



# JUMPING FLASH!

PlayStation® Classic



## FAR IN THE FUTURE...

Malicious Baron Aloha has cooked up a diabolical scheme – he is stealing our planet, piece by piece!

The evil astrophysicist has excavated vast chunks of our world, enslaved our populations and shuttled the whole works off into space to become his own jet-propelled, galactic continents.

Greedy Baron Aloha has turned our serene world into Swiss cheese to make his own private resorts. Can anybody – or anything – stop him?

Well, the answer is “yes”, actually! One brave robot can do the job: Robbit.

As the perfect pest controller, Robbit is specially built to make bug juice out of Baron Aloha and his swarms of verminous minions.

Robbit can find supercharged special weapons on every world to use as needed, and his electric spring legs even give him the ability to perform high jumps at the touch of a button. And as every space traveller knows, Robbit’s stomping power is unmatched this side of the Ekipiteta Nebula.

But Baron Aloha has unplugged the Jet Pods that propel each world and stashed them in different locations across the realm. Only he knows where they are. If Robbit can recover the Jet Pods, he can save our world from the clutches of evil!

Robbit’s got the attitude. Can you stand the altitude?

## DEFAULT CONTROLS

Move forwards or backwards	UP or DOWN button
Turn left or right	LEFT or RIGHT button
Turn and move diagonally left or right	UP button + LEFT or RIGHT button
Quickturn (jump back and rotate)	DOWN button + LEFT or RIGHT button
Look up	R1 or R2 button + DOWN button
Look down	R1 or R2 button + UP button
Look left or right	R1 or R2 button + LEFT or RIGHT button
Jump	CROSS button
Shoot	SQUARE button
Use special item	CIRCLE button
Pause/resume	START button

## ROBBIT'S SPECIAL MOVES

Robbit's jumping ability is beyond belief! He springs high, hangs in the air and glides like a hawk to touch down on the target.

- JUMP:** Press the CROSS button once to jump. Press the UP, DOWN, LEFT or RIGHT buttons while airborne to glide towards a landing spot, using Robbit's feet and shadow as a guide.
- DOUBLE JUMP:** At the apex of your first jump, press the CROSS button again. If your timing is right, you'll use the top of the first jump as a springboard to a higher jump.
- HANG-GLIDING:** Press and hold the CROSS button while airborne. Robbit will hang in the air for a moment before drifting down. Press the UP, DOWN, LEFT or RIGHT buttons to turn and glide towards a landing. Release the buttons to drop straight down.

Practise the special moves until you master them. Figure out how to do higher jumps and other moves. Be imaginative. You'll need these tricks to reach the Jet Pods, enter Bonus rounds and conquer Baron Aloha.

## **YOUR MISSION**

Find the four Jet Pods in the first two stages of each world. Then jump on the Exit Pad to launch Robbit into the next stage. Defeat poisonous, monstrous or magical machines to rescue the world's inhabitants and restore the pieces of the planet to their rightful place.

And listen out along the way for helpful warnings, advice and jokes from Kumagoro – Robbit's on-board lookout.

## **THE GAME SCREEN**

### **TIMER:**

Each stage has a time limit. When you start the stage, the countdown begins. If time runs out before you've cleared the stage, you lose a life and start over.

### **SCORE:**

Tally up the highest score you can! Add points by creaming the riffraff, collecting coins and clearing stages. Go fast and get additional points as a time bonus. You're awarded an extra life at 300,000 points and at each additional 1,000,000 points after that.

### **SPECIAL ITEMS:**

The special items you collect are carried in Robbit's three cargo bays. If you pick up a fourth weapon, it replaces the first one.

Fire these weapons by pressing the CIRCLE button.  
Special weapons are used in the order they are acquired.

**RADAR:** Locate attackers before they get you! The lighter blue V-shaped area is your field of view. Turn Robbit completely around for a full scan of your position. Watch the radar and you won't be ambushed by multi-footed felons lurking behind you!

**White dots** = Enemies

**Yellow dots** = Jet Pods

**Red dots** = Power-ups

**HP (HIT POINT) METER:** Robbit goes from robustly healthy to dangerously weak as enemy shots pound his armour. His state of health decides how many more hits he can take. A full green meter is best, but it can soon drain to yellow caution and then to red alert! If the meter drains to zero, Robbit's systems shut down and you lose a life. Collect carrots to perk up Robbit's health, and dodge enemies or blast them before they can shoot you.

**LIVES:** You start each game with three lives. Lose all three, and the game ends – for the moment. You can revive lost games with unlimited Continues. You'll resume the game from Stage 1 of your current world with three new lives. Hunt down Robbit "1-Ups" and try for super-high scores to add to your lives.

**JET PODS:** This counter keeps track of Jet Pods as you collect them. Recover four Jet Pods and then tag the Exit Pad to clear Stages 1 and 2 of each world.

**KUMAGORO:** Your fun-loving sidekick pipes up to warn you of impending doom and offers hints on how to win.

## PICK-UPS

Jump on these icons or move through them to add them to your arsenal.

### SPECIAL ITEMS

Special items are mega-powerful weapons. Shoot them off when armies of enemies are advancing, so they'll do the heaviest damage. You'll find plenty of special items in each stage, but they don't carry over from one stage to the next.

- Cherry Bombs explode when they hit something or travel a certain distance.
- Rockets put pests in the hot seat.
- Roman Candles spray a red-hot light. Incinerate everything while you spin around in a 360° circle.
- Twisters sizzle and spin, then blow up in a blizzard of sparks.

### POWER-UPS

These goodies take effect immediately.

- A single carrot restores some HP
- A bunch of carrots completely replenish HP.
- The Hourglass sets the timer back 30 seconds.
- Robbit "1-Ups" present you with extra lives. Search for these power-ups in hidden and out-of-the-way spots. After World 1, you can only find them in Stage 2 of each world.
- Time Outs freeze all enemies, though not for long. It's your moment to make headway without pest problems!
- Power Pills make Robbit so tough that he destroys every foe he touches... and nothing can hurt him! Too bad the effect soon wears off.
- Blasted bad guys spill coins when they explode. Silver coins are worth 100 points; rare gold coins add 500 points to your score.

## **ROBBIT'S WORLD TOUR**

### **WORLD 1: NATURE IN THE ROUGH**

Aloha's mountain village is abuzz with pests. While you attempt to gather the Jet Pods, they attack front, back and sideways. Try triple jumps to avoid the volcanoes and twisting lava streams. Falling off the edge of the world is uncool. A flashing red windscreen means you've been hit.

Slay a diesel-breathed dragon in the foothills to reclaim this world.

### **WORLD 2: ALOHA'S EGYPT**

Pharaoh Aloha has history his way while you search through a maze of pyramids for hidden Jet Pods. Get a foothold on floating platforms then take a flying jump to reach the heights. Secret inner sanctums filled with Robbit-loot welcome you – if you know where to shoot.

A nasty Scorpion with an evil sting barricades your exit from this world.

### **WORLD 3: PLAYLAND**

Play keep-away with an avalanche of floating books. You'll slide off the balloons if you wait too long, so just use them for instant stepping stones. Jump constantly and map out your direction ahead of time. Propellers catch the updraft for needed lift. Balance on a rocketing roller-coaster, and time your jumps off the trampoline. Radar gives you a fast fix on the Jet Pods.

Take a tea break with a cracked-up clown, and stomp the crockery for a smashing finale.

#### **WORLD 4: WINTERLAND ON ICE**

You'll fall for this world. A couple of quick steps and you could be skating straight into danger. Try a quickturn or hop to a stop to halt your uncontrolled slide. Avoid bashing into huge ice slabs... they're practically invisible, but they can stop you cold. The undersea cavern's ceiling is too low for jumping, so find transporters to teleport to different chambers, locate all the Jet Pods and clear the stage.

Be warned – a missile-toting tortoise is set to blast your mission through the roof.

#### **WORLD 5: CITY SKIRMISH**

Hard-hat workers are armed and dangerous, under orders to take you apart. Get to the office rooftops, and ride the floating platforms to reach the Jet Pods. At night, the city takes a sinister turn, with towering skyscrapers, treacherous roadways and floating buildings. Butane torches are timed to flame on and off, so move to their rhythm to avoid taking hot licks.

Face off against a tricky shape-shifter to make the city safe again.

#### **WORLD 6: SKY SPORTS PARK**

Navigate a maze of girders blazing with force-fields to reach the Jet Pods. The central star is a launch pad. You'll have to figure out the exact point at which to jump to the next foothold.

Wait! What's this? An evil Robbit nemesis? Yes! And he's haunting the Coliseum and – even worse news – he has the power to make himself invulnerable. Sorry, but this time you'll have to shoot the cute bunnies to defeat your lookalike foe.

And, finally, Baron Aloha, the "Champeen" himself, puts up his dukes. You'd better have the right stuff... he is one tough challenger.



## **PLAYING BONUS ROUNDS**

Bonus rounds are hidden in every world, and they're worth finding. In these enemy-free rounds, you race against the clock to pop all the balloons or amass piles of power-ups and coins – without having to dodge deadly foes.

Look for the Bonus Ring and jump into it to enter the round.

Pop balloons by shooting and jumping on them. Burst all the balloons before "Time Over" and you'll win an extra life.

Some balloons spill power-ups and coins when they burst. You can collect these to take with you when the regular stage resumes. You must choose between popping all the balloons for an extra life or collecting items to take with you. You can't do both.

The round ends when you pop the last balloon, fall off the stage or the clock ticks down to "Time Over."

## **PAUSING A GAME**

Press the START button to pause the action and the game clock, and access the Pause menu. Use the directional buttons to select an option, and press the START button to continue.

Continue – resume the game from where you last left off.

Try Again – start the current stage over from the beginning.

Retire – end the game and go to the Main Menu, where you can start a new game, save the game at the point where it ended, or load and play a saved game.

## SCORING

A Score screen adds up your points when you finish each stage. The better you do, the more award points you receive, for instance you receive award points for time remaining on the clock, so finish each round as fast as you can.

## GAME OVER

The game ends when you free all six worlds from Baron Aloha and his dreadful minions. But wait... there's more! You can repeat the worlds with all-new challenges. Select "Game Start" on the Main Menu and press the LEFT or RIGHT buttons to highlight a world, then press the START button to jump straight back in.

## CONTINUE

Lost all of your lives? Luckily for you and unluckily for Baron Aloha, you have unlimited continues. That means you can play on and on and on and on and on. Taking regular breaks, of course.

To resume a game from the beginning of your last stage, select "YES" on the Continue screen and press the START button.

Go on, Robbit, jump and go!



## DANS UN FUTUR LOINTAIN...

Le perfide Baron Aloha a mis au point un plan diabolique pour nous dérober notre planète, morceau par morceau !

Ce vilain astrophysicien a creusé des pans entiers de notre terre, a réduit les populations en esclavage et a envoyé le tout dans l'espace pour en faire ses propres continents, auto-propulsés par des moteurs.

Le cupide Baron Aloha a transformé notre monde tranquille en gruyère pour faire des centres de villégiature privés. Quelqu'un, ou quelque chose, pourra-t-il l'arrêter ?

Eh bien, la réponse est "Oui", bien sûr ! C'est à un valeureux petit robot du nom de Robbit que reviendra cette tâche.

En tant que nettoyeur, Robbit a été spécialement conçu pour lutter contre le Baron Aloha et ses armées de monstres et de vermine.

Robbit peut récupérer des armes spéciales très puissantes dans chacun des mondes, et ses jambes mécaniques à ressort lui confèrent aussi la possibilité d'effectuer de grands sauts en appuyant simplement sur une touche. Et tout le monde sait qu'il n'existe personne d'autre dans toute la galaxie d'Ekpiteta Nebula que Robbit et ses pouvoirs pour affronter la situation.

Mais le Baron Aloha a débranché les propulseurs Jet Pods de chacun de ces mondes et les a envoyés aux quatre coins de l'univers. Il est le seul à connaître leur emplacement. Si Robbit parvient à récupérer les Jet Pods, il sera alors en mesure de sauver notre monde !

Robbit incarne une certaine attitude. Pourrez-vous lui faire prendre de l'altitude ?

## CONTRÔLES PAR DÉFAUT

Se déplacer en avant ou en arrière	Touche directionnelle HAUT ou BAS
Tourner vers la gauche ou la droite	Touche directionnelle GAUCHE ou DROITE
Se tourner puis se déplacer en diagonale vers la gauche ou la droite	Touche directionnelle HAUT + touche directionnelle GAUCHE ou DROITE
Retourné rapide (saut en arrière et rotation)	Touche directionnelle BAS + touche directionnelle GAUCHE ou DROITE
Regarder vers le haut	Touche R1 ou R2 + touche directionnelle BAS
Regarder vers le bas	Touche R1 ou R2 + touche directionnelle HAUT
Regarder à gauche ou à droite	Touche R1 ou R2 + touche directionnelle GAUCHE ou DROITE
Sauter	Touche X
Tirer	Touche CARRÉ
Utiliser un article spécial	Touche CERCLE
Mettre en pause/reprendre le jeu	Touche START

## MOUVEMENTS SPÉCIAUX DE ROBBIT

Les capacités de Robbit pour sauter sont vraiment incroyables ! Il bondit très haut, reste en suspens dans les airs puis, tel un oiseau, il se laisse glisser jusqu'à son objectif.

**SAUT :** Appuyez une fois sur la touche X pour sauter. Une fois en l'air, appuyez sur la touche directionnelle HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE pour glisser vers un point d'atterrissage, en vous aidant des pieds et de l'ombre de Robbit pour vous guider.

**DOUBLE SAUT :** Une fois parvenu à l'apogée d'un premier saut, appuyez de nouveau sur la touche X. Si vous êtes dans le bon tempo, le point haut de votre premier saut servira de point de départ pour un saut plus important.

**SUSPENSION**  
**GLISSADE :** Une fois en l'air, appuyez et maintenez enfoncée la touche X. Robbit restera en suspens dans les airs pendant un instant avant de commencer à redescendre. Utilisez les touches directionnelles HAUT, BAS, GAUCHE ou DROITE pour glisser en direction de votre objectif. Relâchez les touches pour retomber à la verticale.

Entraînez-vous à maîtriser ces mouvements spéciaux. Découvrez comment réaliser des sauts plus grands et autres mouvements. Faites preuve d'imagination. Il vous faudra être capable de réaliser ces mouvements pour atteindre les Jet Pods, entrer dans les niveaux Bonus et lutter contre le Baron Aloha.

