



Probotector™ is a trademark of Konami Co., Ltd.
PALCOM SOFTWARE™ is a trademark of Palcom
Software Limited.
© 1991 Konami
All Rights Reserved.

DISTRIBUTED BY BANDAI
DISTRIBUÉ PAR BANDAI

PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON

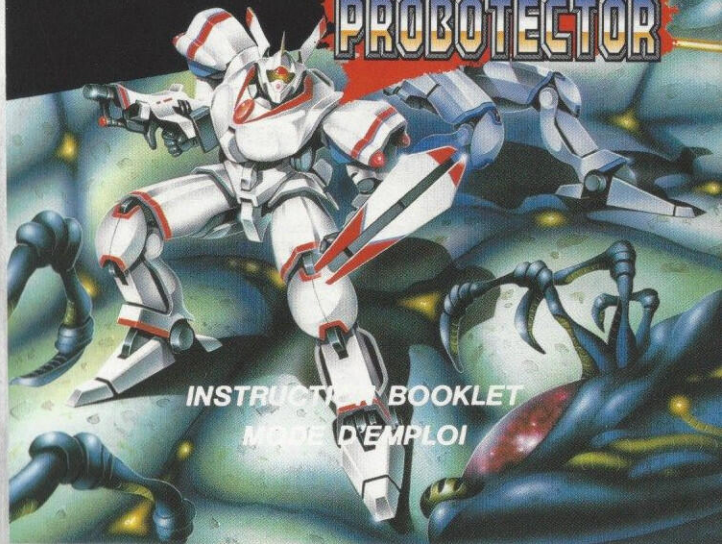
Nintendo

GAME BOY

PALCOM™
SOFTWARE

DMG-CN-FAH

PROBOTECTOR



INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI



Dit zegel is uw verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde.

Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

LICENSED BY
Nintendo

BIENVENUE DANS LE MONDE DE PALCOM !

Vous êtes le héros du dernier titre de la collection Palcom (Probotector™ pour le Game Boy). Nous vous conseillons de lire attentivement les instructions suivantes avant de vous lancer dans la bataille.

SOMMAIRE

AU MENU AUJOURD'HUI :

EXTRA-TERRESTRES 4

COMMENT VOUS RENDRE MAITRE
DE LA SITUATION 6

VIVRE POUR COMBATTRE
UN JOUR DE PLUS 7

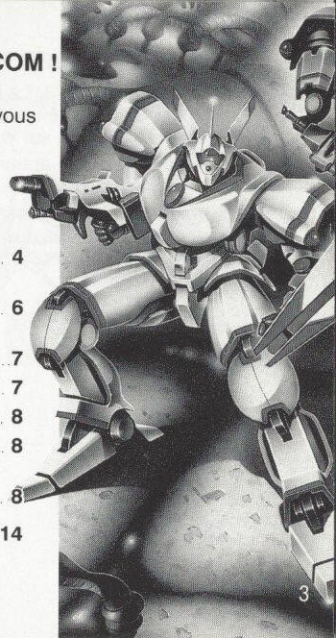
POWER-UP POUR SURVIVRE 7

LECONS DANS LA MELEE DES MUTANTS 8

L'HISTOIRE CONTINUE 8

RAPPORT DE RECONNAISSANCE
SUR LA BASE ENNEMIE 8

BUFFET DE BETES D'AIRAIN 14



AU MENU AUJOURD'HUI : EXTRA-TERRESTRES...

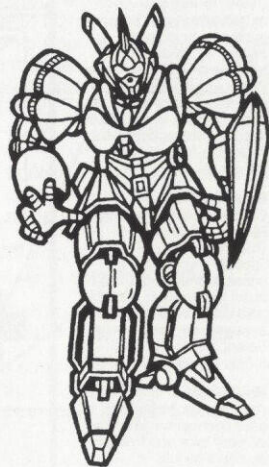
Nous sommes en 2633. La technologie a atteint un niveau tellement avancé que la nature et la science co-habitent désormais harmonieusement et que la paix règne à nouveau sur le monde.

... mais sous le calme apparent, se cache quelque chose qui dépasse l'imagination et qui menace l'existence de l'humanité toute entière.

