de tener que aterrorizar al Caza-Mons un tipo a prueba de sustos.

Y no olvidéis, aspirantes de espanto, que conviene recoger la basura más selecta y po en práctica vuestros gestos más aterradores. Confío en vuestras monstruosas habilidades, n defraudéis. ¿Hay algo que aclarar? ¿Noooo? ¡P hala, a petrificar todo lo que podáis!

Manejo del Cartucho

l cartucho Sega Mega Drive
destinado exclusivamente al
istema Sega™ Mega Drive.

debe doblarse, ni someterse
impactos violentos, ni
umergirse en líquidos.

No exponerlo a luz solar
recta ni colocarlo cerca de
tes de temperatura elevada.

Asegúrate de hacer descansos
cionales durante juegos de
ión prolongada, tanto por tu
bien como por el del
cartucho Sega.



Puesta en Marcha

1. Instala tu Sega Mega Drive tal y como se describe en el manual de instrucciones.

2. Conecta el Controlador 1 para un jugador.

3. Asegúrate de que el interruptor de corriente está desactivado (OFF). A continuación inserta el cartucho de Aaahh!!! Real Monsters!!! en la Mega Drive.

4. Activa el interruptor de corriente (ON). Al cabo de unos segundos aparecerá la pantalla de títulos de Aaahh!!! Real Monsters!!! Ya puedes seleccionar START u OPCIONES (OPTIONS) mediante el Botón Direccional (Botón-D)

5. Si no aparece la pantalla de títulos, desactiva el interruptor de corriente (OFF). Comprueba si el sistema está instalado correctamente y si el cartucho se ha insertado de la forma indicada. Después, vuelve a activar el interruptor de corriente (ON).

AVISO: Para los usuarios que disponen de televisores tipo proyección. Las imágenes fijas pueden causar daños permanentes en el tubo de imagen o marcar los fósforos del tubo de rayos catódicos. No emplee repetidamente ni durante periodos prolongados los juegos de video en televisores de proyección de grandes pantallas.

Opciones





Pulsa ARRIBA ó ABAJO en el Botón Direccional para que Gromble señale cada opción. Pulsa IZQUIERDA o DERECHA para recorrer la lista de opciones.

Dificultad: LIGERILLA (Scary) es la más recomendable para monstruos novatos. PESADILLA (NIGHTMARE) es más complicada, ¡no te dejará pegar ojo!

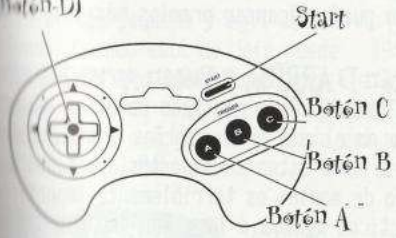
Música: Para activar (ON) y desactivar (OFF) escalofriante música que acompaña al juego. No apagues si quieres escuchar nuestra melodía preferida, la "Música Ambiental".(un verdadero horror).

Sonido FX (SFX): Para activar/desactivar los terroríficos efectos sonoros.

Controlador (Controller): Utilízalo para modificar las funciones de los botones. Te proporcionamos cuantas combinaciones verdaderamente geniales. Pruébalas, a ver con cuál te quedas.

Pulsa START para regresar a la pantalla de título.

Controles de Juego



Botón-D ABAJO y Botón A: Para decidir cuál de los monstruos manda (Ickis, Oblina o Krumm). Los otros dos harán lo que mande el líder. El 'traspaso de poderes' de un monstruo a otro sólo puede hacerse cuando los tres están tocando suelo.

Botón-D: Controla la dirección de tus movimientos, saltos y lanzamientos de basura. Pulsa ABAJO para mirar en esa dirección y agacharte. Pulsa ARRIBA o ABAJO para abalanzarte escalera arriba o escalera abajo.

Botón Start: Si cunde el pánico, púlsalo para hacer una pausa. Pulsa otra vez para continuar cuando te hayas calmado.

Botón Start: Púlsalo para avanzar de pantalla en pantalla.

Funciones Prefijadas (ver OPCIONES)

Botón A: METESUSTOS. ¡Así se grita! Cada monstruo tiene una especialidad terrorífica que, usada en el momento propicio, puede espantar a cualquier humano. Para que les salga bien, los principiantes como tú necesitan estudiarse un Manual Monstruoso para planear cada susto. Pero hay un ligero problema: la edición es limitada, así que úsalos con sensatez y hazte con todos los que puedas en tu recorrido.

Botón B: LANZABASURA. Los monstruos de verdad tienen suministros ilimitados de basura para lanzarla a sus enemigos, que suelen salir zumbando cuando están hechos un asco. Puedes lanzar basura mientras saltas, te agachas o andas colgado de alguna barra. Imposible cuando trepes por escaleras, eso es peligroso hasta para un monstruo.

Botón C: SALTO. Ickis salta las distancias ... largas. Krumm no salta muy alto, pero pue... sobrepasar objetos a la vez que esquiva obstá... elevados. Oblina salta tan alto como Ickis, y p... más alta puede alcanzar premios más inacces...

Botón-D ARRIBA y Botón A: MOVIMIENTOS TRIMONSTRUALES. Cada monstruo posee un movimi... exclusivo en el que colaboran los otros dos co... Apréndete bien estos movimientos, ya sabes que ... trabajo de equipo es terriblemente importante ... estas tácticas ayudan a localizar basura intere... y sortear ciertos obstáculos. Para ejecutar co... Trimonstrual tienes que tener a los tres monstruos muy juntitos. En la página 63 hay más información sobre esto..



Pirueta Loca



...n es el más pequeño y ágil de los ...struos. Cuando está de jefe puede ...cer que el trío salte longitudes ...sibles, salvando precipicios inexpugnables. Para ...alto, coloca a Ickis en el borde del saliente, pulsa el Botón-D + A y ¡a volar!