## VOTRE MISSION

Trouvez les quatre Jet Pods répartis sur les deux premiers niveaux de chaque monde. Sautez ensuite sur le point de sortie pour envoyer Robbit au niveau suivant. Débarrassez-vous de machines magiques, monstrueuses ou vénéreuses pour secourir les habitants du monde et remettre les morceaux manquants de notre planète à leur place.

N'oubliez pas de prêter attention aux avertissements, conseils et blagues de Kumagoro, la vigie embarquée de Robbit.

## L'ÉCRAN DE JEU

**TEMPS :** Il y a un temps imparti pour chaque niveau. Dès que vous commencez le niveau, le décompte commence. Si le temps

imparti est atteint avant d'avoir terminé le niveau, vous perdez une vie et devez recommencer.

**SCORE :**

Faites le plus gros score possible ! Gagnez des points en écrémant les niveaux ou en récupérant des pièces. Soyez rapide pour obtenir des points supplémentaires pour bonus de temps. Vous recevrez une nouvelle vie à 300 000 points puis à 1 000 000 et à chaque million de points supplémentaire après cela.

**OBJETS  
SPÉCIAUX :**

Robbit peut emporter jusqu'à trois objets spéciaux. Si vous récupérez une quatrième arme, elle remplace la première.

Utilisez ces armes en appuyant sur la touche CERCLE. Vous disposerez des armes spéciales dans l'ordre de séquence où vous les avez acquises.

**RADAR :**

Repérez les ennemis avant qu'ils ne vous tombent dessus ! Votre champ de vision est représenté sur le radar par un angle bleu-clair de 90 degrés. Faites simplement faire un tour complet à Robbit pour que votre position soit entièrement scannée. Ainsi, en consultant le radar, vous ne serez pas surpris par les vilains insectes !

**Points blancs** = Ennemis

**Points jaunes** = Propulseurs Jet Pods

**Points rouges** = Objets et bonus

**JAUGE DE VIE  
(HP) :**

Robbit peut être en pleine forme comme il peut être en danger. Cela dépendra des dommages causés à son armure par les ennemis. C'est son état de santé qui détermine la quantité de dommage qu'il peut encore recevoir. Il est préférable que votre

jauge soit pleine et verte, mais surveillez-la bien car elle peut rapidement passer à l'orange avant de virer carrément au rouge ! Si la jauge tombe à zéro, les systèmes de Robbit s'arrêtent et vous perdez une vie. Ramassez des carottes pour régénérer Robbit, et débarrassez-vous des ennemis avant qu'ils ne vous fassent mal.

**VIES :** Chaque partie commence avec trois vies. Si vous perdez les trois, la partie est terminée – au moins pour l'instant. Car il est possible de reprendre grâce à un nombre illimité de "Continue ?". Vous reprendrez alors la partie avec trois vies, au niveau 1 du monde où vous en étiez resté. Ne passez pas à côté des "1-Up" et faites des super scores pour gagner plus de vies.

**PROPULSEURS**  
**JET PODS :** Ce compteur traque les propulseurs, ou "Jet Pods", que vous récupérez. Dans chaque monde, il vous faut récupérer quatre Jet Pods puis arriver sur le point de sortie (Exit) pour terminer les niveaux 1 et 2 de chaque monde.

**KUMAGORO :** Votre compagnon vous avertit en cas de danger et vous offre des suggestions pour atteindre la victoire.

## ÉLÉMENTS À RÉCUPÉRER

Sautez sur ces icônes ou passez au travers pour les mettre dans votre arsenal.

### OBJETS SPÉCIAUX

Les objets spéciaux sont des armes super-puissantes. Utilisez-les quand de nombreux ennemis arrivent pour profiter au maximum de leur puissance. Vous trouverez des tas d'objets spéciaux dans chaque niveau, mais vous ne les conservez pas d'un niveau à l'autre.

- Les Cherry Bombs explosent quand elles heurtent quelque chose ou parcourent une certaine distance.
- Les rockets feront passer de bien mauvais moments à toute cette vermine.
- Les chandelles romaines lancent un feu très puissant. Faites brûler tout ce qui se trouve autour de vous en réalisant un tour à 360 degrés.
- Les tornades grésillent et virevoltent, avant d'éclater en tempête de feu.

## **BONUS**

Ces objets deviennent disponibles instantanément.

- Une carotte vous redonne un peu de HP.
- Une botte de carottes remplit totalement votre HP.
- Le sablier retarde le compteur temps de 30 secondes.
- Les "1-Up" constituent des vies supplémentaires pour Robbit. Recherchez ces objets bonus dans les recoins cachés et hors du chemin principal. Après avoir complété le monde 1, vous ne les retrouverez plus qu'au niveau 2 de chaque monde.
- Les temps morts (Time Out) paralysent tous vos ennemis, bien que ce soit pour un bref moment. C'est donc le moment de foncer sans vous préoccuper de la vermine !
- Les pillules de puissance (Power Pills) rendent Robbit très fort. Il peut alors détruire tout ennemi en le touchant simplement, et rien de mauvais ne peut lui arriver pendant ce temps. Quel dommage que l'effet ne dure que quelques instants !
- Les méchants laissent s'échapper des pièces quand ils explosent. Les pièces d'argent valent 100 points. Les pièces d'or, assez rares, ajouteront 500 points à votre score.

## **LE MONDE DE ROBBIT**

### **MONDE 1 : NATURE IN THE ROUGH**

Le village montagnard d'Aloha est rempli de vermine en tout genre. Tandis que vous tentez de récupérer les propulseurs Jet Pods, tout ce petit monde



ne manquera pas de vous attaquer, de face, par l'arrière et de tous les côtés. Pensez aux triples sauts pour éviter volcans et lave en fusion. Il ne fait pas bon tomber au bord du monde. Un clignotement rouge à l'écran indique que vous avez été touché.

Il vous faut affronter un dragon qui se trouve dans les collines pour terminer ce monde.

### **MONDE 2 : ALOHA'S EGYPT**

Le Pharaon Aloha refait l'Histoire à sa façon tandis que vous recherchez les Jet Pods dissimulés dans un labyrinthe de pyramides. Prenez appui sur les plates-formes flottantes puis tentez de sauter en volant pour atteindre les points les plus élevés. Des salles secrètes pleines d'objets attendent Robbit... Si vous savez où viser !

Un méchant scorpion vous barre la sortie de ce monde.

### **MONDE 3 : PLAYLAND**

Faites attention aux avalanches de livres flottants. Vous glisserez si vous attendez trop longtemps sur un ballon : utilisez-les seulement comme point d'appui pour sauter. N'arrêtez pas de sauter, et anticipez votre direction à l'avance. Les propulseurs vous aideront à prendre de la hauteur. Ne perdez pas l'équilibre sur les montagnes russes, et trouvez le bon tempo pour les sauts de trampoline. Le radar vous indiquera rapidement où se trouvent les Jet Pods.

Prendrez-vous le thé avec le clown fantasque ? Il risque d'y avoir de la vaisselle cassée...

### **MONDE 4 : WINTERLAND ON ICE**

Vous allez adorer ce monde. Si vous n'y prenez pas garde, vous risquez de filer droit vers les ennuis. Essayez de vous retourner rapidement ou de sauter pour

arrêter les glissades non contrôlées. Évitez aussi les cubes de glace géants : on ne les voit pas bien, mais ils vous stopperont bel et bien. Le plafond de la grotte sous-marine est trop bas pour pouvoir sauter. Il vous faudra trouver un moyen de transport pour vous téléporter dans les différentes salles, retrouver les Jet Pods et terminer le niveau.

Attention, une tortue d'un genre explosif vous attend pour saborder votre mission.

### **MONDE 5 : CITY SKIRMISH**

Les travailleurs casqués sont armés et dangereux. Ils ont pour ordre de vous détruire. Parvenez en haut du bureau et lancez-vous sur les plates-formes flottantes pour atteindre les Jet Pods. De nuit, la ville prend un air dangereux, avec ses hauts buildings, ses rues traîtresses et ses immeubles flottants. Les torches de butane s'allument et s'éteignent régulièrement. Il vous faudra suivre leur rythme pour éviter les coups de chaud.

Le boss qui vous attend peut adopter plusieurs formes... À vous de sauver la ville.

### **MONDE 6 : SKY SPORTS PARK**

Ne perdez pas l'équilibre sur toutes ces poutres, et évitez les champs de force pour atteindre les Jet Pods. L'étoile centrale est un lanceur. Vous devrez trouver l'endroit exact où sauter pour atteindre le point suivant.

Comment !? Qu'est-ce que c'est ? Un double malfaisant de Robbit ? Oui ! Il se trouve dans le Coliseum et, encore pire, il a la capacité de se rendre invulnérable. Désolé, vous devrez tirer sur les gentils lapins pour vaincre votre méchant double.

Finalement, c'est le Baron Aloha lui-même qui devra essayer de faire le travail. Espérons que vous aurez ce qu'il faut pour l'affronter, car il est vraiment redoutable.

## **JOUER LES NIVEAUX BONUS**

Les niveaux bonus sont dissimulés dans chaque monde. Ils valent vraiment la peine de les rechercher. Ces niveaux sans ennemi vous proposent soit d'exploser tous les ballons dans le temps imparti, soit de récupérer plein d'objets bonus et d'argent, sans se soucier des ennemis.

Cherchez l'anneau Bonus et sautez dedans pour commencer le niveau Bonus.

Faites exploser les ballons en tirant ou sautant dessus. Si vous faites exploser tous les ballons avant le fatidique "Time Over", vous gagnez une vie extra.

En explosant, certains ballons rejettent des bonus et des pièces. Si vous les récupérez, vous pourrez les utiliser dans le niveau normal qui reprend après le niveau Bonus. Vous devez choisir entre faire exploser tous les ballons pour obtenir une vie supplémentaire ou récupérer les objets. Vous ne pouvez pas faire les deux.

Le niveau se termine quand le dernier ballon explose, si vous tombez du monde ou quand le temps imparti est écoulé.

## **METTRE EN PAUSE**

Appuyez sur la touche **START** pour suspendre le jeu et le temps. Vous accéderez alors au menu Pause. Utilisez les touches directionnelles pour sélectionner une option et appuyez sur la touche **START** pour continuer.

Continue (Reprendre) – reprenez là où en étiez.

Try Again (Réessayer) – recommencez le niveau actuel depuis le début.

Retire (Abandonner) – la partie se termine et vous retrouvez le menu principal du jeu. De là, vous pouvez commencer une nouvelle partie, sauvegarder la partie au point où vous en êtes resté, charger une partie précédemment sauvegardée.

## **SCORE**

L'écran de Score vous montre les points gagnés à la fin de chaque niveau. Mieux vous jouez et plus vous recevrez de points de récompense. Par exemple, vous recevez des points pour le temps qui vous restait à la fin du niveau, alors complétez chaque niveau le plus vite possible !

## **GAME OVER**

Le jeu se termine quand vous libérez les six mondes de l'emprise du Baron Aloha et de toute sa vermine. Mais... Attendez... Il y en a encore ! Vous pouvez rejouer les mondes avec des défis différents. Sélectionnez "Game Start" depuis le Menu principal et appuyez sur la touche directionnelle GAUCHE ou DROITE pour mettre un monde en surbrillance puis appuyez sur la touche START pour repartir directement dans ce monde.

## **CONTINUER**

Vous avez perdu toutes vos vies ? Heureusement pour vous, et hélas pour le Baron Aloha, vous disposez d'un nombre illimité de "Continue?". Cela signifie que vous pouvez jouer, et rejouer, et rejouer, et rejouer... Bien sûr, n'oubliez pas de faire des pauses régulières.

Pour recommencer une partie depuis le début du dernier niveau atteint, vous n'avez qu'à sélectionner "Yes" sur l'écran "Continue?" et appuyer sur la touche START.

Allez, Robbit, vas-y, saute !



## IN UN LONTANO FUTURO...

Il malvagio Barone Aloha ha architettato un piano diabolico: sta rubando il nostro pianeta, un pezzo alla volta!

L'infido astrofisico ha scavato interi pezzi del nostro mondo, ridotto in schiavitù la popolazione e inviato tali frammenti nello spazio, affinché diventassero continenti galattici a propulsione di sua proprietà.

L'avidio Barone Aloha ha trasformato il nostro mondo tranquillo in una groviera per realizzare i suoi resort personali. Potrà mai qualcuno, o qualcosa, provare a fermarlo?

Beh, la risposta è "sì"! Può occuparsene un coraggioso robot: Robbit.

Vero e proprio "insetticida" robotico, Robbit è progettato espressamente per neutralizzare il Barone Aloha e i suoi sciame di fastidiose creature.

In ogni mondo, Robbit può trovare armi speciali superpotenziate da usare all'occorrenza, e le sue zampe elettriche a molla gli danno la possibilità di sferrare salti altissimi con la semplice pressione di un tasto. E come ogni viaggiatore spaziale sa bene, la forza di schiacciamento di Robbit è la più potente di tutta la Nebula Ekpitta.

Ma il Barone Aloha ha sbloccato i Jet Pod che fanno da propulsori a ogni mondo e li ha nascosti in luoghi diversi del regno. Solo lui sa dove si trovano. Solo recuperando i Jet Pod, Robbit potrà salvare il mondo dalle grinfie del male!

Robbit ha la scaltrezza. Ma tu sarai in grado di sopportare l'altezza?

## COMANDI PREDEFINITI

Muoversi in avanti o indietro	tasto SU o GIÙ
Ruotare a destra o a sinistra	tasto SINISTRA o DESTRA
Ruotare e muoversi diagonalmente a sinistra o a destra	tasto SU + tasto SINISTRA o DESTRA
Rotazione rapida (salto all'indietro con rotazione)	tasto GIÙ + tasto SINISTRA o DESTRA
Guardare in alto	tasto R1 o R2 + tasto GIÙ
Guardare in basso	tasto R1 o R2 + tasto SU
Guardare a destra o a sinistra	tasto R1 o R2 + tasto SINISTRA o DESTRA
Salto	tasto CROCE
Sparare	tasto QUADRATO
Usare oggetto speciale	tasto CERCHIO
Pausa/Riprendi	tasto START

## MOSSE SPECIALI DI ROBBIT

La capacità di salto di Robbit è incredibile! Salta altissimo, fluttua in aria e plana come un falco per poi abbattersi sul bersaglio.

**SALTO:** Premi il tasto CROCE una volta per saltare. Premi i tasti SU, GIÙ, SINISTRA o DESTRA mentre sei in aria per planare verso un punto di atterraggi, usando i piedi e l'ombra di Robbit come guida.