Tout en conduisant une recherche ultra-secrète, un corps expéditionnaire spécial de scientifiques découvre qu'un extra-terrestre venu de la Galaxie de l'Apocalypse conspire pour exterminer la race humaine.

Le robot de combat RD008 (PROBOTECTOR) a été développé dans le but de protéger la Terre et ses habitants.

Sa mission est de se rendre à la forteresse de l'extra-terrestre, dans les Iles Galga, et s'assurer que la Vipère Noire a été exterminée.



COMMENT VOUS RENDRE MAÎTRE DE LA SITUATION

Manette multidirectionnelle

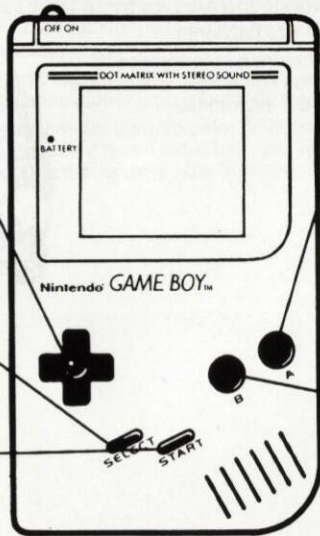
Utilisez la manette multidirectionnelle pour guider Probotector à travers les niveaux de la base de la Vipère Noire. Elle vous permet également de contrôler la direction du tir et de sauter lorsque vous appuyez sur le Bouton A ou sur le Bouton B.

Bouton Select

Ce bouton est utilisé avec l'écran "Continue/End" (continuer/terminer) pour choisir l'une ou l'autre possibilité. Vous pouvez aussi reprendre la partie à zéro en cours de jeu en appuyant sur les Boutons Select, Start, A et B en même temps.

Bouton Start

Appuyez sur ce bouton pour commencer la partie ou pour faire une PAUSE en cours de jeu.



Bouton A

Lorsque vous êtes en mode de défilement horizontal (zones 1, 3, 5), appuyez sur ce bouton pour faire des sauts périlleux dans l'espace, que ce soit au-dessus de l'ennemi ou au-dessus des falaises. Ce bouton ne peut pas être utilisé en vue du dessus (zones 2 et 4).

Bouton B

Ce bouton vous permet de faire feu avec les armes dévastatrices de Probotector. Lorsqu'il est utilisé en conjonction avec la manette multidirectionnelle, vous pouvez tirer dans sept directions à la fois. (Petit conseil : vous pouvez tirer directement vers le bas. Pour ce faire, vous devez d'abord sauter : appuyez sur le Bouton A, appuyez sur la manette multidirectionnelle vers le bas, et tirez en appuyant sur le Bouton B).

VIVRE POUR COMBATTRE UN JOUR DE PLUS

Comme la bataille n'est pas facile et qu'il n'est pas de tout repos de traverser sain et sauf le territoire ennemi, vous commencerez votre mission avec trois vies. Celles-ci sont affichées sous forme de "Médaille d'Honneur" dans l'angle supérieur gauche de l'écran. Vous gagnez des points pour vaincre l'ennemi et une vie supplémentaire lorsque vous atteignez un total de 20 000 points puis à chaque fois que vous gagnez 30 000 points. (Les scores sont affichés à la fin de chaque zone, et à la fin de la partie.)

POWER-UP POUR SURVIVRE

Probotector peut découvrir des armes puissantes contre les extra-terrestres en faisant exploser les capsules volantes. Lorsqu'un power-up apparaît, Probotector doit le toucher pour se saisir de cette arme et l'activer.



Mitraillette : Les balles sont tirées dans trois directions. Si vous tirez une seconde fois, les balles partent dans cinq directions.



Fusil : En présence d'ennemis ou d'obstacles, cette arme permet de tirer dans quatre directions et de couvrir ainsi une zone importante.



Arme téléguidée : Les balles dirigées contre l'ennemi seront automatiquement guidées vers leurs cibles. C'est le type de gadget dont vous avez impérativement besoin pour jouer à égalité avec vos ennemis.