El Ojo Espía

Estando al frente del grupo, **Krumm** tiene la habilidad de usar sus ojos para ...brar lugares secretos, y enemigos y ...ctos ocultos. Pulsa el Botón-D + A ... que Krumm se quite un ojo, que ... y Oblina lanzarán en la dirección del monstruo jefe. El ojo flota y curiosea por ahí. Con el Botón-D puedes hacerle recorrer pantallas para ver lo que se avecina. Cuando acabes la ojeada, pulsa A para recuperarlo.



Torrerífica

Oblina es la más larga del grupo, ideal para trepar paredes de vértigo y otros obstáculos de altura. Pulsando el Botón-D + A, Ickis y Krumm se montan el uno sobre el otro y así Oblina llega a alturas nunca vistas. Como es de esperar, echará una mano para que los otros dos lleguen también. Pulsando SALTO mientras Oblina trepa, rebota que da gusto.



Reforzadores y Premios

Todos los monstruos les encantan ciertos manjares, que además son beneficiosos para su vitalidad. Ve recogiendo estos apetitosos regalos mientras persigues tu objetivo y mantendrás alta tu vitalidad.

Gusanos, Cucarachas y Moscas: Puede que parezcan enemigos, pero estas pequeñas y viscosas criaturas están riquísimas. Pulsa ABAJO para zamparte una de ellas y súmale a tu vitalidad otro punto.



Corazones de manzana y latas de refresco: Hinca el diente a estos super-asquerosos comestibles para aumentar tu vitalidad otro punto.

Tarro de pulgas: ¡Sí, pulgas! ¡Están diciendo cómeme! Un tarro de estas ricuras pondrá tu vitalidad al máximo. (Krumm se pirra por el crujiente recipiente).



Bolsa de Basura Fresca: Aparte del suministro ilimitado de basura, con cada una de estas bolsas los monstruos podrán lanzar aproximadamente unos 10 proyectiles de gran potencia, de forma que se desharán aún más rápido de sus enemigos.



La Pantalla

Mientras andas de aquí para allá verás que en la parte superior de la pantalla hay unas cuantas cosas:





Corazón. Indica tu grado de vitalidad, que disminuye cuando el monstruo jefe reciba un obstaculazo o un porrazo del enemigo. Si se agota tu vitalidad, ¡adiós al aprobado!

Monstruo Jefe e Intentonas. Muestra al jefe de turno, bajo tu control, y las intentonas que te quedan





para aprobar el examen sem

Basura. Por cada bolsa de fresca que encuentres, rec un suministro de Basura Súp mejor para acabar con los enemigos por la rápida. Cuando se te acabe la Súper, el monst seguirá tirando basura 'normal', corriente y ol

Manual Monstruoso. Te dice cuántas veces puedes usar tu metesustos. Al acabarlo tendrás que conseguir más manuales para empollar.





Premio Elegido. En cada nivel Gromble elige un premio, pero no dónde está. Mira bien por todas pa porque no podrás avanzar hasta que lo encuentr Cuando llegue el gran momento, el premio aparec rodeado de un halo amarillo.



Pañales: Hacen invencibles a los afortunados monstruos que los consiguen. Los pañales son duraderos, pero la invulnerabilidad se agota. Atraviesa rápidamente las zonas peligrosas cuando consigas uno.

Marcador: Si tocas una de las flechas giratorias amarillas, te marcará el camino y quedará como señal de tu recorrido hasta el momento. Si fallas una intentona, volverás al último marcador tocado. También te encontrarás otras flechas no giratorias que te guiarán hacia tu objetivo.





Manual Monstruoso: Con cada ejemplar que consigas podrás meter buen susto a humanos y demás enemigos. No dejes pasar ni uno, y si se te acaban tendrás que olvidarte de tus habilidades monstruosas y confiar en tu educación física.

One-Up: Cógelos para ganarte otra intentona del último marcador tocado. Está claro que el test Gromble no va a ser fácil, ¡así que aprovéchalos al máximo!



A los Monstruos siempre les han encantado los desperdicios (¿y a quién no, viviendo en un vertedero?). Recoge lo más nauseabundo que encuentres en el recorrido para mejorar tu nota.

La Calificación de Gromble

La nota estará basada en la escala de calificaciones estándar de la Academia de Monstruos. Gromble ha desarrollado un método infalible para determinar la mejor actuación de cada grupo de monstruos en el examen. El cálculo es tremendamente complejo y puede consultarse en las Oficinas de la Academia de Monstruos.

En realidad es muy sencillo. Consigue todos los premios elegidos, espanta a cada uno de tus enemigos, dale un susto de muerte a la víctima elegida y obtendrás una buena puntuación.



Los porcentajes de la pantalla te indican el número de premios que has recogido o los enemigos derrotados.

La Academia de Monstruos, una escuela superior de categoría, recompensará tu actuación adjudicándote de 1 a 5 puntos, según la Escala de Cucarachas. La puntuación más alta, claro está, es de 5 cucarachas.



El Vertedero de la Ciudad

Cada sección de tu examen comenzará en el vertedero, fuera de la Academia. Aquí también hay enemigos, y debes completar el nivel de desperdicios si quieres alcanzar el mundo de los humanos.

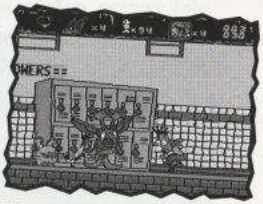


Algunos enemigos (cuervos y ratas) van a tratar de gorronear la misma comida que tú, mientras que otros protegen los valiosos desperdicios (perros y gatos callejeros). Tendrás que esquivar neumáticos, plantas espinosas, agua de cloaca comprimidores de basura. No falta ni el pato de que hace pompas de jabón. (¡Puaag, jabón! ¡Ya que los monstruos odian la limpieza!