**DOPPIO SALTO:** All'apice del primo salto, premi nuovamente il tasto CROCE. Con il giusto tempismo, sfrutterai il primo salto come molla per un salto più alto.

**PLANARE:**

Tieni premuto il tasto CROCE mentre sei in aria. Robbit resterà a mezz'aria per un attimo, per poi iniziare la discesa. Premi i tasti SU, GIÙ, SINISTRA o DESTRA per girare e planare verso un punto di atterraggio. Rilascia i tasti per cadere in verticale.

Esercitati con le mosse speciali finché non le avrai padroneggiate. Scopri come effettuare salti più alti e altre mosse. Sii creativo. Queste acrobazie di serviranno per raggiungere Jet Pod, attivare round Bonus e sconfiggere il Barone Aloha.

**LA TUA MISSIONE**

Dovrai trovare i quattro Jet Pod disseminati nei primi due livelli di ogni mondo. Poi saltare sulla Piattaforma di uscita per lanciare Robbit verso il prossimo livello. Dovrai sconfiggere macchinari velenosi, mostruosi o magici per salvare gli abitanti del mondo e rimettere i pezzi del pianeta al loro posto.

Lungo il tuo cammino, Kumagoro, la vedetta a bordo di Robbit, ti darà utili consigli e avvertimenti, inframezzati da qualche battuta.

**LA SCHERMATA DI GIOCO****TEMPO:**

Ogni livello ha un limite di tempo. Non appena il livello inizia, verrà avviato un conto alla rovescia. Se il tempo dovesse finire prima che completi il livello, perderai una vita e dovrai ricominciare.

**PUNTI:**

Cerca di ottenere il punteggio più alto possibile! Ottieni punti facendo a pezzi i nemici, raccogliendo monete e completando i livelli. Se impieghi poco tempo, otterrai punti aggiuntivi come bonus. Riceverai una vita extra a 300.000 punti e un'altra ogni ulteriore milione di punti.

**OGGETTI  
SPECIALI:**

Gli oggetti speciali che raccogli verranno trasportati nei tre alloggiamenti di carico di Robbit. Se raccogli una quarta arma, andrà a sostituire la prima.

Usa queste armi premendo il tasto CERCHIO. Le armi speciali vengono utilizzate nell'ordine in cui sono state acquisite.

**RADAR:**

Trova i nemici prima che loro trovino te! L'area azzurra a forma di V è il tuo campo visivo. Fai ruotare completamente Robbit per controllare la situazione a 360 gradi. Guarda il radar e non verrai sorpreso da quei fastidiosi nemici dotati di numerose zampe!

**Punti bianchi** = Nemici

**Punti gialli** = Jet Pod

**Punti rossi** = Potenzamenti

**INDICATORE HP  
(PUNTI VITA):**

La salute di Robbit si riduce progressivamente in base ai colpi nemici subiti. Il suo stato di salute indica quanti altri colpi può sopportare. Un indicatore verde completo rappresenta la situazione migliore, per poi passare al giallo, in cui devi prestare più attenzione, fino all'allarme rosso finale! Se l'indicatore scende fino a zero, i sistemi di Robbit si spegneranno e perderai una vita. Raccogli carote per migliorare le condizioni di salute di Robbit e schiva i nemici o annientali prima che possano spararti.

**VITE:**

Inizi ogni partita con tre vite. Se le perderai tutte e tre, la partita terminerà, temporaneamente. Potrai tornare immediatamente in vita grazie a una serie infinita di possibilità di continuare. Riprenderai la partita dalla 1° livello del mondo attuale, con altre tre vite. Vai a caccia di vite extra (i Robbit "1-up") e cerca di ottenere grandi punteggi per aumentare il numero di vite.



**JET POD:** Questo indicatore tiene traccia dei Jet Pod che raccoglierai. Recupera quattro Jet Pod e dirigiti alla Piattaforma di uscita per completare i livelli 1 e 2 di ogni mondo.

**KUMAGORO:** Il tuo piccolo e divertente accompagnatore ti avvertirà dei pericoli che ti circondano e ti offrirà consigli su come vincere.

## **OGGETTI DA RACCOGLIERE**

Salta su queste icone o attraversale per aggiungerle al tuo arsenale.

### **OGGETTI SPECIALI**

Gli oggetti speciali sono armi mega-potenti. Usali quando ti trovi di fronte a orde di nemici per sfruttarli al meglio. Troverai molti oggetti speciali in ogni livello, ma non potrai portarli da un livello al successivo.

- Le bombe Cherry esplodono quando colpiscono qualcosa o dopo aver percorso una certa distanza.
- I razzi servono a incenerire i nemici.
- Le candele romane emettono una luce rosso fuoco. Dai fuoco ai tuoi nemici mentre compi una rotazione di 360°.
- I turbini scoppiettano e girano, per poi esplodere in una ridda di scintille.

### **POTENZIAMENTI**

Questi oggetti hanno effetto immediato.

- Una singola carota ripristina alcuni HP.
- Un gruppo di carote ricarica completamente gli HP.
- La clessidra riporta il tempo indietro di 30 secondi.
- I Robbit "1-up" conferiscono vite extra. Cerca questi potenziamenti in luoghi nascosti e difficili da raggiungere. Dopo il mondo 1, potrai trovarli solo nel livello 2 di ogni mondo.

- I Time Out congelano tutti i nemici, ma non a lungo. È il tuo momento per procedere senza l'assillo dei nemici!
- Con le Super-pillole, Robbit potrà distruggere i nemici semplicemente toccandoli e sarà indistruttibile! Peccato che l'effetto svanisca presto.
- I cattivi distrutti lasciano monete quando esplodono. Le monete d'argento valgono 100 punti, mentre quelle d'oro, rare, valgono 500 punti.

## **IL GIRO DEL MONDO DI ROBBIT**

### **MONDO 1: NATURA DA PAURA**

Il villaggio montano di Aloha è pieno di creature nemiche. Mentre cerchi di recuperare a Jet Pod, ti attaccheranno da ogni direzione. Prova il triplo salto per evitare i vulcani e i fiumi di lava. Non ti consiglio di cadere dal bordo del mondo. Se il visore lampeggia di rosso, vuol dire che sei stato colpito.

Annienta un drago sputafuoco che si aggira fra le colline per riconquistare questo mondo.

### **MONDO 2: L'EGITTO DI ALOHA**

Esplora la fantasiosa interpretazione della storia del Faraone Aloha mentre esplori un labirinto di piramidi alla ricerca di Jet Pod nascosti. Cerca di raggiungere le piattaforme fluttuanti e poi spicca un salto in volo per raggiungere le parti più alte del livello. Se sai dove sparare, potrai trovare dei sepolcri interni pieni di bottino per Robbit.

Per uscire da questo mondo, dovrai sconfiggere un temibile Scorpione con il suo pungiglione appuntito.

### **MONDO 3: PARCO DEI DIVERTIMENTI**

Cerca di tenere lontano un esercito di libri volanti. Se aspetti troppo a lungo scivolerai dalle mongolfiere, quindi usale come piattaforme istantanee per raggiungere i punti più alti. Continua a saltare e pianifica dove vuoi arrivare con

largo anticipo. Le eliche possono aiutarti ad arrivare ancora più in alto. Resta in equilibrio su un treno di montagne russe e affronta con attenzione i salti dal trampolino. Il radar ti fornisce una panoramica utile sui Jet Pod.

Fai la pausa del tè con un clown fuori di testa e abbattiti sulle stoviglie per un gran finale.

#### **MONDO 4: PARADISO INVERNALE**

Questo mondo ti raggelerà. Basta un passo falso per scivolare dritto su qualche pericolo. Prova a voltarti rapidamente o fai un saltello per smettere di scivolare in modo incontrollato. Evita di sbattere contro le enormi lastre di ghiaccio: pur essendo praticamente invisibili, ma ostacolano il tuo cammino. Il soffitto della caverna sottomarina è troppo basso per saltare, quindi trova i teletrasporti per le altre stanze, trova tutti i Jet Pod e completa il livello.

Un avvertimento: una tartaruga sparamissili farà di tutto per porre fine alla tua missione.

#### **MONDO 5: SCINTRO IN CITTÀ**

Gli operai sono armati e pericolosi, e hanno l'ordine di farti a pezzi. Sali sul tetto dell'ufficio e sulle piattaforme fluttuanti per raggiungere i Jet Pod. Di notte, la città si trasforma, con grattacieli torreggianti, strade pericolose ed edifici volanti. Le torce sono impostate per accendersi e spegnersi a intervalli regolari, quindi muoviti seguendone il ritmo per evitare di restare scottato.

Affronta un temibile mutaforma per mettere la città al sicuro.

#### **MONDO 6: PARCO DEL CIELO**

Esplora un labirinto di travi con campi di forza per raggiungere i Jet Pod. La stella centrale è una piattaforma di lancio. Dovrai calcolare il punto esatto in cui saltare per raggiungere la prossima piattaforma.

Aspetta! E questo cos'è? Un Robbit malvagio? Proprio così! Si aggira nell'Arena e, cosa ancora peggiore, ha il potere di rendersi invulnerabile. Purtroppo, dovrai sparare a degli adorabili coniglietti per sconfiggere il tuo sosia malvagio.

E, infine, è la volta di affrontare il Barone Aloha, il "Campeone". Sarai all'altezza dello scontro? È un osso davvero duro.

## **GIOCARE I ROUND BONUS**

In ogni mondo sono nascosti i round bonus ed è consigliabile cercare di trovarli. In questi round privi di nemici, dovrai vedertela contro il tempo per far scoppiare tutti i palloncini o ottenere un mucchio di potenziamenti e monete senza dover schivare infidi avversari.

Cerca l'Anello Bonus e saltaci dentro per dare il via al round.

Fai scoppiare palloncini sparandoci contro o saltandoci sopra. Fai scoppiare tutti i palloncini prima dello scadere del tempo e vincerai una vita extra.

Alcuni palloncini lasciano cadere potenziamenti e monete quando scoppiano. Potrai raccogliarli e portarli con te nei livelli normali. Dovrai scegliere se far scoppiare tutti i palloncini per ottenere una vita extra o raccogliere oggetti da portare con te. Non potrai fare entrambe le cose.

Il round termina se fai scoppiare l'ultimo palloncino, se cadi fuori dal livello o se scade il tempo.

## **METTERE IN PAUSA**

Premi il tasto START per mettere in pausa l'azione e il tempo, e accedere al menu Pausa. Usa i tasti direzionali per passare all'opzione desiderata e premi il tasto START per continuare.

Continue (Continua) – Riprendi il gioco dal punto in cui eri arrivato.

Try Again (Riprova) – Ricomincia il livello attuale dall'inizio.

Retire (Abbandona) – Termina la partita e torna al menu principale, da dove potrai iniziare una nuova partita, salvare il gioco fino al punto in cui eri arrivato o caricare e giocare una partita salvata.

## **PUNTEGGIO**

Nella schermata del punteggio vengono sommati tutti i punti ottenuti in un livello. Migliore sarà la tua prestazione, più punti premio riceverai. Ad esempio, otterrai punti premio per il tempo rimasto, quindi cerca di completare ogni livello nel più breve tempo possibile.

## **GAME OVER**

Il gioco termina dopo aver liberato tutti e sei i mondi dal Barone Aloha e dai suoi perfidi seguaci. Ma aspetta, non finisce qui! Puoi rigiocare i mondi con nuove sfide. Seleziona "Game Start" (Avvia partita) nel menu principale e premi i tasti SINISTRA o DESTRA per evidenziare un mondo, quindi premi il tasto START per farvi ritorno.

## **CONTINUA**

Hai perso tutte le vite? Fortunatamente per te, e sfortunatamente per il Barone Aloha, puoi continuare un numero illimitato di volte. Ciò significa che puoi continuare a giocare ancora e ancora e ancora... Facendo una pausa ogni tanto, naturalmente.

Per riprendere una partita dall'inizio dell'ultimo livello raggiunto, seleziona "YES" (Sì) nella schermata Continue (Continua) e premi il tasto START.

Forza Robbit, salta e vai!



## IN FERNER ZUKUNFT ...

Der heimtückische Baron Aloha hat einen teuflischen Plan ausgeheckt: Er will sich unseren Planeten unter den Nagel reißen. Stück für Stück verschwindet einfach!

Große Teile unserer Welt hat der gemeine Astrophysiker bereits herausgebrochen und mitsamt der Bevölkerung in den Weltraum transportiert, wo er sie zu galaktischen, düsengetriebenen Kontinenten umfunktioniert. Aus ihnen sollen private Anwesen entstehen.

Mit seiner Gier hat Baron Aloha unsere friedliche Welt wie Schweizer Käse durchlöchert. Gibt es denn niemanden, der ihn aufhalten kann?

Doch, den gibt es! Alle Hoffnung ruht auf dem tapferen Roboterhasen Robbit.

Der professionelle Kammerjäger Robbit besitzt die besten Voraussetzungen, um dem Treiben von Baron Aloha und dessen verlausten Lakaien ein Ende zu machen.

In jeder Welt befinden sich bereits geladene Spezialwaffen, die Robbit je nach Bedarf einsetzen kann. Seine elektrischen Sprungfederbeine helfen ihm, auf Tastendruck auch hoch gelegene Stellen zu erreichen. Robbits Sprungkraft ist diesseits des Ekipiteta-Nebels absolut unerreich – das hat sich unter Weltraumreisenden längst herumgesprochen.

Doch Baron Aloha hat vorgesorgt und die Düsenaggregate, die die einzelnen Welten antreiben, abmontiert und an unterschiedlichen Orten im Weltall versteckt. Nur er allein weiß, wo sie lagern. Falls es Robbit gelingt, die Düsenaggregate ausfindig zu machen, kann er unsere Welt vor dem bösen Baron retten.

Wenn das einer schafft, dann Robbit. Mit dir am Controller.

## STANDARD-STEUERUNG

Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung	Oben- oder Unten-Taste
Drehung nach links oder rechts	Links- oder Rechts-Taste
Drehung und gleichzeitige diagonale Bewegung nach links oder rechts	Oben-Taste + Links- oder Rechts-Taste
Schnelle Drehung (Sprung nach hinten und Drehung)	Unten-Taste + Links- oder Rechts-Taste
Nach oben sehen	R1- oder R2-Taste + Unten-Taste
Nach unten sehen	R1- oder R2-Taste + Oben-Taste
Nach links oder rechts sehen	R1- oder R2-Taste + Links- oder Rechts-Taste
Springen	Kreuz-Taste
Schießen	Quadrat-Taste
Spezialobjekt verwenden	Kreis-Taste
Spiel unterbrechen/fortsetzen	START-Taste

## ROBBITS SPEZIAL-MOVES

Robbits Springvermögen ist einmalig! Er hüpft hoch, verharrt einen Moment lang in der Luft und gleitet dann wie ein Falke auf seine Beute herab.