LECONS DANS LA MELEE DES MUTANTS

En tant que Probotector, rompu aux techniques de commando et de guérilla, vous devez vous frayer un chemin à travers les tireurs d'élite cachés dans la jungle, les sous-marins, les androïdes mortels et les guerriers les plus vicieux. Et ceci n'est que la partie facile... A la fin de chaque niveau, Probotector rencontre un personnage terrifiant : le chef du niveau.

L'HISTOIRE CONTINUE ...

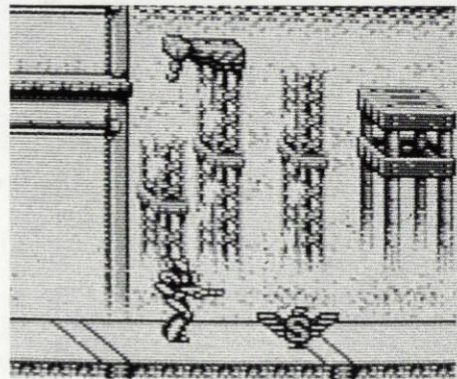
Cette mission est trop importante pour se terminer lorsque vous avez perdu toutes vos vies. A la fin du jeu, l'option "Continue" vous permet de reprendre là où vous avez laissé la partie. Vous perdez tous vos points, mais vous recommencez au même niveau. Pour continuer, utilisez le Bouton Select ou la manette multidirectionnelle pour choisir entre "CONTINUE" et "END" (fin). Appuyez sur le Bouton Start pour valider. (Remarque : ceci arrive seulement deux fois. Même la chance de Probotector a des limites.)

RAPPORT DE RECONNAISSANCE DE LA BASE ENNEMIE

Voici un aperçu des cinq zones à travers lesquelles vous devez combattre. Les zones 1, 3, et 5 sont à défilement horizontal. Vous devez être un virtuose du saut pour les aborder... Dans les zones 2 et 4, l'action est vue du dessus... regardez avec prudence pour ne pas être saisi par l'épouvante !

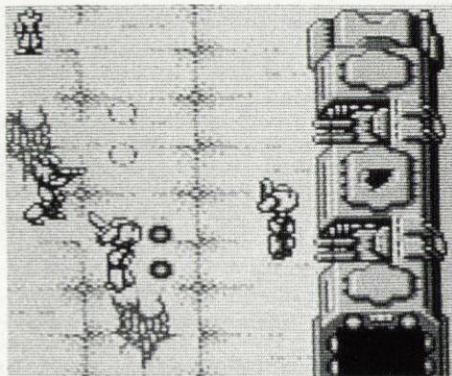
Zone 1 : l'entrée de la base de la Vipère Noire

Lorsque vous traversez l'eau pour vous rendre sur la base de la Vipère Noire, vous devez venir à bout des tireurs ennemis et des mitrailleuses mécaniques enfermées dans les tourelles. Un petit sous-marin vous attend à la fin de votre traversée.... et il n'est pas de votre côté.



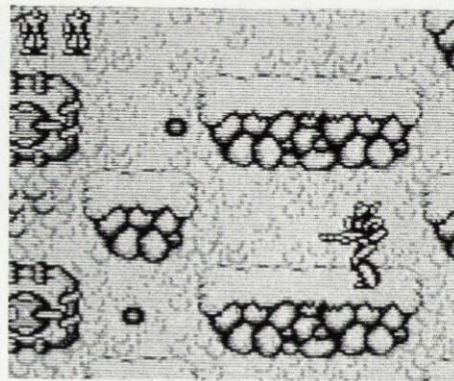
Zone 2 : la Vipère Noire met en oeuvre ses blindés les plus redoutables

Il faudrait une armée entière pour vaincre les bataillons de soldats de la Vipère, ses unités d'artillerie, et les machines de combat blindées.... mais vous devez réussir tout seul.



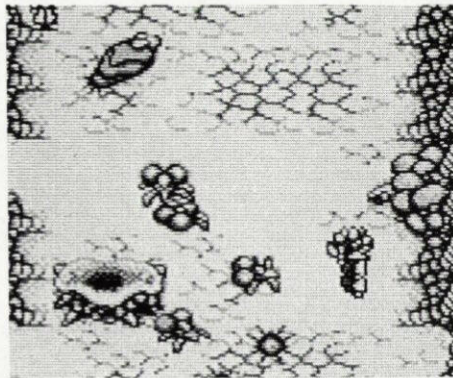
Zone 3 : destruction sur la montagne du Mutant

Si vous connaissiez l'engin de destruction qui vous attend à la fin de ce niveau, vous réfléchiriez à deux fois avant d'escalader cette montagne !