Por suerte, en el vertedero hay también cantidad cosas útiles, como muelles, toboganes, barras pa que trepar o deslizarse, palancas para abrir pu y cañerías que te llevarán quién sabe a dónde. viejos ventiladores te impulsarán de un lado a con su corriente, así que necesitarás perfeccion habilidad de vuelo para aprovechar la ayudita (orienta el monstruo al ventilador y no a la corriente de encima).

La Escuela Humana

Tu premio elegido aquí es una zapatilla deportiva roja y tus víctimas son los bibliotecarios de la escuela. Entonces ¿qué haces en el gimnasio?



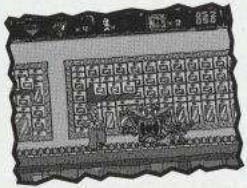
Esto está plagado de chavales con globos de agua, balones de baloncesto, pelotas de tenis y aviones de papel ¡y tú creías que los monstruos erais vosotros! Derrótalos a basurazos o espántalos si intentan agobiarte. Cuidado con los balones de baloncesto y voleibol que llegan desde fuera de la pantalla, y ladéate continuamente cuando subas las escaleras.

- Las camas elásticas siempre son divertidas, pero ten cuidado y mira dónde aterrizas.
- Los trampolines pueden trasladarse a otras posiciones, e incluso puedes usarlos para hacer canasta contigo mismo.
- ¡Cuidado con el vapor y mantente lejos de las duchas, ¡es por tu bien!
- Algunos váteres son un medio rápido de transporte; simplemente pulsa ABAJO cuando te encuentres sobre uno de ellos.

Una vez superado el gimnasio, tendrás que enfrentarte al reto en los vestíbulos de la escuela. Hay chavales corriendo por todas partes, y son especialmente rápidos cuando suena la campana. Cuélate en los tubos de ventilación y súbete a los casilleros para escabullirte.

La Oficina de Correos

El próximo premio elegido es una taza y tu víctima es la jefa de la oficina de correos. La encontrarás al fondo de la sección de recepción automática y no se deja intimidar fácilmente, esta mujer tiene callo.



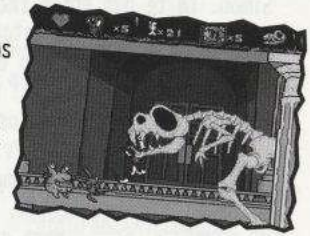
¡Cuidado con la maquinaria! Esquiva las sacas de correos y los paquetes que van cayendo, las máquinas de clasificación automática y las recoge-paquetes con sus poderosos brazos (¡aunque igual te vienen bien para desplazarte!). Aunque inofensivos en su mayoría, los empleados de correos son rápidos con sus tablil... sujetapapeles. ¡Qué no te den!

Tu basura puede llegar a tirar grandes cajas de ... estantes y empujándolas a diferentes áreas pue... servirte para alcanzar sitios altos. En los carr... del correo quizás encuentres resortes y premi... escondidos, simplemente mantén los ojos abiert... para esquivar la caída de posibles paquetes. Pue... caminar por las cintas transportadoras sin tener ... cuenta la dirección en la que se mueven, aunque ... puedes cambiar si das con las palancas necesari... Abrir y cerrar los buzones de correos es pan con ... cuando le coges el tranquillo.

CONSEJO: La jefa no se deja intimidar fácilmente, ... puede que te cueste asustarla. ¿Por qué no prueb... con los interruptores de la pared?

3 Museo de Ciencias Naturales

...nus qu'on a prévu pour toi ici est un crâne de ...premio elegido aquí es un cráneo de dinosaurio ...o y tu codiciada víctima es el valiente guarda del museo.



...que los dinosaurios ...raban la tierra en ...día, ¡pero hoy la ...an los monstruos! ...es un lugar de ...ión, con muchas ...'de museo' por ...que trepar; pero ten cuidado con los ...huesos de los esqueletos y las secciones que ...derrumbarse bajo tus pies. Hay también un ...o mecánico (Pteranodon) que lanza huevos y otro que escupe cada vez que te aproximas a él. Los chavales de la escuela están aquí, en una visita educativa, y parece que dominan la situación. La pieza del cráneo del dinosaurio es como una prueba de obstáculos y las "plantas prehistóricas" te harán botar hasta alturas de vértigo.

Los pozos de alquitrán poco profundos sólo harán que vayas más despacio, ¡pero cuidado con los más hondos!



El Centro Comercial

Aquí puedes encontrar todo tipo de cosas, con un poco de suerte hasta el premio elegido: una bandeja de usar y tirar. Tu víctima elegida es la Mamá Karateka.

Los chavales de la escuela han vuelto, ¡ahora van de compras! Han cambiado sus equipos de deporte por tanques teledirigidos y jeeps para perseguirte. Usa las fuentes y los árboles para elevarte. Cuidado con el vapor, los cactus punzantes y las cajas-sorpresa-lanza-tartas, sin olvidarte de la Mamá Karateka, tan hábil moviéndose como comprando.

La Casa del Caza-Monstruos

TYa estás preparado para desafiar el test fin
Gromble: la casa de Simón, El Caza-Monstruos.
premios elegidos serán tres fotos del trío d
Monstruos (Ickis, Oblina y Krumm), y tu víctim
Simón. Ya te has encontrado antes con este t
espeluznante, porque ha estado haciéndoos foto
probar que existís. Pero eso sí que no lo va
consentir: si los humanos lleg
creen en los monstruos, os perd
el miedo. Primero tenéis que bu
sus trampas y defensas super
secretas, especialmente diseñ
para atrapar monstruos co
vosotros.



El truco de los OVNIS es una de las primeras creaciones del Caza-Monstruos. Rondan por ahí, buscando monstruos. Si localizan alguno, se aproximan a él y tratan de hostigarle o le sueltan una red anti-monstruos. Si te atrapa una de ésas, tendrás que usar uno de tus sustos para liberarte. Tranquilo, que no te hará falta ningún Manual Monstruoso.