**SPRUNG:** Drück einmal die Kreuz-Taste, um zu springen. Drück die Oben-, Unten-, Links- oder Rechts-Taste, während du in der Luft bist, um den Ort der Landung auszuwählen. Robbits Füße und Silhouette dienen dir dabei als Orientierung.

**DOPPELSPRUNG:** Drück auf dem Scheitelpunkt des ersten Sprungs noch einmal die Kreuz-Taste. Beim richtigen Timing fungiert dieser Punkt als Sprungbrett für einen zweiten, höheren Sprung.



## **VERHARREN UND GLEITEN:**

Halte die Kreuz-Taste gedrückt, während du dich in der Luft befindest. Robbit verharrt dann einen Augenblick inmitten des Sprungs, bevor er nach unten gleitet. Drück die Oben-, Unten-, Links- oder Rechts-Taste, um dich zu drehen und auf einen Landepunkt zuzugleiten. Lass alle Tasten los, um dich schnell fallen zu lassen.

Üb die Spezial-Moves so lange, bis du sie aus dem Effeff beherrschst. Das gilt auch für höhere Sprünge und andere Bewegungen. Lass deiner Fantasie freien Lauf! Du brauchst die Spezial-Moves, um die Düsenaggregate aufzuspüren, Bonusrunden zu spielen und Baron Aloha zu besiegen.

## **DEIN AUFTRAG**

In den ersten beiden Levels einer Welt sind jeweils vier Düsenaggregate versteckt. Finde sie und spring dann auf die Exit-Plattform, um Robbit in den nächsten Level zu katapultieren. Rette die Bewohner der Welt vor giftigen, monströsen oder magischen Maschinen und hol die gestohlenen Planetenstücke zurück.

Robbits ständiger Begleiter Kumagoro hat stets hilfreiche Warnungen, Ratschläge und Witze für dich parat.

## **DER SPIELBILDSCHIRM**

### **TIMER:**

Für jeden Level gibt es ein Zeitlimit. Sobald du einen Level beginnst, läuft der Countdown. Ist die Zeit um, bevor du den Level abgeschlossen hast, verlierst du ein Leben und beginnst von Neuem.

### **PUNKTE:**

Sichere dir so viele Punkte wie nur möglich! Punkte gibt es für das Ausschalten der lausigen Helfer des Barons, das Sammeln von Münzen und das Abschließen von Levels.

Beendest du einen Level besonders schnell, bekommst du zusätzliche Punkte. Für 300.000 Punkte und für alle weiteren 1.000.000 Punkte erhältst du ein Extraleben.

**SPEZIALOBJEKTE:** Spezialobjekte, die du einsammelst, werden in Robbits drei Laderäumen aufbewahrt. Wenn du eine vierte Waffe aufnimmst, ersetzt diese die erste.

Drück die Kreis-Taste, um eine Waffe abzufeuern. Spezialwaffen werden in der Reihenfolge verwendet, in der du sie erhalten hast.

**RADAR:** Spüre Angreifer auf, bevor sie dich entdecken! Der hellblaue, V-förmige Bereich ist dein Sichtfeld. Dreh Robbit einmal um die eigene Achse, um die Umgebung komplett abzusuchen. Lass das Radar nicht aus den Augen, wenn du nicht von angriffslustigem Ungeziefer hinterrücks überrascht werden willst.

**Weiße Punkte** = Feinde

**Gelbe Punkte** = Düsenaggregate

**Rote Punkte** = Power-ups

**TREFFERPUNKTE-ANZEIGE:** Mit jedem feindlichen Treffer, der auf Robbits Rüstung einschlägt, wird der Roboter schwächer. Sein Gesundheitszustand entscheidet darüber, wie viele weitere Treffer er verkraften kann. Eine volle grüne Anzeige kann im Nu zu warnendem Orange und schließlich zu alarmierendem Rot wechseln. Sobald sie auf Null steht, fahren Robbits Systeme herunter, und du verlierst ein Leben. Sammle Karotten, um Robbits Gesundheit zu stärken,

und weich Gegnern aus oder schieß sie ab, bevor sie deine Spielfigur ins Visier nehmen können.

**LEBEN:**

Zu Beginn des Spiels hast du drei Leben. Verlierst du alle, ist das Spiel zu Ende, zumindest im Moment. Verlorene Spiele kannst du unbegrenzt neu starten. Du spielst dann jeweils ab Level 1 der aktuellen Welt weiter – mit drei neuen Leben. 1-Ups und extra viele Punkte beschern dir zusätzliche Leben.

**DÜSENAGGREGATE:** Dieser Zähler zeigt an, wie viele Düsenaggregate du bereits eingesammelt hast. In Level 1 und 2 jeder Welt befinden sich vier von ihnen. Sobald du alle wiederbeschafft hast, musst du dich zur Exit-Plattform begeben, um die Levels abzuschließen.

**KUMAGORO:**

Das ist dein Kumpel, der dich vor Gefahren warnt und dir Tipps gibt, wie du den Baron besiegt.

## PICK-UPS

Diese Gegenstände wandern in dein Arsenal, indem du auf sie springst oder dich durch sie hindurch bewegst.

**SPEZIALOBJEKTE:**

Bei Spezialobjekten handelt es sich um enorm schlagkräftige Waffen. Mit ihnen kannst du eine große Zahl Gegner auf einmal ausschalten. In jedem Level sind verschiedene Spezialobjekte verteilt. Du kannst sie allerdings nicht in den nächsten Level mitnehmen.

- Kirschbomben explodieren beim Aufprall oder nach einer gewissen Zeit.
- Raketen machen Ungeziefer Feuer unter den Füßen.

- Feuerwerkskörper sprühen heißes, rotes Licht. Wirble damit um 360 Grad herum und verbrenn alles in deiner unmittelbaren Umgebung.
- Twister knistern und kreiseln, bis sie in einem Funkenregen explodieren.

### **POWER-UPS:**

Das sind Extras mit sofortiger Wirkung.

- Eine einzelne Karotte stärkt die Gesundheit.
- Ein Bund Karotten stellt sie komplett wieder her.
- Die Sanduhr verschafft dir 30 Sekunden mehr Zeit.
- Ein 1-Up beschert dir ein Extraleben. Power-ups sind an abgelegenen Stellen versteckt. Mit Ausnahme von Welt 1 gibt es sie immer nur im zweiten Level einer Welt.
- Auszeiten frieren alle Feinde für kurze Zeit mitten in der Bewegung ein – deine Chance, dir lästiges Ungeziefer vom Hals zu schaffen.
- Kraftpillen verleihen Robbit so viel Stärke, dass er alle Feinde erledigt, kaum dass er sie berührt, und nichts und niemand ihm etwas anhaben kann. Schade, dass die Wirkung nicht lange anhält.
- Wenn abgeschossene Gegner explodieren, verlieren sie Münzen. Silbermünzen sind 100 Punkte wert, seltene Goldmünzen sogar 500.

## **ROBBITS WELTEN**

### **WELT 1: IN DER RAUEN NATUR**

In Alohas Bergdorf wimmelt es nur so von Schädlingen. Während du versuchst, die Düsenaggregate einzusammeln, greifen sie dich aus allen Richtungen an. Dreifachsprünge helfen dir, Vulkane und brodelnde Lavaströme zu überwinden. Pass auf, dass du nicht vom Rand der Welt fällst, denn das würdest du nicht überleben. Blinkt der Bildschirm rot, bist du getroffen worden.

Im Vorgebirge lauert ein Drache mit Feueratem. Bezwingst du ihn, ist diese Welt gerettet.

## **WELT 2: ALOHAS ÄGYPTEN**

Der Pharao Aloha beugt die Geschichte gern zu seinen Gunsten. Was das bedeutet, erfährst du auf der Suche nach den verborgenen Düsenaggregaten, die dich von einer Pyramide in die nächste führt. Von schwebenden Plattformen aus musst du dich mit Sprüngen nach oben vorarbeiten. Geheime innere Heiligtümer geben ihre Schätze preis, wenn du auf die richtigen Stellen schießt.

Der Ausgang aus dieser Welt wird von einem fiesen Skorpion mit einem todbringenden Stachel bewacht.

## **WELT 3: SPIELELAND**

Fröhliches Hüpfen ist angesagt – mit schwebenden Büchern. Wartest du zu lange, rutschst du von den Ballons. Am besten bewegst du dich sofort weiter. Entscheide schon vor dem Absprung, wo du hinhüpfen willst, und leg ja keine Pause ein. Propeller machen sich den Aufwind zunutze. Balanciere auf einer auf und ab rasenden Achterbahn und warte den richtigen Zeitpunkt für Sprünge vom Trampolin ab. Mithilfe des Radars kannst du die Düsenaggregate ausfindig machen.

Ein übergeschnappter Clown bietet dir eine Tasse Tee an. Und zum krachenden Finale zertrittst du einen Haufen Geschirr.

## **WELT 4: VORSICHT GLATTEIS**

Ein falscher Schritt, und schon fällst du hin. Ein paar unbedachte Schritte, und du könntest geradewegs in Richtung Gefahr schlittern. Mit einer schnellen Drehung oder einem breitbeinigen Hopper kommst du hoffentlich rechtzeitig zum Stehen. Vorsicht vor riesigen Eisplatten – sie sind fast nicht erkennbar, stellen aber potenziell unüberwindbare Hindernisse dar. Die Unterwasserhöhle ist zu niedrig für Sprünge. Ihre verschiedenen Kammern erreichst du über Teleporter. Hol dir alle Düsenaggregate und schließ den Level ab.

Kleiner Tipp: Halte Ausschau nach einer mit einer Rakete bewaffneten Schildkröte.

### **WELT 5: STADTSCHARMÜTZEL**

Bauarbeiter sind bewaffnet, gefährlich und haben den Auftrag, dich auszuschalten. Kämpf dich auf die Bürodächer hinauf und lass dich von den schwebenden Plattformen zu den Düsenaggregaten befördern. Nachts wirken die hoch aufragenden Wolkenkratzer, tückischen Überführungen und schwebenden Gebäude gleich noch viel bedrohlicher. Achte auf den Rhythmus der Butanfackeln, die in bestimmten Abständen aufblitzen, damit du nicht von ihnen versengt wirst.

Wenn es dir gelingt, einen trickreichen Gestaltwandler zu besiegen, ist die Stadt wieder sicher.

### **WELT 6: HIMMLISCHE SPORTARENA**

Finde den Weg durch ein Labyrinth aus Stahlträgern, um die herum Kraftfelder wabern, um zu den Düsenaggregaten vorzudringen. Der Stern in der Mitte ist eine Abschussrampe. Pass den genauen Zeitpunkt ab, zu dem du zum nächsten Halt springen musst.

Stopp! Was ist das? Robbits niederträchtiger Doppelgänger? Ganz recht, und er ist in Angriffslaune. Es kommt noch schlimmer: Er besitzt die Fähigkeit, sich unverwundbar zu machen. Tja. Diesmal darfst du die süßen Häschen wirklich nicht ungeschoren davonkommen lassen.

Dann endlich stehst du Baron Aloha höchstpersönlich gegenüber. Hoffentlich hast du die richtige Ausrüstung dabei, denn der Baron ist ein harter Gegner.

## **BONUSRUNDEN**

In jeder Welt gibt es verborgene Bonusrunden. Geh auf Erkundungstour – es lohnt sich! In ihnen warten jede Menge Luftballons, die du zum Platzen bringen musst, Power-ups und Münzen auf dich. Ein Wettlauf gegen die Uhr beginnt. Aber dafür lauern dir hier wenigstens keine Gegner auf.

Halte Ausschau nach dem Bonusring. Siehst du ihn? Spring hinein, und die Runde beginnt.

Bring Luftballons zum Platzen, indem du auf sie schießt oder springst. Schaffst du alle, bevor die Zeit um ist, bekommst du ein Extraleben.

Manche Luftballons geben Power-ups und Münzen frei. Sammle sie auf, sie werden dir nämlich nach Ende der Bonusrunde im normalen Level angerechnet. Du musst dich allerdings entscheiden, was dir wichtiger ist: ein Extraleben, wenn du alle Luftballons zerplatzen lässt, oder Objekte, die du mitnehmen kannst. Beides auf einmal ist nicht möglich.

Die Runde endet, wenn du den letzten Luftballon zum Platzen bringst, über den Rand fällst oder die Zeit abgelaufen ist.

## **SPIEL UNTERBRECHEN**

Drück die START-Taste. Das Spiel und der Zeitzähler werden unterbrochen und das Pausenmenü geöffnet. Wähl mithilfe der Richtungstasten eine Option aus und drück die START-Taste, um fortzufahren.

Weiter: Das Spiel geht ab dem Punkt weiter, an dem du zuletzt aufgehört hast.

Neuer Versuch: Das Spiel beginnt im aktuellen Level von vorn.

Beenden: Das Spiel wird beendet. Vom Hauptmenü aus kannst du ein neues Spiel beginnen, den letzten Spielstand speichern oder ein gespeichertes Spiel laden und weiterspielen.

## **SPIELERGEBNIS**

Am Ende jedes Levels werden deine Punkte zusammengezählt. Je besser du dich schlägst, desto mehr Punkte erhältst du. Schließt du einen Level mit verbleibender Zeit ab, bekommst du Extrapunkte zur Belohnung. Drück also aufs Gas!

## **SPIEL ABGESCHLOSSEN**

Wenn du Baron Aloha und seinen schrecklichen Handlangern alle sechs Welten entrissen hast, ist das Spiel vorbei. Aber halt, da war doch noch was! Du kannst die Welten noch einmal durchspielen – mit ganz neuen Herausforderungen. Dazu wählst du im Hauptmenü die Option "Spielstart" und markierst mit der Links- oder Rechts-Taste die gewünschte Welt. Dann drückst du die START-Taste, und schon geht's los.

## **WEITER**

Hast du alle Leben verloren? Gut für dich und schlecht für Baron Aloha, dass du ein Spiel unbegrenzt von vorne anfangen kannst. Und zwar so lange, wie du willst. Natürlich nicht ohne regelmäßige Pausen.