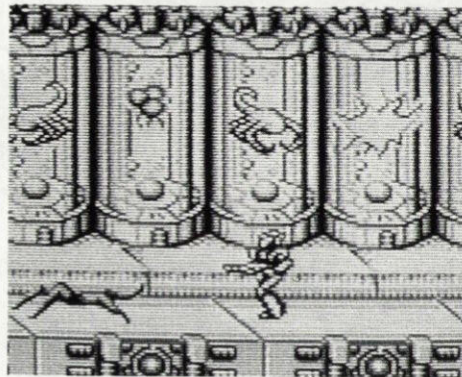
Zone 4 : ne laissez pas la Vipère Noire vous dévorer

Faites exploser rapidement ces reptiles rampants et ne vous arrêtez surtout pas : il y en a encore d'autres qui arrivent.



Zone 5 : le laboratoire de la Vipère : la cuisine de l'horreur

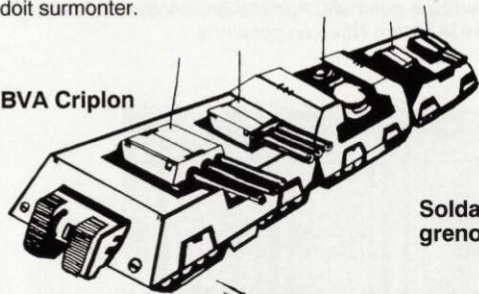
Voici l'objectif final de Probotector : le laboratoire dans lequel la Vipère Noire fait pousser sa légion de terribles guerriers. Après avoir rencontré le Cyborg mortel, vous devrez vaincre la Vipère Noire en personne.



UN BUFFET DE BETES D'AIRAIN...

Voici juste quelques échantillons des cauchemars vivants que Probotector doit surmonter.

BVA Criplon



Calmar expérimental
pouilleux (Mandiabla)



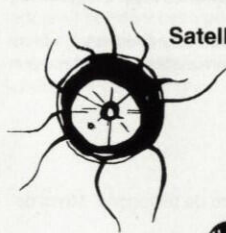
Soldat
grenouille



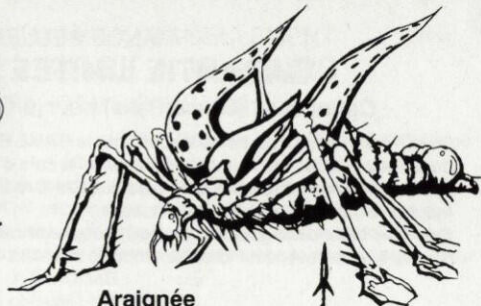
Œil spore



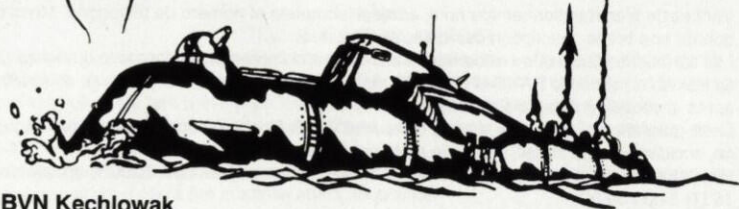
Satellite laser



Araignée
expérimentale



BVN Kechlowak



FRANCE SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Cartouches (Game Paks) pour le GAME BOY de Nintendo

BANDAI S.A. garantit cette cartouche pour le GAME BOY de Nintendo contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, BANDAI S.A. remplacera ou réparera gratuitement la cartouche Game Boy défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez retourner la cartouche Game Boy avec votre facture d'achat à votre revendeur local Nintendo ou expédiez-la en recommandé et en port payé à:

BANDAI S.A.

Attention : Nintendo S.A.V.
 4 Rue de l'Industrie - Z.I. Epluches
 95310 Saint-Ouen l'Aumône
 France

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches Game Boy retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de BANDAI S.A., soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche Game Boy a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

Pour toute information sur cette cartouche ou sur les autres jeux GAME BOY, appelez le 16 (1) 34.30.30.30.