Los Rastreadores de Monstruos tienen aspecto de aspiradoras, que es lo que eran antes. Ahora son mecanismos dirigidos por ordenador que siguen la pista de monstruos y los capturan. Algunos de los Rastreadores andan patrullando y van a lo suyo, pero otros irán a por vosotros. Si eres lo suficientemente rápido podrás esquivarlos.



En el primer nivel de la casa del Caza-Monstruos tienes que encontrar la foto de Ickis para poder salir. En el segundo nivel tienes que encontrar al mismísimo Simón y derrotarle.

CONSEJO: El Caza-Monstruos sólo se asusta cuando se cambia de gafas ¡Prueba a apagar las luces, a ver qué pasa!



ASISTENCIA TÉNICA/GARANT

Para recibir ayuda suplementaria, ponte en contacto con Technical Support (Asistencia Técnica), de lunes a viernes, entre las 8 de la mañana y las 6 de la tarde (hora media de Greenwich) en:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

También puede ponerse en contacto con nosotros llamando de forma gratuita a uno de los siguientes números:

Inglaterra	0800 371314
Alemania	0130 82 01 15
Francia	05 90 83 18
Italia	1678 71975
España	900 99 4433

Viacom New Media garantiza al comprador que el cartucho de juego que acompaña a este manual y el programa de software codificado almacenado en su interior funcionarán de acuerdo con las instrucciones detalladas en este manual unicamente cuando se utilice con el equipo requerido. Esta garantia tendrá validez durante un período de 90 dias a partir de la fecha de adquisición. Si el programa resulta ser defectuoso dentro de los 90 dias transcurridos desde su compra, sera reemplazado sin cargo alguno. Envíe el cartucho de juego, en su embalaje, a CIC, Viacom New Meda distribuidor autorizado junto con una prueba de compra fechada. El cambio del cartucho del juego, sin cargo alguno para el comprador (excepto los gastos de devolucion por correo) es la única responsabilidad que asumimos EXCEPTUANDO ESTA GARANTÍA LIMITADA, VIACOM NEW NO SE HACE RESPONSABLE DE NINGUNA OTRA GARANTÍA VERBAL, ESCRITA, EXPRESA O IMPLÍCITA, INCLUYENDO EXCEPCIONES TODA GARANTÍA IMPLÍCITA DE COMERCIA ADECUACIÓN PARA UN PROPÓSITO CONCRETO Y OBSERVA LOS DERECHOS DE TERCEROS.

Viacom New Media no asume la responsalilidad de posibles daños fortuitos y/o accidentales que se del incumplimiento de cualquier garantía expresa implícita, incluyendo daños a la propiedad y, hasta extremo permitido por la ley, daños personales, aunque se hubiera avisado a Viacom New Media de la posibilidad de que dichos daños se pudieran produ Debido a que las leyes españolas no contemplan la exclusión o limitación de daños fortuitos o accidentales, o limitaciones acerca de la duración una garantia implícita, las limitaciones o exclu anteriores pueden no aplicarse en su caso.

Esta garantia no será válida en el caso de que cualquiera de las disposiciones de esta garantia estén prohibidas por cualquier l ey española cuyo cumplimiento no puedo omitirse. Esta garantia proporciona al consumidor unos derechos legales especificos.

Avvertenza a proposito dell'epilessia

avore, leggete quanto segue prima di utilizzare o di permettere ai vostri figli di utilizzare questo sistema per video giochi.
ne persone sono suscettibili di attacchi epilettici o di perdita della conoscenza se esposte a particolari luci intermittenti o
luminosi durante la vita quotidiana. Tali persone possono subire un attacco durante la visione di alcune immagini televisive
zando alcuni video giochi. Questo può accadere anche se la persona non ha precedenti clinici riguardanti l'epilessia o non
stata colta da attacchi epilettici.
o altri componenti della vostra famiglia avete sperimentato i sintomi correlati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza)
l'esposizione a luci intermittenti, consultate il vostro medico prima di giocare.
gliamo che i genitori tengano sotto controllo l'utilizzo dei video giochi da parte dei loro figli. Se voi o vostro figlio avvertite uno
guenti sintomi: senso di vertigine, vista annebbiata, contrazioni degli occhi o dei muscoli, perdita di conoscenza,
entamento, un qualsiasi movimento involontario o convulsione, durante l'utilizzo di un video gioco, interrompetene l'uso
DIATAMENTE e consultate il vostro medico.
zioni durante l'utilizzo
Non state in piedi davanti allo schermo a distanza ravvicinata. Sedetevi ad una certa distanza dallo schermo televisivo,
nto quanto lo permette la lunghezza del cavo.
Preferibilmente utilizzate i giochi su uno schermo televisivo piccolo.
Evitate di giocare se siete stanchi o non avete dormito abbastanza.
Accertatevi che la stanza nella quale state giocando sia ben illuminata.
Riposate per almeno 10 o 15 minuti ogni ora durante l'utilizzo di un video gioco.



Io sono il Gromble...



ma puoi chiamarmi "Sua Gromblenezza, Serenissima". Secondo la tua pagella all'Accademia dei Mostri finora, sei un disgustoso mucchio di immondizia pieno di vermi - e quindi sono fiero di te. MA adesso dovrai superare gli Esami Trimestrali, se vuoi considerarti un vero mostro!

Ickis! Oblina! Krumm! Voi tre lavorerete in squadra per questi esami. Starete insieme in ogni momento e avrete un solo voto schifoso per la vostra paurosa prova.

Per ogni fase dell'esame, vi assegnerò il compito di trovare nella Città un delizioso bocconcino di rifiuti e un ignara Vittima umana da spaventare. I vostri compiti diventeranno sempre più terrif... e per ottenere il voto di promozione, alla fi... dovrete spaventare perfino il sorprendente... impavido Cacciatore di Mostri!