Um ein Spiel ab dem Beginn des letzten Levels fortzusetzen, wählst du auf dem Bildschirm "Weiter" die Option "Ja" aus und drückst die START-Taste.

Du schaffst das, Robbit! Los geht's!





## EN UN FUTURO LEJANO...

El malvado Barón Aloha ha puesto en marcha un plan diabólico: arrebatarnos el planeta, ¡trocito a trocito!

El infame astrofísico ha excavado gigantescos trozos de nuestro planeta, esclavizado a nuestros habitantes y lanzado los fragmentos al espacio para crear sus propios continentes galácticos propulsados.

El avaricioso Barón Aloha ha dejado nuestro pacífico mundo como un queso de Gruyère para crear sus propios centros privados. ¿Existe alguien (o algo) capaz de detenerle?

Por suerte, sí. El valiente robot Robbit es ideal para esta misión.

Como experto en la eliminación de plagas, Robbit está creado especialmente para hacer picadillo al Barón Aloha y a sus ejércitos de esbirros verminosos.

Robbit tiene la habilidad de encontrar armas especiales supercargadas en cada mundo para usarlas según le convenga, mientras que sus piernas con amortiguadores le permiten dar grandes saltos con solo tocar un botón. Y, como ya saben todos los que viajan por el espacio, los pisotones de Robbit no tienen rival a este lado de la nébula Ekpiteta.

Lamentablemente, el Barón Aloha ha desconectado los propulsores que impulsan cada uno de los mundos y los ha guardado en diferentes ubicaciones. Y solo él sabe dónde están. Si Robbit logra recuperar los propulsores, podrá salvar nuestro mundo de las garras del mal.

Robbit tiene la actitud. Y tú, ¿serás capaz de soportar la altitud?

## CONTROLES PREDETERMINADOS

Moverse hacia adelante o hacia atrás	Botón ARRIBA o ABAJO
Girar a la izquierda o a la derecha	Botón IZQUIERDA o DERECHA
Girar y moverse en diagonal hacia la izquierda o la derecha	Botón ARRIBA + botón IZQUIERDA o DERECHA
Giro rápido (saltar hacia atrás y rotar)	Botón ABAJO + botón IZQUIERDA o DERECHA
Mirar hacia arriba	Botón R1 o R2 + botón ABAJO
Mirar hacia abajo	Botón R1 o R2 + botón ARRIBA
Mirar a la izquierda o a la derecha	Botón R1 o R2 + botón IZQUIERDA o DERECHA
Saltar	Botón EQUIS
Disparar	Botón CUADRADO
Usar objeto especial	Botón CÍRCULO
Pausar/reanudar	Botón START

## MOVIMIENTOS ESPECIALES DE ROBBIT

¡Robbit tiene una habilidad para saltar increíble! Alcanza gran altura, flota en el aire y planea como un halcón hasta llegar al objetivo.

**SALTO:** Pulsa el botón EQUIS una vez para saltar. Pulsa los botones ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA o DERECHA mientras estás en el aire para desplazarte hasta un punto de aterrizaje, usando los pies y la sombra de Robbit como guía.

**DOBLE SALTO:** Cuando alcances el punto más alto de tu primer salto, vuelve a pulsar el botón EQUIS. Si lo haces en el momento correcto, el punto más alto del primer salto te servirá de trampolín para llegar todavía más alto.

## **FLOTAR Y PLANEAR:**

Mantén pulsado el botón EQUIS mientras estás en el aire. Robbit flotará unos instantes antes de comenzar el descenso. Pulsa los botones ARRIBA, ABAJO, IZQUIERDA o DERECHA para girar y deslizarte hacia un punto de aterrizaje. Suelta los botones para caer en línea recta.

Practica los movimientos especiales hasta que los domines. Descubre cómo saltar más alto y realizar otros movimientos. Sé creativo. Necesitarás todos estos trucos para alcanzar los propulsores, acceder a rondas de bonificación y derrotar al Barón Aloha.

## **TU MISIÓN**

Encuentra los cuatro propulsores en las dos primeras etapas de cada mundo. Después, salta sobre el propulsor de salida para lanzar a Robbit a la siguiente etapa. Derrota a máquinas venenosas, monstruosas o mágicas para rescatar a los habitantes del mundo y devolver los trozos del planeta al lugar al que pertenecen.

Y presta atención a las útiles advertencias, los consejos y los chistes de Kumagoro, el vigía que acompaña a Robbit.

## **LA PANTALLA DEL JUEGO**

**TEMPORIZADOR:** Cada etapa tiene un límite de tiempo. La cuenta atrás comienza en el momento en el que la inicias. Si se agota el tiempo antes de que logres superarla, perderás una vida y tendrás que volver a empezar.

**PUNTUACIÓN:** ¡Consigue tantos puntos como puedas! Para sumar puntos, aplasta a tus enemigos, recoge monedas y supera etapas. Ve todo lo rápido que puedas para conseguir puntos adicionales y bonificaciones por tiempo. Cuando llegues

a 300 000 puntos conseguirás una vida adicional y, después, otra por cada millón de puntos que obtengas.

### **OBJETOS ESPECIALES:**

Robbit guarda los objetos especiales que recojas en tres secciones de carga. Si recoges una cuarta arma, esta sustituirá a la primera.

Para disparar, pulsa el botón **CÍRCULO**. Las armas especiales se usan en el orden en el que se recogen.

### **RADAR:**

¡Localiza a los atacantes antes de que te sorprendan! La zona de color azul claro con forma de V es tu campo de visión.

Gira a Robbit por completo para escanear tu posición.

¡Mira el radar para que los enemigos que van pisándote los talones no te tiendan una emboscada!

**Puntos blancos** = enemigos

**Puntos amarillos** = propulsores

**Puntos rojos** = potenciadores

### **MEDIDOR DE PUNTOS DE ATAQUE:**

Robbit pasará de ser increíblemente fuerte a peligrosamente débil a medida que los disparos del enemigo hagan mella en su armadura. El estado de su vida determina cuantos disparos más puede soportar. Lo mejor es tener un medidor completamente verde, pero podría ponerse amarillo en cualquier momento y, después, volverse del siempre peligroso color rojo. Si el medidor se vacía, los sistemas de Robbit se apagan y pierdes una vida. Recoge zanahorias para aumentar la vida de Robbit, y esquiva a tus enemigos o hazlos pedacitos antes de que puedan dispararte.

- VIDAS:** Comienzas cada partida con tres vidas. Si pierdes las tres, acabará la partida... por ahora. Puedes revivir las partidas perdidas con continuaciones ilimitadas. Reanudarás la partida desde la primera etapa del mundo actual con tres nuevas vidas. Busca las 'vidas extra' de Robbit e intenta lograr la mayor puntuación posible para seguir sumando vidas.
- PROPULSORES:** Este contador registra los propulsores a medida que los recoges. Recupera cuatro propulsores y, después, pasa al propulsor de salida para superar las etapas 1 y 2 de cada mundo.
- KUMAGORO:** Tu simpático acompañante aparecerá para avisarte del peligro que te espera y ofrecerte consejos que te ayuden a superar la etapa.

## OBJETOS PARA RECOGER

Salta sobre estos iconos o pasa sobre ellos para añadirlos a tu arsenal.

### OBJETOS ESPECIALES

Los objetos especiales son armas increíblemente potentes. Utilízalas cuando te veas rodeado de grandes grupos de enemigos para causar el mayor daño posible. En cada etapa encontrarás montones de objetos especiales, pero no podrás llevarlos contigo a la siguiente etapa.

- Las bombas explotan cuando golpean algo o recorren determinada distancia.
- Los cohetes ponen a los enemigos en el punto de mira.
- Las bengalas arrojan una luz candente. Da un giro completo para chamuscar todo lo que se te ponga por delante.
- Los tornados chisporrotean y giran, para después explotar en una nube de chispas.

## POTENCIADORES

Estos objetos hacen efecto al instante.

- Una zanahoria rellena parte de la vida.
- Un puñado de zanahorias rellena la vida por completo.
- El reloj de arena hace retroceder el temporizador 30 segundos.
- Las 'vidas extra' de Robbit te ofrecen vidas adicionales. Buscan estos potenciadores en lugares ocultos y fuera del camino principal. Después del primer mundo, solo los encontrarás en la segunda etapa de cada mundo.
- El tiempo muerto congela a todos los enemigos, aunque no por mucho tiempo. ¡Es tu oportunidad para avanzar sin que te den la lata!
- Las píldoras de poder hacen que Robbit sea tan fuerte que destruye a todos los enemigos que toca... ¡y no puede recibir daños! Es una pena que el efecto solo dure unos instantes.
- Los enemigos derrotados sueltan monedas al explotar. Las monedas de plata valen 100 puntos; las monedas de oro poco comunes añaden 500 puntos a tu puntuación.

## RECORRIDO POR EL MUNDO DE ROBBIT

### MUNDO 1: NATURALEZA EN BRUTO

El poblado en la montaña de Aloha está plagado de enemigos. Mientras intentas reunir los propulsores, te atacarán por todas partes. Intenta realizar saltos triples para sortear los volcanes y los serpenteantes ríos de lava. Caerse por el borde del mundo no mola. Una pantalla roja parpadeante indica que te han golpeado.

Acaba con el dragón de aliento candente de la ladera para recuperar este mundo.

### MUNDO 2: EL EGIPTO DE ALOHA

La historia acompaña al faraón Aloha mientras tú recorres un laberinto de pirámides en busca de propulsores ocultos. Aterrizas en las plataformas flotantes y, después, saltas para llegar todavía más alto. Encontrarás santuarios secretos repletos de botín para Robbit... si sabes dónde disparar.

Un peligroso escorpión con una picadura mortal bloquea tu salida de este mundo.

### **MUNDO 3: ZONA DE JUEGOS**

Esquiva la avalancha de libros flotantes. Si esperas demasiado, te caerás de los globos; en su lugar, úsalos como plataformas temporales para seguir avanzando. Salta constantemente y determina la dirección que vas a seguir con antelación. Los propulsores usan las corrientes de aire ascendentes para darte altura. Intenta mantener el equilibrio en una enorme montaña rusa y calcula bien tus saltos del trampolín. El radar te permite ubicar rápidamente los propulsores.

Tómate un té con un divertido payaso y haz añicos la vajilla para terminar el nivel con una superioridad aplastante.

### **MUNDO 4: PAISAJE INVERNAL HELADO**

Por este mundo tendrás que andar con pies de plomo. Si caminas demasiado rápido podrías perder el equilibrio y deslizarte directamente hacia el peligro. Intenta dar un giro rápido o saltar para recuperar el control después de resbalarte. Haz todo lo posible por no golpear los témpanos de hielo. Son prácticamente invisibles, pero detendrán en seco tu avance. El techo de la cueva bajo el mar es demasiado bajo para saltar, así que tendrás que buscar transportadores para acceder a otras cámaras, encontrar todos los propulsores y superar el nivel.

Ve con cuidado, ya que una tortuga lanzamisiles intentará por todos los medios poner fin a tu aventura.

### **MUNDO 5: ESCARAMUZA EN LA CIUDAD**

Los trabajadores con casco van armados y son peligrosos, y sus órdenes son hacerte pedacitos. Alcanza los tejados de la oficina y utiliza las plataformas flotantes para llegar hasta los propulsores. Por la noche, la ciudad se vuelve de lo más siniestra, con imponentes rascacielos, traicioneras carreteras y edificios

flotantes. Las antorchas de butano se encienden y apagan cada cierto tiempo, así que muévete a su ritmo para evitar salir chamuscado.

Enfréntate a un astuto enemigo que cambia de forma constantemente para poner a salvo la ciudad.

### **MUNDO 6: PARQUE DEPORTIVO EN EL CIELO**

Recorre un laberinto de vigas con campos de fuerza para llegar hasta los propulsores. La estrella central es una plataforma de lanzamiento. Tendrás que adivinar el punto exacto en el que saltar para alcanzar la siguiente base.

¡Espera! ¿Qué es esto? ¿Una malvada némesis de Robbit? ¡Sí! Frecuenta el Coliseo y, lo que es todavía peor, tiene la habilidad de volverse invulnerable. Por desgracia, esta vez tendrás que disparar a los adorables conejitos para derrotar a tu doble malvado.

Y, por último, el Barón Aloha, el mismísimo campeón, hace su aparición para enfrentarse a ti. Esperamos que tengas todo el equipo necesario, porque este combate es todo un reto.

### **JUGAR A LAS RONDAS DE BONIFICACIÓN**

Cada mundo esconde rondas de bonificación y merece la pena encontrarlas. En estas rondas sin enemigos, tendrás que explotar todos los globos o acumular montones de potenciadores y monedas antes de que se agote el tiempo, sin tener que esquivar molestos adversarios.

Busca el anillo de bonificación y salta dentro para iniciar la ronda.

Dispara a los globos o salta sobre ellos para hacerlos explotar. Explota todos los globos antes de que se agote el tiempo para llevarte una vida adicional.



Algunos globos dejarán caer potenciadores y monedas al explotar. Recógelos para poder usarlos cuando se reinicie la etapa normal. Tendrás que escoger entre explotar todos los globos para conseguir una vida adicional o recoger objetos para llevártelos. No puedes hacer ambas cosas.

La ronda finalizará cuando explotes el último globo, te caigas del escenario o se agote el tiempo.

## **PAUSAR UNA PARTIDA**

Pulsa el botón **START** para detener la acción y el reloj del juego, y acceder al menú de Pausa. Utiliza los botones de dirección para seleccionar una opción y pulsa el botón **START** para continuar.

Continuar: reinicia la partida por donde la dejaste.

Volver a intentar: inicia la etapa actual desde el principio.

Retirarse: finaliza la partida para acceder al menú principal, donde podrás iniciar una nueva partida, guardar la partida actual en el punto donde terminó o cargar una partida guardada.

## **PUNTUACIÓN**

En la pantalla de puntuación se sumarán todos los puntos que hayas conseguido al finalizar cada etapa. Cuanto mejor lo hagas, más puntos de recompensa recibirás. Por ejemplo, recibirás puntos adicionales por el tiempo que quede en el reloj, así que intenta acabar cada etapa en el menor tiempo posible.

## **FIN DE LA PARTIDA**

La partida termina cuando liberas los seis mundos de las garras del Barón Aloha y sus temibles esbirros. Pero espera, ¡que todavía hay más! Puedes volver a recorrer cada uno de los mundos para completar nuevos desafíos. Selecciona 'Iniciar partida' en el menú principal y pulsa los botones IZQUIERDA o DERECHA para seleccionar un mundo. Después, pulsa el botón START para volver a adentrarte en él.