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT
GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

Nintendo Game Boy GAME PAKS (Cartouches)

BANDAI B.V. («BANDAI») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que le NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, BANDAI soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse. Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à:

BANDAI B.V.

Attention : Nintendo S.A.V.
 Trade Mart, B.P. 271
 1020 Bruxelles
 Belgique
 TEL: 02-478.90.48, ext. 60/61

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de BANDAI soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie.

Pour connaître le montant qui vous sera facturé, vous pouvez consulter nos services au 02-478.90.48, extension 60/61.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?

N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

**DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H
(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)**

ou 24H sur 24

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 10H A 13H

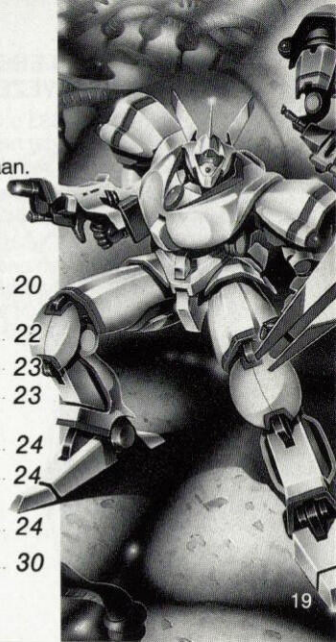
ET DE 14H A 18H

WELKOM IN DE WERELD VAN PALCOM!

Hartelijk dank voor de aanschaf van PALCOM's
Probotector™ voor de Game Boy. Lees deze
handleiding goed door alvorens de strijd aan te gaan.

INHOUD

VANDAAG STAAN ER ZELF GEKWEEKTE BUITENAARDSE WEZENS OP HET MENU	20
HOE DE SITUATIE IN DE HAND KAN WORDEN GEHOUDEN	22
DE STRIJD OVERLEVEN	23
MEER OVERLEVINGSKRACHT	23
LESSEN IN HET VERMORZELEN VAN MUTANTEN	24
HET VERHAAL GAAT VERDER	24
RAPPORT BETREFFENDE DE VERKENNING VAN DE VIJANDELIJKE BASIS	24
EEN KEUR VAN BRUTALE MONSTERS	30



VANDAAG STAAN ER ZELF GEKWEekte BUITENAARDSE WEZENS OP HET MENU

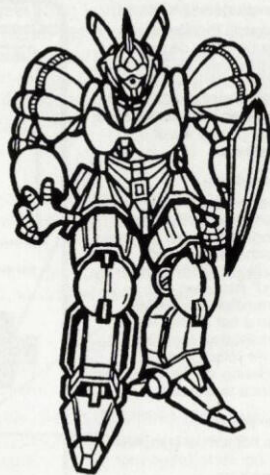
We leven in het jaar 2633 n.C. De technologie heeft zulke gigantische vorderingen gemaakt, dat natuur en wetenschap nu in harmonie samengaan, waardoor er in de hele wereld vrede heerst.

Maar onder dat oppervlak van rust wordt iets ontdekt dat ieders voorstellingsvermogen te boven gaat en dat het bestaan van de hele mensheid bedreigt.

Tijdens een zeer geheim onderzoeksproject ontdekt een speciaal team van geleerden, dat een buitenaards wezen uit het sterrenbeeld Apocalypse van plan is het menselijk ras uit te roeien.

Speciaal om de wereld en haar bevolking te beschermen, is de gevechtsrobot RD008 (PROBOTECTOR) ontwikkeld.

Hij krijgt opdracht naar het fort van het buitenaardse wezen op de Gala-eilanden te gaan en ervoor te zorgen, dat Zwarte Adder (de grote leider), voorgoed onschadelijk wordt gemaakt.