Ricordate bene, apprendisti del terrore, ch... dovrete raccogliere solo i rifiuti più raffinati... ripassarvi le pose più mozzafiato, se volete es... all'altezza del vostro più spaventoso comportamento. Mi aspetto il massimo da voi... dalle vostre abilità mostruose. Ci sono doman... Noo? Allora fuori di qui e andate ad impietrire qualcuno!

TRATTAMENTO DELLA CARTUCCIA

Cartuccia Sega Mega Drive è
inata esclusivamente all'uso
il Sega Mega Drive System.

on piegare, schiacciare o
immergere in liquidi.

sporre alla luce diretta del
o vicino a termosifoni o
altre fonti di calore.

rtarsi di effettuare delle
occasionali nel corso di
ecuzioni prolungate per
posarsi e far riposare la
cartuccia Sega.



ALLESTIMENTO

1. Allestisci il tuo Mega Drive System come descritto nelle istruzioni del manuale.

2. Collega il Controllo 1 per 1 giocatore.

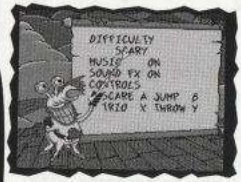
3.Accertati che l'interruttore sia SPENTO. Quindi inserisci la cartuccia Aaahh!!! Real Monsters nel Mega Drive.

4. Porta l'interruttore su ACCESO. Dopo qualche istante, apparirà la videata di testa di Aaaahh!!! Real Monsters. Quando appare la videata titolo, usa il Controllo Direzionale per selezionare START (AVVIO) oppure OPTIONS (OPZIONI).

5. Se la videata di testa non appare, SPEGNI l'apparecchio. Accertati che il sistema sia stato allestito correttamente e che la cartuccia sia stata inserita bene. Poi ACCENDI i nuovo.

ATTENZIONE: Per gli acquirenti di televisori a proiezione. Fotogrammi fermi o immagini possono causare danni permanenti al cinescopio o lasciare tracce di fosforo al CRT. Evitare l'uso ripetuto o prolungato di video giochi sui televisori a proiezione a largo schermo.

Opzioni





Pulsa ARRIBA ó ABAJO en el Botón DireccionalPremi il Direzionale SU o GIU' per puntare il Gromble su ciascuna opzione. Premi il Direzionale a SINISTRA o a DESTRA per scorrere tra le scelte.

Difficoltà: SPAVENTO è la più facile e tiene all'erta i mostri novellini.

NIGHTMARE (INCUBO) è la più difficile e ti t
sveglio tutta la notte!

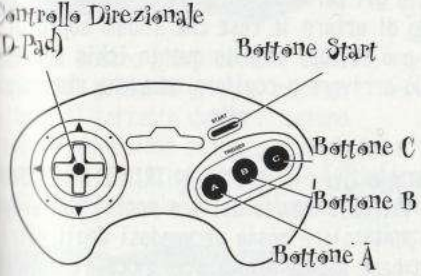
Music (Musica): Questa serve ad ACCENDERE
SPEGNERE la musica ossessiva. Se la tieni acce
sentirai perfino la tua preferita, la "Canzon
dell'Ascensore", roba da infarto!

SFX (Effetti Sonori): Serve ad ACCENDERE
SPEGNERE effetti sonori spaventosi.

Controller (Controllo): Serve a cambiare i bott
di controllo. Noi ti abbiamo preparato alcune ott
combinazioni di bottoni - vedi un po' qual'è meg
per te.

Per tornare alla videata titolo, premi START (AVV

Controlli di Gioco



...ionale GIU' e Bottone A: Passano da Ickis, a ...blina a Krumm, stabilendo chi dei tre mostri ...uce il gruppo. Gli altri due ti seguiranno. I tre ...tri possono scambiarsi solo quando sono tutti su terreno piano.

Controllo Direzionale: Controlla la direzione verso cui ti muovi, salti e tiri rifiuti. Premi GIU' per abbassarti e guardare sotto di te. Premi SU o GIU' per sgattaiolare su e giù per le scale.

Bottone Start: Serve a fare una pausa se le cose si fanno troppo terrificanti. Premilo di nuovo e sei pronto a proseguire.

Bottone Start: Premendolo, fai scorrere le videate della storia o del punteggio.

Assegnazioni predefinite dei bottoni (vedi a OPZIONI).

Bottone A: SCARE! (SPAVENTO) Adesso urli! Usa lo spavento speciale di ciascun mostro al momento giusto per far fuggire gli umani. Dal momento che stai imparando questa paurosa tecnica, dovrai consultare il Manuale del Mostro ogni volta che esegui uno spavento. Ma stai attento! Questi sono limitati, per cui usali saggiamente e trova altri Manuali del Mostro lungo la strada.

Bottone B: THROW TRASH (TIRA RIFIUTI). Tutti i bravi mostri portano una riserva illimitata di rifiuti da tirare ai nemici. Se un nemico viene imbrattato a sufficienza, di solito scappa. Tu puoi tirare mentre salti, mentre ti abbassi, o anche quando stai appeso alle sbarre. Ma non puoi tirare mentre ti arrampichi sulle scale perché non è salutare, neanche per i mostri.

Bottone C: JUMP (SALTA). Ickis è quello che [illegible] più lontano. Krumm non salta molto in alto, [illegible] questo gli permette di saltare alcuni oggetti evitando di urtare le cose che stanno sopra di [illegible] Oblina può saltare in alto quanto Ickis e poiché [illegible] alta, può arrivare a cogliere cose che stanno più alto.