## **CONTINUAR**

¿Has perdido todas tus vidas? Por fortuna para ti, y por desgracia para el Barón Aloha, dispones de continuaciones ilimitadas. Eso significa que podrás jugar una y otra vez. Pero tomándote algún descanso, por supuesto.

Para reanudar una partida desde el principio de la última etapa, selecciona 'Sí' y pulsa el botón START.

¡Vamos Robbit, salta y adelante!



## В ДАЛЕКОМ БУДУЩЕМ...

Злобный барон Алоха разработал коварный план – по кусочкам украсть нашу планету!

Злодей-астрофизик разделил наш мир на части, поработил многих жителей и отправил все это в космос, чтобы образовать собственные галактические континенты.

Ненасытный барон Алоха превратил наш безмятежный мир в швейцарский сыр и личный курорт. Сможет ли кто-нибудь – или что-нибудь – его остановить?

И мы знаем ответ – да! С таким заданием справится один отважный робот: Роббит.

Созданный для борьбы с вредителями, Роббит идеально подходит на роль того, кто сможет избавиться от барона Алоху и его мерзких прихвостней.

Роббит способен находить особое мощное оружие в каждом из миров, а его электрические пружинные ноги позволяют выполнять высокие прыжки одним лишь нажатием кнопки. Каждый космический путешественник знает, что с силой ног Роббита не сравнится ничто на этой стороне туманности Экпитета.

Но барон Алоха отключил реактивные двигатели, благодаря которым миры перемещались в пространстве, и разбросал их по всему своему королевству. Никто, кроме него, не знает, где они теперь находятся. Только запустив реактивные двигатели, Роббит сможет спасти наш мир от лап зла!

Но Роббит знает, что делать. А вы?

## УПРАВЛЕНИЕ ПО УМОЛЧАНИЮ

Движение вперед или назад	кнопка ВВЕРХ или ВНИЗ
Поворот влево или вправо	кнопка ВЛЕВО или ВПРАВО
Поворот и движение влево или вправо по диагонали	кнопка ВВЕРХ + кнопка ВЛЕВО или ВПРАВО
Быстрый поворот (прыжок назад и поворот)	кнопка ВНИЗ + кнопка ВЛЕВО или ВПРАВО
Посмотреть вверх	кнопка R1 или R2 + кнопка ВНИЗ
Посмотреть вниз	кнопка R1 или R2 + кнопка ВВЕРХ
Посмотреть влево или вправо	кнопка R1 или R2 + кнопка ВЛЕВО или ВПРАВО
Прыжок	кнопка «КРЕСТ»
Выстрел	кнопка «КВАДРАТ»
Применить особый предмет	кнопка «КРУГ»
Пауза/продолжить	кнопка START

## ОСОБЫЕ ПРИЕМЫ РОБИТА

Прыжок Роббита превосходит все возможные ожидания! Он умеет высоко взмывать над землей, зависать в воздухе, а затем резко устремляться вниз к цели, словно ястреб.

### **ПРЫЖОК:**

Нажмите кнопку «КРЕСТ» один раз, чтобы подпрыгнуть. Чтобы управлять направлением прыжка, зажмите кнопки ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО или ВПРАВО, находясь в полете, а затем приземлитесь точно в намеченное место, ориентируясь по ногам и тени Роббита.

## **ДВОЙНОЙ ПРЫЖОК:**

В наивысшей точке первого прыжка снова нажмите кнопку «КРЕСТ». Если сделать все правильно, вы сумеете оттолкнуться от воздуха и прыгнуть еще выше.

## **ПЛАНИРОВАНИЕ:**

Нажмите и удерживайте кнопку «КРЕСТ» во время полета. Роббит зависнет в воздухе, прежде чем начать снижаться. Нажимайте кнопки ВВЕРХ, ВНИЗ, ВЛЕВО или ВПРАВО, чтобы поворачиваться и снижаться в нужном направлении. Отпустите все кнопки, чтобы упасть вниз.

Тренируйтесь в применении этих особых приемов, пока полностью их не освоите. Научитесь высоким прыжкам и другим приемам. Не бойтесь экспериментировать. Они помогут добраться до реактивных двигателей, открыть бонусные уровни и победить барона Алоху.

## **ВАШЕ ЗАДАНИЕ**

Отыщите четыре реактивных двигателя на первых двух уровнях каждого из миров. Затем встаньте на платформу выхода, чтобы отправить Роббита на следующий уровень. Побеждайте чудовищные, ядовитые и волшебные машины, чтобы спасти обитателей миров и вернуть все части планеты на свои места.

И не забывайте прислушиваться к полезным предостережениям, советам и шуткам Кумагоро – бортового компьютера Роббита.

## ИГРОВОЙ ЭКРАН

### ТАЙМЕР:

На каждом уровне установлены временные ограничения. Когда вы оказываетесь на уровне, начинается обратный отсчет. Если время истечет до того, как вы завершите уровень, вы потеряете жизнь, и вам придется начать прохождение заново.

### СЧЕТ:

Постарайтесь набрать как можно больше очков! Зарабатывайте очки, расправляясь с негодьями, собирая монеты и проходя уровни. Поспешите, чтобы получить дополнительные очки в качестве бонуса за неиспользованное время. Набрав 300 000 очков, вы получите дополнительную жизнь, а затем будете получать дополнительные жизни за каждые 1 000 000 набранных очков.

### ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ:

Все собранные Роббитом особые предметы хранятся в трех грузовых отсеках. Если вы подберете четвертое оружие, то оно будет помещено в первый грузовой отсек вместо предмета, который хранился там раньше.

Вы можете стрелять, нажимая на кнопку «КРУГ». Особое оружие можно использовать только в том порядке, в котором вы его нашли.

## **РАДАР:**

Старайтесь замечать врагов до того, как они нападут! Светло-синий конус на экране – это поле вашего обзора. Поверните Роббита вокруг своей оси, чтобы просканировать всю область вокруг. Не забывайте следить за радаром, чтобы не попасть в засаду, устроенную многоногими негодьями!

**Белые точки** = враги

**Желтые точки** = реактивные двигатели

**Красные точки** = бонусы

## **ШКАЛА ЗДОРОВЬЯ**

Роббит начинает игру с полным здоровьем, но если врагам удастся пробить его броню, шкала здоровья может упасть до критического уровня. От состояния здоровья зависит, сколько еще ударов может выдержать Роббит. Лучше всего, когда шкала зеленая, но после нескольких пропущенных ударов она может стать желтой, а затем и вовсе красной, что указывает на то, что здоровья осталось совсем немного! Если шкала упадет до нуля, системы Роббита прекратят работу, и вы потеряете жизнь. Собирайте морковки, чтобы повысить уровень здоровья Роббита, уклоняйтесь от вражеских атак и уничтожайте их первыми, чтобы не дать этим негодьям ранить вас.

## **ЖИЗНИ:**

Вы начинаете каждую игру с тремя жизнями. Потеряете их, и игра будет окончена – на мгновение. У вас неограниченное число попыток. Вы продолжите игру, начав с 1-го уровня того мира, в котором находились, и у вас будет снова

три жизни. Подбирайте бонусы, чтобы набрать еще больше очков и увеличить количество жизней.

## **РЕАКТИВНЫЕ ДВИГАТЕЛИ:**

Этот показатель отображает количество найденных реактивных двигателей. Найдите четыре реактивных двигателя и встаньте на платформу выхода, чтобы покинуть 1 и 2 уровни каждого из миров.

## **КУМАГОРО:**

Ваш веселый приятель всегда готов предупредить вас о приближающейся опасности или дать полезный совет.

## **ПРЕДМЕТЫ**

Прыгайте на значки предметов или проходите сквозь них, чтобы добавить их в свой арсенал.

## **ОСОБЫЕ ПРЕДМЕТЫ**

Особые предметы – невероятно мощное оружие. Используйте их, когда сталкиваетесь с целой армией врагов, чтобы нанести максимальный урон. На каждом уровне можно отыскать множество таких предметов, но их нельзя взять с собой на следующий уровень.

- Вишневые бомбы взрываются при контакте с чем-либо или пройдя определенное расстояние.
- Ракеты зададут жару вашим врагам.
- Римские свечи разбрасывают горячие искры. Поджигайте все вокруг, вращаясь вокруг своей оси на все 360°.
- Спирали шипят и крутятся, а затем взрываются брызгами искр.



## **БОНУСЫ**

Эти улучшения оказывают мгновенный эффект.

- Морковка восстанавливает немного здоровья.
- Несколько морковок полностью восстанавливают здоровье.
- Песочные часы возвращают таймер на 30 секунд назад.
- Вы можете найти дополнительную жизнь в скрытых или удаленных местах на уровне. После прохождения первого мира вы можете находить их только на вторых уровнях каждого мира.
- Тайм-ауты замораживают всех врагов на короткий срок. В эти секунды вы можете пройти дальше без особых проблем!
- Энергетические таблетки делают Роббита таким сильным, что враги будут разрушаться при столкновении с ним... а сам Роббит не получит ни капли урона! Жаль только, что действие этого бонуса слишком быстротечно.
- Из взрывающихся врагов выпадают монеты. Серебряные монеты стоят 100 очков; редкие золотые монеты добавляют к вашему счету по 500 очков.

## **МИРОВОЕ ТУРНЕ РОББИТА**

### **МИР 1: НЕТРОНУТАЯ ПРИРОДА**

Горное поселение Алохи переполнено его приспешниками. В поисках реактивных двигателей не забывайте, что они атакуют со всех сторон. Используйте тройной прыжок, чтобы перепрыгивать вулканы и потоки раскаленной лавы. Только не выпрыгните за пределы мира. Если экран мигает красным, значит, вы ранены.

Убейте огнедышащего дракона, обитающего под горой, чтобы спасти этот мир.

## **МИР 2: ЕГИПЕТ АЛОХИ**

Фараон Алоха изменил историю этого мира, и вы узнаете, как именно, когда будете путешествовать по лабиринтам пирамид в поисках спрятанных реактивных двигателей. Взбирайтесь на парящие в воздухе платформы и используйте планирование, чтобы покорять новые высоты. Вас ждут тайные святилища со всякими полезными предметами. Главное – знать, куда стрелять, чтобы их добыть.

Жуткий скорпион с ядовитым жалом стоит на пути к выходу из этого мира.

## **МИР 3: ПАРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ**

Не позволяйте летающим книгам приблизиться к вам. Запрыгивая на зависшие в воздухе шары, старайтесь не задерживаться на них слишком долго, не то можете соскользнуть вниз. Здесь важно постоянно находиться в движении и продумывать путь наперед. Прыгайте в восходящие потоки воздуха, чтобы подняться вверх. Удерживайте равновесие на ракетных американских горках и своевременно спрыгивайте с них, чтобы добраться до места назначения. Радар поможет вам понять, где расположены реактивные двигатели.

Выпейте чай с безумным клоуном и разнесите посуду вдребезги, чтобы эффектно покинуть этот мир.

## **МИР 4: СТРАНА ВЕТРА ВО ЛЬДУ**

Вы оказываетесь в незнакомом мире. Несколько шагов – и вы в опасности, если не сумеете удержаться на ледяной поверхности. Выполните быстрый поворот или прыжок, чтобы прервать неуправляемое скольжение. Старайтесь не врезаться в почти невидимые огромные льдины... они сразу же остановят ваше продвижение дальше. Потолки подводных пещер не позволяют вам высоко прыгать, поэтому ищите движущиеся поверхности, которые помогут вам забраться в разные части пещеры, отыскать все реактивные двигатели и покинуть уровень.

Будьте осторожны – стреляющая ракетами черепаха сделает все, чтобы помешать вам.

### **МИР 5: ОПАСНЫЙ ГОРОД**

Работники в касках вооружены и опасны, и им дан приказ уничтожить вас. Взбирайтесь на крыши зданий и прыгайте по летающим платформам, чтобы добраться до реактивных двигателей. Ночью высокие небоскребы, предательские дороги и летающие здания становятся особенно опасны. Факелы горят в течение нескольких мгновений, затем затухают – старайтесь двигаться только в их свете, иначе придется идти наугад.

Сразитесь с коварным роботом, меняющим свою форму, чтобы спасти город.

### **МИР 6: СПОРТИВНАЯ ПЛОЩАДКА В НЕБЕ**

Пройдите по зависшим в воздухе ярко светящимся балкам, чтобы добраться до реактивных двигателей. Центральная звезда – это пусковая установка. Ваша задача – понять, куда двигаться дальше.

Постойте! А это еще что такое? Злобный двойник Роббита? Так и есть! Он обосновался в Колизее и, что еще хуже, научился становиться неуязвимым. К сожалению, в этот раз вам придется стрелять в очаровательных кроликов – иначе вам не победить своего двойника.

И, наконец, вам предстоит схватка с самим «Чемпином», как барон Алоха называет себя, и его ближайшими прихвостнями. Позаботьтесь о том, чтобы у вас было все необходимое... он очень силен даже в одиночку.

## **ПРОХОЖДЕНИЕ БОНУСНЫХ УРОВНЕЙ**

Бонусные уровни разбросаны по всем мирам, и их стоит найти. На этих уровнях нет врагов – за определенное время вы должны взорвать как можно больше шаров и собрать как можно больше бонусов и монет, не думая об опасных врагах.

Чтобы попасть на бонусный уровень, вы должны найти бонусное кольцо и прыгнуть через него.

Лопайте шарики, стреляя или прыгая на них. Взорвите все шарики за отведенное время, чтобы получить дополнительную жизнь.

Из некоторых шариков выпадают бонусы и монеты. Когда бонусный уровень завершится, они останутся с вами. Выберите, что для вас важнее – лопнуть все шары ради дополнительной жизни или собрать как можно больше предметов. Вы не успеете сделать и то, и другое.

Уровень завершится, когда закончится время, или вы взорвете последний шар, или упадете с платформы.

## **ПАУЗА**

Нажмите кнопку **START**, чтобы поставить игру на паузу и остановить таймер. Вам будет доступно меню паузы, где вы сможете выбрать один из параметров при помощи кнопок направлений. Нажмите кнопку **START**, чтобы продолжить.

«Продолжить» – игра возобновится с того места, где вы остановились.

«Начать заново» – начать прохождение текущего уровня сначала.

«Отступить» – вы завершите прохождение и вернетесь в главное меню, где сможете начать новую игру, сохранить текущую игру или загрузить ранее сохраненную игру.