HOE DE SITUATIE IN DE HAND KAN WORDEN GEHOUDEN

Vierpuntsdruktoets

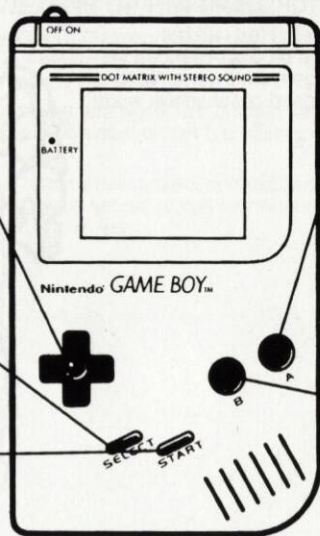
Begeleid Probotector hiermee door de lagen van de basis van de Zwarte Adder. Ook wordt hiermee de richting van schoten en sprongen bepaald als de A of de B knop wordt ingedrukt.

Selectknop

Deze knop wordt in het "Continue/End"-scherm gebruikt om heen en weer te schakelen tussen "continue" (doorspelen) of "end" (stoppen). Bovendien kan het spel tijdens het spelen worden gereset door tegelijkertijd op de selectknop, de startknop, de A knop en de B knop te drukken.

Startknop

Om het spel te starten en om het stil te zetten voor een pauze.



A knop

Als Probotector in de levels 1, 3 of 5 is, waar de beelden horizontaal verschuiven, moet op deze knop worden gedrukt om hem salto's door de lucht te laten maken, over de vijand heen en tegen de klippen op. In de levels 2 en 4, waar het strijdtoneel van bovenaf wordt bekeken, wordt deze knop niet gebruikt.

B knop

Hiermee worden Probotectors verwoestende wapens afgeschoten. In combinatie met de vierpuntsdruktoets kan acht kanten op worden gevraagd. (En er kan zelfs recht naar beneden worden geschoten. In dat geval moet Probotector eerst met behulp van de A knop een sprong maken, daarna moet op de onderkant van de vierpuntsdruktoets worden gedrukt en tenslotte moet het wapen worden afgevuurd met behulp van de B knop).

DE STRIJD OVERLEVEN

Omdat het er tijdens de gevechten keihard aan toegaat, lukt het niemand zonder een schrammetje door het vijandelijke gebied te komen. Probotector start zijn missie dan ook met drie levens. Deze staan als "eremedailles" links bovenin het scherm. Het verslaan van vijanden levert punten op en de eerste 20.000 punten zijn goed voor een bonusleven, evenals elke daarop volgende 30.000 punten. (Na afloop van elk level en aan het einde van het spel worden de scores getoond).

MEER OVERLEVINGSKRACHT

Probotector kan krachtige anti-ruimtemonster-wapens ontdekken als hij de vliegende capsules kapot schiet. Zodra het "power-up"-symbool verschijnt, moet Probotector het aanraken om het te pakken en te activeren.



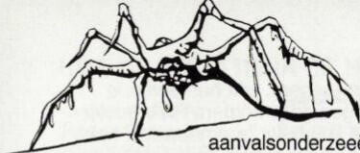
"Spread Gun": (spreidingswapen): Dit vuurt kogels in drie richtingen af. Als het daarna nog krachtiger wordt, vuurt het zelfs in vijf richtingen.



"Fire Gun": (vuurwapen): Als Probotector vijanden of hindernissen tegenkomt, veroorzaakt dit wapen explosies in vier richtingen waardoor een groot gebied wordt bestreken.



"Homing Gun": (geleid wapen): Kogels die op de vijand zijn gericht worden naar hun doel geleid. Dit is nu typisch het soort technologie dat nodig is voor meer overlevingskansen!



LESSEN IN HET VERMORZELEN VAN MUTANTEN

Probotector, de super-guerillacommando, moet zich langs sluipschutters in het oerwoud,

aanvalsonderzeeërs, dodelijke robots en supergemene genetische krijgers vechten. En dat is niet eens het moeilijkste onderdeel van zijn missie! Want aan het einde van elk level moet hij ook nog een afschrikwekkende vijandelijke leider zien te verslaan.