Direzionale SU e Bottone A: TRIPLE MONSTER M[illegible] (MOSSE TRIPLE). Ognuno dei tre mostri può eseguire una sua particolare mossa servendosi degli altri due. Impara bene queste mosse - il gioco di squadra è spaventosamente importante e il tuo gruppo dovrà usare le Mosse Triple per trovare rifiuti importanti e superare certi ostacoli. Per poter eseguire una Mossa Tripla, i tre mostri devono stare uno vicino all'altro. Per maggiori informazioni, vedi a pagina 81.



Mosse Triple

Balzo Spaventoso





Ickis è il mostro più piccolo e agile. Quando lui guida il gruppo, può far saltare il terzetto davvero lontano attraverso pericolose scarpate e voragini altrimenti insuperabili. Posiziona Ickis sul bordo di roccia, premi il Direzionale SU + Bottone A e guarda come volano questi mostri!

Occhio Ejettore Sinistro



Il capo selezionato, Krumm può usare i suoi occhi per cercare stanze nascoste, nemici o premi. Premi il Direzionale SU+Bottone A per mettere a fuoco uno degli occhi di Krumm, che poi Ickis e Oblina colpiranno nella direzione verso cui è rivolto Krumm. L'occhio fluttuerà e rimarrà sospeso in aria. Tu puoi usare il Direzionale per scorrere tra le videate per vedere che cosa c'è più avanti. Quando hai finito, premi il Bottone A per recuperare l'occhio.

Oblina è più alta degli altri due mostri, e può aiutare il terzetto a scalare ripidi costoni o altri ostacoli alti. Premi il Direzionale SU+Bottone A per far mettere Ickis e Krumm uno sopra l'altro e aiutare così Oblina ad arrivare più in alto. Naturalmente, lei poi aiuta gli altri a salire dietro di lei. Per farla balzare particolarmente in alto, premi SALTA mentre Oblina sale.que da gusto.

Torre di Terrore



Visualizzazioni Mentre te ne vai per i tuoi mostruosi affari, noterai queste visualizzazioni in alto sullo strillo...cioè, volevo dire schermo.





Cuore Indica la salute che ti rimane. La salute deperisce quando il mostro guida viene colpito da un nemico o urta un ostacolo. Quando esaurisci tutta la salute, perdi la possibilità di ottenere il voto di promozione. Stai attento!

Mostro Guida e Tentativi Indica quale dei mostri stai controllando e quanti tentativi ti rimangono per passare gli esami.





Rifiuti Ogni volta che trovi un sacco di rifiuti nuovo, ottieni una riserva limitata di Tripli Rifiuti da tirare ai nemici. I Tripli Rifiuti ti aiutano ad eliminare più rapidamente i nemici. Quando esaurisci i Tripli Rifiuti, il mostro tira solo rifiuti normali.

Manuale del Mostro Indica quante volte puoi usare lo spavento. Se lo esaurisci, dovrai trovare altri Manuali del Mostro da studiare!





Premio Assegnato Per ogni livello, Gromble assegna un premio da trovare. Cerca dappertutto, perché non potrai proseguire finché non trovi il premio indicato! Quando lo trovi, il premio viene evidenziato da una cornice gialla.

Premi e Potenziatori

tti i mostri adorano mangiare certe leccornie, che ropiziano la salute in vari modi. Raccogli questi cconcini mentre esegui i tuoi compiti, per restare in ottima salute.



Larve, Scarafaggi e Mosche: Possono anche sembrare nemici, ma queste cosette viscide sono proprio deliziose. Premi GIU' per masticarne una e ripristinare di un punto la tua salute.



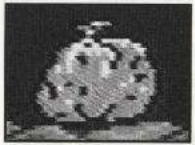
Torsoli di Mela e Barattoli di Coca: Affonda le zanne in uno di questi manicaretti assolutamente atroci e ripristina di un punto la tua salute.



Vasetto di Pulci: Un po' di pulci, grazie! Niente va giù bene come queste! Un vasetto di queste creaturine riporta la tua salute al massimo. (A Krumm piace di più il vasetto scricchioloso.)



Sacco di Rifiuti Freschi: Anche se i mostri dispongono di una riserva illimitata di rifiuti, quando trovano uno di questi sono in grado di tirare un numero limitato (di solito 10 pezzi) di proiettili particolarmente potenti che eliminano più rapidamente i nemici.







Pannolino: I mostri fortunati diventano invincibili quando raccolgono uno di questi. Ma al contrario del pannolino che ci sarà sempre, l'invincibilità non dura molto. Quando ne prendi uno, cerca di attraversare alla svelta le zone pericolose.

Segnalatore di Completamento: Se tocchi una delle frecce gialle ruotanti, questa punta la strada e segnala il passaggio attraverso il livello. Se fallisci un tentativo, ritorni all'ultimo segnalatore che hai toccato. Inoltre, troverai anche altre frecce che non ruotano ma che ti aiutano a trovare la strada verso il tuo obbiettivo.





Manuale del Mostro: Quando racco uno di questi, ti permette di esegu uno spavento speciale per impaurir gli umani o altri nemici. Raccogli ogni volta che puoi - se rimani senza, dovrai contare solo sulle tue abilità fisiche anziché su quelle mostruose.

One-Up (Uno in Più): Acchiappane uno per ottener un'ulteriore possibilità di fare un altro tentativ dopo l'ultimo Segnalatore che hai toccato. Sai bene che non è facile passare l'esame del Gromble, per cui prendi questi quando puoi!



I mostri hanno sempre adorato la robaccia (e chi non lo farebbe, vivendo in una discarica?). Quindi raccogli ogni scarto particolarmente schifoso lungo la strada per migliorare il tuo voto.

I Voti del Gromble

tuo voto si basa sulla scala di votazione standard
ll'Accademia dei Mostri. Il Gromble ha studiato un
metodo infallibile per stabilire la migliore
estazione di ciascun gruppo di mostri negli esami.
I calcoli sono paurosamente complessi e possono
essere visionati negli uffici dell'Accademia dei
Mostri

n realtà è tutto molto semplice. Per ottenere una
buona votazione, devi raccogliere tutti i premi
segnati, impaurire tutti i nemici e spaventare la
Vittima assegnata.