## **СЧЕТ**

Экран счета отображает ваши очки за прохождение каждого уровня.

Чем лучше вы справитесь, тем больше бонусных очков получите.

Вы получаете бонусные очки в том числе и за неиспользованное время, поэтому старайтесь проходить уровень как можно быстрее.

## **КОНЕЦ ИГРЫ**

Игра завершится, когда вы освободите все шесть миров от барона Алохи и его мерзких приспешников. Стоп... это еще не все! Вы можете пройти все миры заново, и вам будут доступны совершенно новые испытания. Выберите «Начать игру» в главном меню и при помощи кнопок ВЛЕВО и ВПРАВО выберите мир, который хотите пройти заново, а затем нажмите кнопку START, чтобы начать.

## **ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ**

Потеряли все жизни? К счастью для вас и к несчастью для барона Алохи, у вас неограниченное количество попыток. Это значит, что вы сможете продолжить свою игру снова, и снова, и снова. С регулярными перерывами, конечно же.

Чтобы возобновить прохождение с начала последнего уровня, нажмите «ДА» в меню «Продолжение игры», а затем нажмите кнопку START.

Вперед, Роббит, прыгай к своей цели!



## IN DE VERRE TOEKOMST...

...heeft de kwaadaardige Baron Aloha een duivels plan bedacht: hij gaat onze planeet stukje bij beetje stelen!

De gemene astrofysicus heeft grote brokken uit onze wereld gegraven, de bevolking tot slaaf gemaakt en alles de ruimte in gestuurd om er zijn eigen ruimtecontinenten met straalaandrijving van te maken.

De hebzuchtige Baron Aloha heeft onze vredige wereld in een gatenkaas veranderd om privéresorts te maken. Kan iemand – of iets – hem nog stoppen?

Nou, het antwoord is ja! De dappere robot Robbit kan hem stoppen.

Robbit is een ongediertebestrijder en daarom perfect geschikt om korte metten te maken met Baron Aloha en zijn nare hulpjes.

Robbit kan op elke wereld speciale wapens vinden en gebruiken. Bovendien kan hij met een druk op de toets hoge sprongen maken met zijn elektrische springbenen. En zoals iedere ruimtereiziger weet, kan niemand in de Ekpiteta Nebula zo machtig stampen als Robbit.

Maar Baron Aloha heeft de Jet Pods die elke wereld aandrijven losgekoppeld en op verschillende plekken in het rijk verstopt. Alleen hij weet waar ze zijn. Als Robbit de Jet Pods kan vinden, kan hij onze wereld redden uit de klauwen van het kwaad!

Robbit is er klaar voor. Hopelijk heb jij geen hoogtevrees?

## STANDAARDBESTURING

Naar voren of achteren bewegen	toets OMHOOG of OMLAAG
Naar links of rechts draaien	toets LINKS of RECHTS
Draaien en diagonaal naar links of rechts bewegen	toets OMHOOG + LINKS of RECHTS
Snel draaien (achteruit springen en draaien)	toets OMLAAG + LINKS of RECHTS
Omhoog kijken	R1- of R2-toets + toets OMLAAG
Omlaag kijken	R1- of R2-toets + toets OMHOOG
Naar links of rechts kijken	R1- of R2-toets + toets LINKS of RECHTS
Springen	KRUIS-toets
Schieten	VIERKANT-toets
Speciaal item gebruiken	CIRKEL-toets
Pauze/verdergaan	START-toets

## ROBBITS SPECIALE MOVES

Robbit kan ongelooflijk goed springen! Hij springt ver omhoog, hangt in de lucht en zweeft als een havik om op het doel terecht te komen.

**SPRINGEN:** Druk eenmaal op de KRUIS-toets om te springen. Druk op de toetsen OMHOOG, OMLAAG, LINKS of RECHTS als je in de lucht bent, om naar een landingsplek te zweven. Gebruik de voeten en schaduw van Robbit als richtlijn.

**DUBBELE SPRONG:** Op het hoogtepunt van je eerste sprong druk je nogmaals op de KRUIS-toets. Als je goed kunt timen, kun je de piek van de eerste sprong als springplank gebruiken voor een hogere sprong.

**ZWEVEN:**

Houd de KRUIS-toets ingedrukt als je in de lucht bent. Robbit blijft even in de lucht hangen voordat hij omlaag zweeft. Druk op de toetsen OMHOOG, OMLAAG, LINKS of RECHTS om naar een landingsplek te draaien en te zweven. Laat de toetsen los om recht omlaag te vallen.

Oefen de speciale moves tot je ze onder de knie hebt. Probeer uit te vogelen hoe je hogere sprongen en andere moves uitvoert. Gebruik je fantasie. Je hebt deze trucjes nodig om de Jet Pods te bereiken, bonusrondes te spelen en Baron Aloha te verslaan.

**JE MISSIE**

Zoek de vier Jet Pods in de eerste twee levels van elke wereld. Spring daarna op het Exit-platform om Robbit naar het volgende level te schieten. Versla giftige, monsterlijke of magische machines om de bewoners van de wereld te redden en plaats de stukken van de planeet weer waar ze horen.

Onderweg krijg je nuttige waarschuwingen, tips en grapjes te horen van Kumagoro, Robbits hulpje.

**HET SPELSCHERM****TIMER:**

Voor elk level geldt een tijdlimiet. Zodra je het level start, begint het aftellen. Als de tijd om is voordat je een level hebt voltooid, verlies je een leven en moet je opnieuw beginnen.

**SCORE:**

Probeer zo hoog mogelijk te scoren! Je scoort punten door vijanden te verslaan, munten te verzamelen en levels te voltooien. Als je snel bent, krijg je extra punten als tijdbonus. Je krijgt een extra leven bij 300.000 punten en daarna voor elke 1.000.000 punten die erbij komen.



**SPECIALE ITEMS:** De speciale items die je verzamelt, worden opgeslagen in de drie laadruimen van Robbit. Als je een vierde wapen oppakt, wordt het eerste wapen vervangen.

Gebruik de CIRKEL-toets om met deze wapens te schieten. Speciale wapens worden gebruikt in de volgorde waarin je ze verzamelt.

**RADAR:** Spoor aanvallers op voordat ze jou aanvallen! Het lichtblauwe V-vormige gebied is je gezichtsveld. Draai Robbit helemaal rond voor een volledige scan om je heen. Als je op de radar let, kun je niet worden overvallen door meervoetige schurken die je besluipen!!

**Witte stipjes** = vijanden

**Gele stipjes** = Jet Pods

**Rode stipjes** = power-ups

**HP-METER  
(HIT POINTS):**

Als Robbits pantser wordt geraakt door vijandelijke schoten, wordt hij steeds zwakker. Zijn gezondheid bepaalt hoeveel treffers hij nog kan incasseren. Een volle groene meter is het beste. Als de meter geel wordt, moet je oppassen, en als hij rood wordt, is het groot alarm! Als de meter is teruggelopen tot nul, worden Robbits systemen uitgeschakeld en verlies je een leven. Verzamel wortels om Robbits gezondheid aan te vullen, en ontwijk vijanden of knal ze overhoop voordat ze op jou kunnen schieten.

**LEVENS:**

Je begint elk spel met drie levens. Als je ze alle drie hebt verloren, is het spel voorbij – op dat moment. Je kunt verder

spelen met onbeperkte Continues (doorgaan). Je begint dan met drie nieuwe levens in level 1 van je huidige wereld. Zoek Robbit-1-ups en haal superhoge scores voor extra levens.

**JET PODS:**

Deze teller houdt bij hoeveel Jet Pods je hebt verzameld. In levels 1 en 2 van elke wereld moet je vier Jet Pods vinden voordat je naar het Exit-platform gaat.

**KUMAGORO:**

Je grappige sidekick laat van zich horen als er gevaar dreigt of als hij tips heeft over hoe je kunt winnen.

## PICK-UPS

Spring op deze icoontjes of loop erdoorheen om ze toe te voegen aan je arsenaal.

### SPECIALE ITEMS

Speciale items zijn megakrachtige wapens. Gebruik ze als er veel vijanden naderen, zodat je de meeste schade kunt toebrengen. Je vindt volop speciale items in elk level, maar je kunt ze niet meenemen naar het volgende level.

- Kersenbommen ontploffen als ze iets raken of een bepaalde afstand hebben afgelegd.
- Raketten leggen vervelende vijanden het vuur aan de schenen.
- Romeinse kaarsen schieten roodgloeiende stralen af. Verbrand alles in je pad terwijl je helemaal ronddraait.
- Twisters knetteren, draaien en ontploffen in een regen van vonken.

### POWER-UPS

Deze handige items hebben onmiddellijk effect.

- Een enkele wortel herstelt een beetje HP.
- Een bos wortels herstelt al je HP.

- De zandloper zet de timer 30 seconden terug.
- Robbit-1-ups geven je extra levens. Zoek deze power-ups op verscholen en moeilijk te bereiken plekken. Na wereld 1 kun je ze alleen vinden in level 2 van elke wereld.
- Time-outs bevroeren alle vijanden, maar niet lang. Dat is het perfecte moment om vorderingen te maken zonder te worden lastiggevallen!
- Krachtpillen maken Robbit zo sterk dat hij elke vijand vernietigt die hij aanraakt... en hij is onkwetsbaar! Helaas duurt het effect niet lang.
- Verslagen slechteriken laten munten achter als ze ontploffen. Zilveren munten zijn 100 punten waard en zeldzame gouden munten voegen 500 punten toe aan je score.

## **ROBBITS WERELDREIS**

### **WERELD 1: RUIGE NATUUR**

In Aloha's bergdorp wemelt het van het ongedierte. Terwijl jij probeert de Jet Pods te verzamelen, vallen ze van alle kanten aan. Gebruik driedubbele sprongen om de vulkanen en kolkende lavastromen te ontwijken. Van de rand van de wereld vallen is niet cool. Een knipperend, rood scherm betekent dat je bent geraakt.

Versla een draak met dieseladem in de heuvels om deze wereld te heroveren.

### **WERELD 2: ALOHA'S EGYPTE**

Farao Aloha zet de geschiedenis naar zijn hand terwijl jij in een doolhof van piramides verborgen Jet Pods zoekt. Spring op zwevende platformen en neem daarna een aanloop om nog hoger te komen. Geheime heiligdommen met buit voor Robbit wachten om je binnen te laten – als je weet waar je moet schieten.

Een akelige scorpioen met nare stekels staat tussen jou en de uitgang van deze

wereld.

### **WERELD 3: SPEELLAND**

Blijf uit de buurt van alle zwevende boeken. Je glijdt van de ballonnen als je te lang wacht, dus gebruik ze alleen om verder te komen. Blijf springen en stippel van tevoren je route uit. Propellers helpen je hoger te komen. Balanceer op een supersnelle achtbaan en spring op het juiste moment van de trampoline. De radar laat je snel zien waar de Jet Pods zijn.

Neem een theepauze met een doorgedraaide clown, en stamp op serviesgoed in de verpletterende finale.

### **WERELD 4: IJZIG WINTERLAND**

Je zult voor deze wereld vallen. Een paar snelle stappen en je glijdt recht op het gevaar af. Draai je snel om of spring als je wilt stoppen met glijden. Knal niet tegen de enorme ijsplaten op. Je ziet ze nauwelijks, maar je staat wel in één keer stil. Het plafond van de onderwatergrot is te laag om te springen, dus zoek transporteerders om naar andere ruimtes te teleporteren. Zoek alle Jet Pods en voltooi het level.

Maar pas op, want een schildpad met een raketwerper probeert je missie te dwarsbomen.

### **WERELD 5: KNOKKEN IN DE STAD**

De bouwvakkers zijn gewapend en gevaarlijk. Ze hebben opdracht gekregen om jou aan te pakken. Ga naar de daken van de kantoren en gebruik de zwevende platformen om de Jet Pods te bereiken. 's Nachts is de stad onheilspellend met zijn enorme wolkenkrabbers, verraderlijke wegen en zwevende gebouwen. Gasbranders gaan afwisselend aan en uit, dus pas je aan hun ritme aan om je billen niet te branden.

Neem het op tegen een listige gedaantewisselaar om de stad weer veilig te maken.

### **WERELD 6: LUCHTSPOORTPARK**

Navigeer door een doolhof van balken en krachtvelden om de Jet Pods te bereiken. De ster in het midden is een lanceerplatform. Je moet telkens precies de juiste plek vinden om naar de volgende positie te springen.

Wacht! Wat is dit nou? Een kwaadaardige Robbit? Ja! Hij is aan het rondspoken in het stadion en – wat nog erger is – hij heeft de macht om zichzelf onkwetsbaar te maken. Sorry, maar deze keer moet je op de schattige konijntjes schieten om je vijandige evenbeeld te verslaan.

Tot slot moet je knokken tegen Baron Aloha, de ‘bokskampioen’ in eigen persoon. Zet je beste beentje voor, want hij is een geduchte uitdager.

### **BONUSRONDES SPELEN**

In iedere wereld zijn bonusrondes verstoep, en het is de moeite waard om ernaar te zoeken. In deze rondes is het een race tegen de klok om alle ballonnen te laten knallen of massa's power-ups en munten te verzamelen. Er zijn geen dodelijke vijanden om te ontwijken.

Ga op zoek naar de bonusring en spring erin om naar de ronde te gaan.

Laat ballonnen knallen door op ze te schieten en te springen. Als alle ballonnen stuk zijn voordat de tijd om is, win je een extra leven.

Sommige ballonnen laten power-ups en munten achter als ze knappen. Je kunt ze verzamelen en meenemen als het gewone level verdergaat. Je moet kiezen: laat je alle ballonnen knallen voor een extra leven of verzamel je items om mee te nemen? Je kunt niet beide doen.

De ronde eindigt als de laatste ballon is geknapt, als je uit het level valt of als de tijd om is.

## **HET SPEL PAUZEREN**

Druk op de START-toets om de actie en de spelklok te pauzeren, en naar het pauzemenü te gaan. Gebruik de richtingstoetsen om een optie te selecteren en druk op de START-toets om verder te gaan.

Continue (doorgaan) – Verdergaan met het spel vanaf waar je bent gebleven.

Try Again (opnieuw proberen) – Het huidige level opnieuw starten vanaf het begin.

Retire (stoppen) – Het spel beëindigen en naar het hoofdmenü gaan. Daar kun je een nieuw spel starten, het spel opslaan op het punt waar het is geëindigd en een opgeslagen spel spelen.