HET VERHAAL GAAT VERDER

Deze missie is veel te belangrijk om ermee te stoppen als Probotector al zijn levens kwijt is. Daarom kan aan het einde van elk spel worden gekozen voor "continue" (doorspelen). In dat geval kan worden verder gespeeld vanaf het punt waar het spel werd afgebroken. Alle eerder verdiende punten gaan dan echter verloren, maar er kan wel in hetzelfde level worden begonnen waar eerder gestopt werd. Gebruik de selectknop of de vierpuntsdruktoets om heen en weer te schakelen tussen "continue" of "end" (einde). Druk daarna op de startknop om die keus te bevestigen. (N.B: dit kan maar twee keer. Zelfs Probotectors geluk laat hem uiteindelijk in de steek).

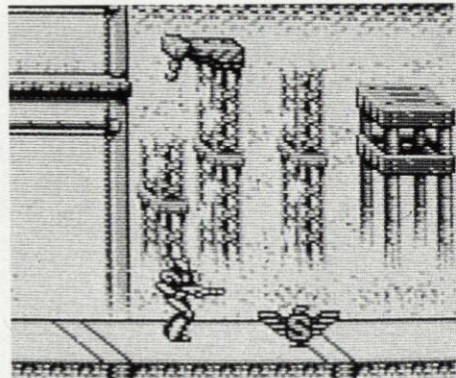
RAPPORT BETREFFENDE DE VERKENNING VAN DE VIJANDELIJKE BASIS

Hier is een kijkje in de vijf woeste gebieden waar Probotector zich doorheen moet knokken. In de levels 1, 3 en 5 worden de beelden van opzij getoond en is Probotectors sprongvaardigheid van essentieel belang. In de levels 2 en 4 wordt het gevechtsterrein van boven bekeken en moet Probotector erg op zijn hoede zijn, omdat hij daar wordt omringd door verschrikkingen.

Level 1: Het betreden van de eilandbasis van de Zwarte Adder

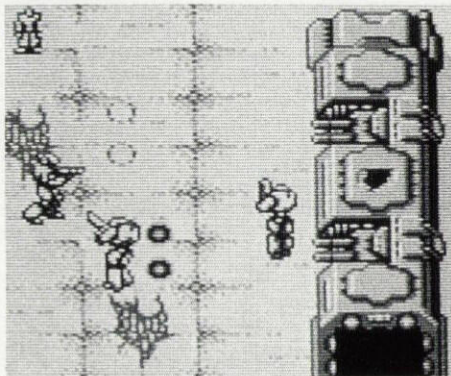
Versla vijandelijke sluipschutters en gemechaniseerde machinegeweerkoepels tijdens het oversteken van het water naar de basis van de Zwarte Adder.

Aan de overkant wacht een kleine onderzeeër met raketten onze held op, en die staat niet aan zijn kant!...



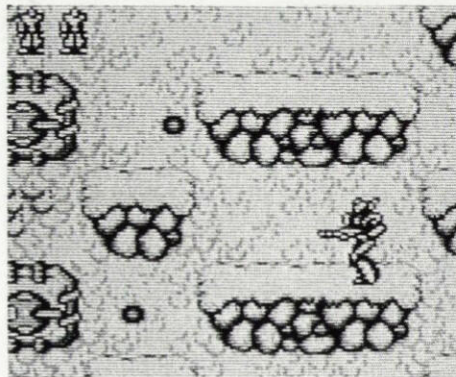
Level 2: De Zwarte Adder zorgt voor een warm welkom met tanks

Normaal is er een heel leger voor nodig om de bataljons soldaten, artillerie-eenheden en gepantserde gevechtsmachines van de Adder te verslaan, maar Probotector moet dat in z'n eentje klaren.



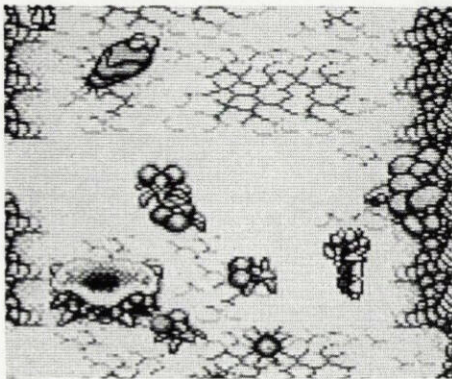
Level 3: Chaos op de Mutantenberg

Als Probotector zou hebben geweten van het Dynamische Dubbele Vernietigingsapparaat dat hem aan het einde van dit level opwacht, zou hij zich wel twee keer hebben bedacht alvorens deze berg te beklimmen.