Le percentuali sullo schermo indicano quanti premi hai raccolto o nemici che hai sconfitto.

L'Accademia dei Mostri, la migliore istituzione dell'istruzione superiore, premierà la tua prestazione con un voto della Scala Scarafaggio a 5 punti. Naturalmente, 5 scarafaggi sono il vot più alto.





La Discarica Cittadina

Ogni fase dell'esame inizia nella discarica fuori dell'Accademia. Anche qui ci sono dei nemici, ma tu devi completare questo livello per arrivare al mondo degli umani.



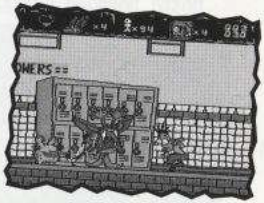
Alcuni dei nemici vanno rubacchiando gli stessi cibi come fai tu (corvi e ratti), mentre altri proteggono rifiuti preziosi (cani e gatti da vicolo). Dappertutto si trovano poi copertoni che cadono, piante spinose, liquami che spandono e macchine compattatrici di rifiuti, tutta roba da evitare.

C'è perfino un vecchio anatroccolo di gomma che spara bolle di sapone - Aaahh!!! Lo sai che i mostri odiano la pulizia!

Per fortuna nella discarica ci sono parecchie cose che ti aiutano, come molle, scivoli, barre da aggrapparsi o per scivolare, leve per forzare porte e tubi per farti portare chissà dove. Vecchi ventilatori ti fanno volare in giro, per cui dovrai perfezionare le tue tecniche di volo per utilizzarli a tuo vantaggio (cerca di indirizzare il mostro guida sul ventilatore stesso, anziché sulla zona sopra il ventilatore).

La Scuola Umana

Il tuo premio assegnato quì è una scarpetta tennis rossa, e le tue vittime sono i bibliotecari della scuola, ma chissà com'è, sei finito nella palestra!



Qui ci sono ragazzini con lloni pieni d'acqua, palloni da pallacanestro, palle da nnis e aeroplanini di carta e impazzano dappertutto - e tu pensavi di essere TU il mostro! Battili con i tuoi fiuti, oppure falli fuggire impauriti e minacciano di soverchiarti. Stai attento ai palloni da llacanestro e da palla a volo che piovono da fuori lo schermo, e continua a muoverti da una parte all'altra quando ti arrampichi sulle scale.

• Le pedane elastiche sono sempre divertenti, ma sta attento a dove vai a cadere.

• I trampolini possono essere spinti in diversi punti, e puoi perfino usarli per lanciarti in un canestro - per i due punti, ovviamente!

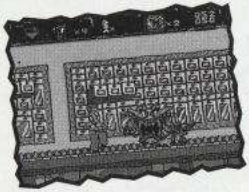
•Stai attento al vapore e stai lontano dalle docce, per l'amor di Krumm!

•Alcuni gabinetti sono mezzi di trasporto rapido, basta tirare GIU' quando ci sei sopra.

Superate entrambe le palestre, dovrai affrontare i corridoi della scuola. Qui i ragazzini corrono dappertutto e sono particolarmente veloci quando squilla la campanella. Rifugiati nelle prese d'aria o salta sugli armadietti per toglierti dai piedi.

L'Ufficio Postale

Il premio assegnato successivo è una tazza da caffè e la tua vittima è la capufficio delle poste. Quest'ultima si trova all'interno della zona automatizzata di ricevimento pacchi, e ha già visto di tutto, per cui è piuttosto difficile da spaventare.



Stai attento ai macchinari! Evita i pesanti sacchi postali e i pacchi che cadono, le selezionatrici meccaniche e i bracci porta-pacchi (anche se questi possono offrirti un passaggio gratuito!)

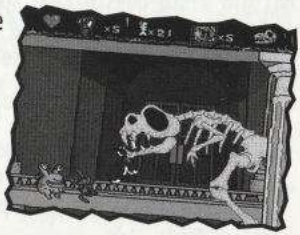
I postini sono rapidi con i loro fermacarte, ma per lo più sono indifesi. Non farti colpire!

Alle volte puoi far cadere grosse scatole tirando i rifiuti e puoi spingerle in altre parti per aiutarti a raggiungere i punti più alti. I carrelli della posta possono contenere molle nascoste o premi, stai comunque attento ai pacchi che cadono. Tu puoi camminare sui nastri trasportatori senza curarti della direzione in cui vanno, ma puoi anche trovare le leve per invertirne la direzione a tuo vantaggio. Aprire e chiudere le cassette postali diventa semplice una volta che hai preso il ritmo.

SUGGERIMENTO: La capufficio ha già visto di tutto, per cui è difficile da spaventare. Prova con gli interruttori sul muro.

Il Museo di Storia Naturale

ui il tuo premio assegnato è un cranio di dinosauro d'oro e la vittima designata è il coraggioso guardiano del museo.



dinosauri avranno anche dominato la terra una volta, ma adesso comandano i mostri! Il museo è un posto divertente, con tanti ormi esemplari su cui rrampicarsi - ma stai attento agli scheletri con le spine o a zioni che possono cedere sotto il tuo peso. Qui c'è anche un dinosauro meccanico (Pteranodonte) che sgancia uova e un altro dinosauro che sputa ogni volta che ti avvicini. I ragazzini della scuola sono di nuovo presenti, questa volta in gita scolastica, e sembrano aver preso d'assalto il posto. La mostra dei crani di dinosauro costituisce un oltraggioso percorso ad ostacoli e le "Piante dell'Era dei Dinosauri" possono farti saltare ad altezze paurose.

Le fosse di pece basse ti fanno solo rallentare, ma sta attento a quelle profonde



Il Corso

Nel Corso puoi trovare ogni sorta di cose - e speriamo che trovi il tuo premio assegnato, cioè una scatola per pasto cinese da asporto. Qui la vittima designata è la Mammina Karatè.

Anche gli scolaretti sono presenti, ma stavolta vanno a fare la spesa! Essi hanno scambiato i loro attrezzi sportivi con carri armati e camionette radiocomandate che ti inseguono. Usa le fontane e gli alberi per portarti più in alto, ma dovrai muoverti in continuazione o rischi di cadere tra le palme. Stai attento al vapore, ai cactus spinosi, ai misirizzi che tirano torte e sopratutto alla Mammina Karatè - questa si muove più svelta di come fa la spesa.

La Casa del Cacciatore di Mostri

Adesso sei pronto per la prova finale dell'esame - l casa di Simon il Cacciatore di Mostri. I premi assegnati qui sono tre foto del terzetto di mostri (Ickis, Oblina e Krumm) e la tua vittima è Simon. T hai già visto questo tipo spaventoso - ti ha scattat una foto per provare che esisti. Ma tu non puoi accettare queste cose - se gli umani cominciano a credere ai mostri, non riuscirai pi a spaventarli.



Per prima cosa devi superare tutte l sue trappole e difese super segrete, studiate per catturare mostri come te!

Il trucco UFO è una delle prime creazioni del Cacciatore. Questi svolazzano in giro alla ricerca

dei mostri. Se ne vedono uno, gli vanno addosso attaccandolo o sganciando una rete anti-mostro. Se vieni preso nella rete, dovrai usare uno spavento per liberarti - ma non preoccuparti, perché con questo non devi consumare nessun Manuale del Mostro.

I Battitori Anti Mostro assomigliano ad aspirapolvere, e a dir la verità una volta lo erano davvero. Adesso sono dei congegni controllati dal computer per fiutare e catturare i mostri. Alcuni di questi Battitori sono di pattuglia e ti ignorano, ma altri sono dedicati a scoprire e ad attaccare i mostri. Se sei rapido, li puoi evitare, ma se ti inseguono, li puoi battere solo distruggendone il centro di controllo lampeggiante che hanno in testa.



Nel primo livello della casa del Cacciatore, devi trovare la foto di Ickis prima di poter uscire. Nel secondo livello, devi trovare e sconfiggere Simon.

SUGGERIMENTO: Il Cacciatore lo puoi spaventare solo quando non porta gli occhiali - prova a spegnere la luce e vedi che succede!



ASSISTENZA/GARANZIA

Per ulteriore assistenza, contattare l'Assistenza Tecnica dal Lunedì al Venerdì dalle ore 8:00 alle 18:00, ora di Greenwich presso:

CIC Interactive, c/o PO Box 63, Hartlepool, Cleveland, TS25 2YP

Alternativamente, chiamaci ad uno dei seguenti numeri verdi.

Inghilterra	0800 371314
Germania	0130 82 01 15
Francia	05 90 83 18
Italia	1678 71975
Spagna	900 99 4433

La garanzia Viacom New Media copre l'acquirente per un periodo di 90 giorni, e comunque per un periodo non inferiore a quello stabilito dalla legge Italiana per questo tipo di beni, dalla data di acquisto e limitatamente alla cartuccia del gioco fornita con questo manuale ed al programma di software in esso contenuta, solo a condizione che sia stata utilizzata in modo corretto, seguendo le istruzioni di questo manuale e con l'attrezzatura specifica. Basta inviare alla CIC la cartuccia del gioco unitamente all confezione, VIACOM NEW MEDIA rivenditore autorizzato insieme allo scontrino di acquisto. Non vi sarà altro rimborso, a parte la sostituzione della cartuccia che sarà fatto gratuitamente con l'esclusione delle spese di spedizione.
FATTA ECCEZIONE PER LA GARANZIA LIMITATATA SUDDETTA, LA VIACOM NEW MEDIA DISCONOSCE QUALUNQUE ALTRA GARANZIA, VERBALE O SCRITTA, ESPLICITA O IMPLICITA, IVI COMPRESE, SENZA ALCUNA LIMITAZIONE, QUALSIVOGLIA GARANZIA SULLA COMMERCIABILITÀ, SULLA IDONEITÀ PER SCOPI PARTICOLARI E SULLA NON INTERFERENZA DEI DIRITTI VERSO TERZI.
Viacom new media non è responsabile per i danni incidentali e/o conseguenti all'inadempimento di tutte le garanzie, esplicite o implicite, incluse i danni ai beni e, nei limiti di legge, per i danni a persone fisiche anche se VIACOM NEW MEDIA è stata informata di questa possibilità.
Per quanto riguarda la legge Italiana, ove non prevede l'esclusione o la limitazione di danni incidentali o conseguenti o limitazioni su quanto possa durare una garanzia implicita, in alcuni casi le limitazioni o le esclusioni sopra indicate possono essere inapplicabili.



ONLY FOR USE WITH PAL AND FRENCH SECAM MEGADRIVE™ SYSTEMS

Part Number: 672-2660-50

SEGA and MEGADRIVE™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd

© 1995 Viacom International Inc. All Rights Reserved.

Nickelodeon, Aaahh!!! Real Monsters and all related logos, titles, and characters are trademarks of Viacom International Inc.

Aaahh!!! Real Monsters is created by Klasky/Csupo, Inc.

Distributed by CIC, 45 Beadon Road, Hammersmith, London W6 OEG

Patents: U.S. #'s 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe # 80244;
Canada #'s 1,183,276/1, 082,351; Hong Kong # 88-4302;
Germany # 2,609,826; Singapore # 88-155; U.K. # 1,535,999;
France #1,607,029; Japan # 1,632,396.