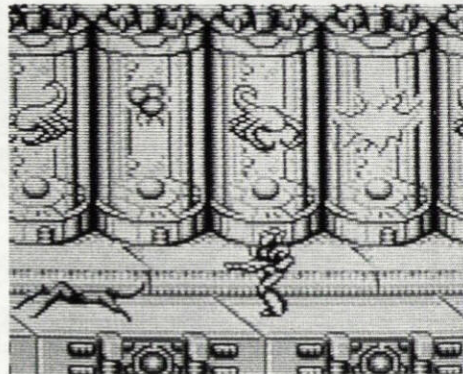
Level 4: De strijd tegen de insekten

Schiet dat kruipende ongedierte zo snel mogelijk naar de andere wereld en blijf geen moment stilstaan, want er komen er nog veel meer aan.



Level 5: Het laboratorium van Adder - de keuken der verdoemden

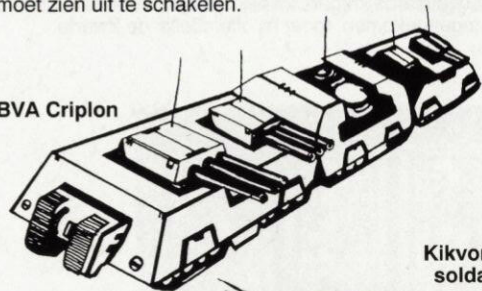
Dit is het uiteindelijke doel van Probotectors missie - het laboratorium waar de Zwarte Adder zijn legioen buitenaards krijgers kweekt. Nadat onze held de dodelijke Cyborg Robot is tegengekomen, moet hij uiteindelijk de Zwarte Adder zelf zien te verslaan.



EEN KEUR VAN BRUTALE MONSTERS

Hierna volgen slechts enkele van de levende nachtmerries die Probotector moet zien uit te schakelen.

BVA Criplon



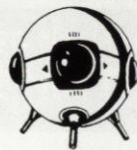
Experimentele
inktvisluis Mandiabra



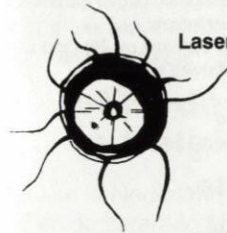
Kikvors-
soldaat



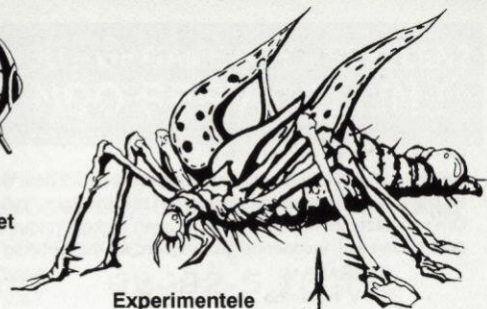
Oogspore



Lasersatelliet



Experimentele
spinmot Giwala



BVN Kechlowak



90 DAGEN GARANTIE

Nintendo Game Boy GAME PAKS

BANDAI B.V. («BANDAI») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat dit Nintendo Game Boy Game Pak («Pak») gedurende 90 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Indien toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 90 dagen garantie, zal BANDAI het Pak kosteloos repareren of vervangen, zulks ter harer keuze.

Om van deze service gebruik te kunnen maken, retourneert U het Pak aan uw Nintendo dealer, dan wel, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs aan:

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

BANDAI B.V.
T.a.v. Nintendo
Technische Dienst
Postbus 271
B-1020 BRUSSEL
BELGIE
Tel. 02-4789048

Paks welke zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 90 dagen termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van BANDAI - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt U van tevoren over de kosten met de BANDAI/Nintendo consumentendienst op tel. nummer 03440-14234 (Nederland), of 02-4789048 (België).

Deze garantie geldt niet als het Pak beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of indien veranderingen aan het Pak zijn aangebracht na de aanschaf.

VRAGEN OVER NINTENDO – OF GAME BOY – SPELLEN? BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en Game Boy-bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland

03402-5 10 45

In België

02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 12.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.

In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 10.00 tot 13.00 uur en van 14.00 tot 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad. Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