## **SCOREN**

Als je een level hebt voltooid, worden in het scorescherm al je punten opgeteld. Hoe beter je presteert, hoe meer prijspunten je ontvangt. Je ontvangt bijvoorbeeld prijspunten als je nog tijd overhad, dus speel elke ronde zo snel mogelijk uit.

## **GAME OVER**

Het spel is afgelopen als je alle zes de werelden hebt bevrijd van Baron Aloha en zijn afschuwelijke hulpjes. Maar wacht... er is meer! Je kunt de werelden opnieuw spelen met nieuwe uitdagingen. Selecteer 'Game Start' (spel starten) in het hoofdmenü en druk op de toets LINKS of RECHTS om een wereld te selecteren. Druk op de START-toets om er meteen naartoe te gaan.

## DOORGAAN

Ben je al je levens kwijt? Helaas voor Baron Aloha, maar gelukkig voor jou, heb je onbeperkte Continues. Dat betekent dat je eindeloos door kunt spelen. Met regelmatig een pauze natuurlijk.

Als je verder wilt spelen vanaf het begin van je laatste level, selecteer je 'YES' (ja) in het scherm Continue (doorgaan). Druk daarna op de START-toets.

Kom op, Robbit. Springen en gaan!



## W DALEKIEJ PRZYSZŁOŚCI...

Nikczemny Baron Aloha opracował diabelski plan – wykrada naszą planetę, kawałek po kawałku!

Ten podstępny astrofizyk rozkopał ogromne fragmenty naszego świata, zniewolił mieszkańców, a potem przetransportował i umieścił wszystko w przestrzeni kosmicznej, by stworzyć własne galaktyczne kontynenty z napędem odrzutowym.

Zachłanny Baron Aloha zmienił nasz spokojny świat w szwajcarski ser, by przekształcić go w swoje prywatne kurorty. Czy ktokolwiek – lub cokolwiek – jest w stanie go powstrzymać?

Cóż, odpowiedź w zasadzie brzmi „tak”! To zadanie może wykonać jeden odważny robot: Robbit.

Jako doskonały kontroler szkodników, Robbit jest stworzony do tego, by wycisnąć wszystkie soki z Barona Aloha i roju jego podłych sługusów.

Robbit może w każdym świecie znaleźć supermocną, specjalną broń, do wykorzystania w razie potrzeby, a jego elektryczne sprężynowe nogi zapewniają mu nawet możliwość wykonywania wysokich skoków za naciśnięciem jednego przycisku. A jak każdy kosmiczny podróżnik wie, moc stąpania Robbita nie ma sobie równych po tej stronie mgławicy Ekipiteta.

Jednak Baron Aloha odłączył kapsuły odrzutowe, napędzające poszczególne światy i ukrył je w różnych miejscach w całym królestwie. Tylko on wie, gdzie się znajdują. Jeśli Robbitowi uda się odzyskać kapsuły, może uratować nasz świat ze sponów zła!

Robbit jest zdeterminowany i gotowy do akcji. A Ty?



## DOMYŚLNE USTAWIENIA STEROWANIA

Poruszanie się do przodu lub do tyłu	przycisk „W GÓRĘ” lub „W DÓŁ”
Skręt w lewo lub w prawo	przycisk „W LEWO” lub „W PRAWO”
Skręt i poruszanie się ukośnie w lewo lub w prawo	przycisk „W GÓRĘ” + przycisk „W LEWO” lub „W PRAWO”
Szybki skręt (skok w tył i obrót)	przycisk „W DÓŁ” + przycisk „W LEWO” lub „W PRAWO”
Spojrzenie w górę	przycisk R1 lub R2 + przycisk „W DÓŁ”
Spojrzenie w dół	przycisk R1 lub R2 + przycisk „W GÓRĘ”
Spojrzenie w lewo lub prawo	przycisk R1 lub R2 + przycisk „W LEWO” lub „W PRAWO”
Skok	przycisk KRZYŻYK
Strzał	przycisk KWADRAT
Użycie specjalnego przedmiotu	przycisk KÓŁKO
Pauza/wznowienie	przycisk START

## SPECJALNE RUCHY ROBBITA

Możliwości Robbita w zakresie skoków są wprost niewiarygodne! Unosi się wysoko, zastyga na moment w powietrzu i sunie niczym jastrzęb, by wylądować u celu.

### SKOK:

Aby skoczyć, naciśnij przycisk KRZYŻYK jeden raz. Naciskaj przyciski W GÓRĘ, W DÓŁ, W LEWO lub W PRAWO podczas lotu, aby wybrać miejsce lądowania, kierując się widokiem stóp i cieniem Robbita.

## **PODWÓJNY SKOK:**

Będąc w najwyższym punkcie pierwszego skoku, ponownie naciśnij przycisk KRZYŻYK. Jeśli zrobisz to w odpowiednim momencie, szczytowy punkt pierwszego skoku posłuży jako „trampolina”, od której odbijesz się i skoczysz jeszcze wyżej.

## **ZASTYGANIE I SZYBOWANIE W POWIETRZU:**

Znajdując się w powietrzu, naciśnij i przytrzymaj przycisk KRZYŻYK. Robbit zastygnie na moment w powietrzu, zanim opadnie w dół. Naciskaj przyciski W GÓRĘ, W DÓŁ, W LEWO lub W PRAWO, aby się obracać i poszybować w kierunku miejsca lądowania. Zwolnij przyciski, aby opaść prosto w dół.

Ćwicz specjalne ruchy tak długo, aż je opanujesz. Odkryj, jak wykonywać wyższe skoki i inne ruchy. Użyj swojej wyobraźni. Te sztuczki będą Ci potrzebne, by dotrzeć do kapsuł odrzutowych, zaliczyć rundy bonusowe i pokonać Barona Aloha.

## **TWOJE ZADANIE**

Znajdź po cztery kapsuły w pierwszych dwóch etapach każdego świata. Następnie wskocz na platformę wyjściową, by umożliwić Robbitowi przejście do kolejnego etapu. Pokonaj jadowite, monstrialne lub magiczne maszyny, aby uratować mieszkańców naszego świata i przywrócić fragmenty planety na ich właściwe miejsce.

Po drodze słuchaj pomocnych ostrzeżeń, rad i żartów Kumagoro – wspierającego Robbita strażnika, znajdującego się na pokładzie.

## EKRAN GRY

### ZEGAR:

Na każdym etapie obowiązuje limit czasowy. Po rozpoczęciu danego etapu rozpoczyna się odliczanie. Jeśli czas się skończy, zanim zdążysz go przejść – tracisz życie i zaczynasz od nowa.

### WYNIK:

Walcz o najwyższy wynik! Punkty zgromadzisz, miażdżąc przeciwników, zbierając monety i przechodząc kolejne etapy. A działając szybko, uzyskasz dodatkowe punkty w ramach premii czasowej. Otrzymasz dodatkowe życie za uzbieranie 300 000 punktów, a następnie za każdy dodatkowy 1 000 000 punktów.

### PRZEDMIOTY SPECJALNE:

Zdobywane przez Ciebie specjalne przedmioty są przewożone w trzech komorach ładunkowych Robbita. Jeśli weźmiesz czwartą broń, zastąpi ona pierwszą.

Możesz strzelać z tych broni, naciskając przycisk KÓŁKO. Bronie specjalne są wykorzystywane w kolejności, w jakiej zostały zdobyte.

### RADAR:

Zlokalizuj napastników, zanim Cię zaatakują! Jaśniejszy obszar w kształcie litery V to Twoje pole widzenia. Aby uzyskać pełny skan swojego położenia, obróć Robbita dookoła jego własnej osi. Obserwuj radar – dzięki temu nie wpadniesz w zasadzkę wielonożnych złoczyńców, którzy czają się za Tobą!

**Białe kropki** = wrogowie  
**Żółte kropki** = kapsuły odrzutowe  
**Czerwone kropki** = doładowania

**WSKAŹNIK ENERGII  
(WYTRZYMAŁOŚĆ  
NA OBRAŻENIA):**

Gdy strzały wrogów dosięgają pancerza Robbita, staje się on coraz słabszy. To od jego stanu zdrowia zależy, ile jeszcze trafień może przyjąć. Pełny zielony wskaźnik to najlepsza sytuacja, ale może on zostać szybko opróżniony do poziomu żółtego, oznaczającego ostrzeżenie, a następnie do czerwonego – alarmu! Jeśli wskaźnik zostanie opróżniony do zera, system Robbita zostanie wyłączony i stracisz życie. Zbieraj marchewki, by poprawić zdrowie Robbita i unikaj wrogów lub pokonuj ich, zanim oni strzelą do Ciebie.

**ŻYCIA:**

Każdą grę zaczynasz z trzema żywiami na koncie. Gdy stracisz wszystkie trzy, gra się kończy – na daną chwilę. Możesz powrócić do gry, korzystając z nieograniczonej opcji „Kontynuuj”. Rozpoczniesz wtedy grę od etapu 1 ostatnio odwiedzonego świata, z trzema nowymi żywiami. Wyszukuj życia dla Robbita i staraj się zdobywać jak najwięcej punktów, aby zwiększać liczbę posiadanych żyć.

**KAPSUŁY ODRZUTOWE:**

Ten licznik wyświetla aktualną liczbę zgromadzonych przez Ciebie kapsuł odrzutowych. Odzyskaj cztery kapsuły odrzutowe, a następnie wskocz na platformę wyjściową, aby zakończyć 1. i 2. etap każdego świata.

## **KUMAGORO:**

Twój uwielbiający zabawę pomocnik próbuje ostrzegać Cię o zbliżającym się niebezpieczeństwie i oferuje wskazówki, które pomogą Ci wygrać.

## **PRZEDMIOTY DO ZBIERANIA**

Wskakuj na te ikony lub przechodź przez nie, by dodać je do swojego arsenału.

## **PRZEDMIOTY SPECJALNE**

Przedmioty specjalne to niezwykle potężne bronie. Korzystaj z nich, gdy zbliżają się armie wrogów, by zadać im jak najcięższe obrażenia. Na każdym etapie znajdziesz mnóstwo specjalnych przedmiotów, ale nie istnieje możliwość przeniesienia ich z jednego etapu do następnego.

- Wiśniowe bomby eksplodują, kiedy uderzą o coś lub po przemierzeniu pewnej odległości.
- Rakiety są groźne dla szkodników.
- Świece rzymskie rozpylają rozpalone do czerwoności światło. Możesz spalić wszystko wokół, obracając się o 360°.
- Tornada syczą i wirują, po czym wybuchają w zamieci iskier.

## **DOŁADOWANIA**

Te smakołyki wywołują natychmiastowy efekt.

- Jedna marchewka przywraca część energii.
- Pęczek marchewek uzupełnia energię w całości.
- Klepsydra cofa zegar o 30 sekund.
- Robbit może również zdobywać pojedyncze życia. Szukaj tych doładowań w ukrytych i oddalonych miejscach. Po przejściu pierwszego świata można je znaleźć wyłącznie na etapie drugim pozostałych światów.
- Ikona przerwy powoduje zamrożenie wszystkich przeciwników, jednak nie na długo. To dobry moment, aby bez przeszkód rozprawić się ze szkodnikami!

- Tabletki mocy sprawiają, że Robbit jest tak groźny, że niszczy każdego wroga, którego dotknie... i nic nie może go zranić! Niestety efekt ten nie trwa długo.
- Gdy okropni złoczyńcy eksplodują, wypadają z nich monety. Srebrne monety są warte 100 punktów, a rzadkie złote monety dodają 500 punktów do Twojego wyniku.

## **ŚWIATOWA TRASA ROBBITA**

### **ŚWIAT 1: DZIKA PRZYRODA**

W górskiej wiosce Aloha aż roi się od szkodników. Podczas prób zbierania kapsuł odrzutowych atakują z przodu, z tyłu i z boku. Wypróbuj potrójne skoki, aby uniknąć wulkanów i krętych strumieni lawy. Upadek z krawędzi świata to nic przyjemnego. Migająca czerwona zyba przednia oznacza, że Robbit został trafiony.

Zabij napędzanego ropą smoka na pogórzcu, aby odzyskać ten świat.

### **ŚWIAT 2: EGIPT FARAONA ALOHA**

Faraon Aloha tworzy własną wersję historii, podczas gdy Ty przeszukujesz labirynt piramid w poszukiwaniu ukrytych kapsuł odrzutowych. Zdobądź przyczółek na dryfujących platformach, a następnie wykonaj szybujący skok, aby osiągnąć szczytów. Tajne, wypełnione skarbami, wewnętrzne sanktuarium powita Cię – jeśli wiesz, gdzie strzelać.

Okropny Skorpion ze swoim diabelskim żądłem blokuje wyjście z tego świata.

### **ŚWIAT 3: ŚWIAT ZABAWY**

Trzymaj się z dala od lawiny dryfujących książek. Jeśli będziesz czekać zbyt długo, zaczniesz się zsuwać z balonów, więc stawiaj kroki jak najszybciej. Skacz bez przerwy i wyznaczaj kierunek z wyprzedzeniem. Śmigła wychwytyują prąd wznoszący, umożliwiając uniesienie do góry. Balansuj na szybującej w górę kolejce górskiej i zeskakuj w odpowiednim momencie z trampoliny.

Radar zapewnia szybkie rozwiązanie w kwestii kapsuł odrzutowych.

Zrób sobie przerwę na herbatę z szalonym klaunem i podepcz naczynia, zmierzając do miażdżącego finału.

#### **ŚWIAT 4: ZIMOWY ŚWIAT NA LODZIE**

Stracisz głowę dla tego świata. Kilka szybkich kroków, jeden nieopatrzny ślizg i będziesz w niebezpieczeństwie. Wypróbuj szybki skręt lub zatrzymaj się, aby powstrzymać swój niekontrolowany ślizg. Unikaj uderzania w ogromne tafle lodu... są praktycznie niewidoczne, ale mogą Cię nagle zatrzymać. Sklepienie podwodnej pieczary jest zbyt niskie, by można było skakać, więc znajdź transportery, dzięki którym teleportujesz się do różnych komór. Zlokalizuj wszystkie kapsuły odrzutowe i zalicz cały etap.

Uważaj – żółw uzbrojony w raketę ma za zadanie wysadzić Twoją misję z hukiem.

#### **ŚWIAT 5: POTYCZKA W MIEŚCIE**

Robotnicy w kaskach ochronnych są uzbrojeni i niebezpieczni. Dostali rozkaz rozgromienia Ciebie. Przedostań się na dachy biur i użyj unoszących się w powietrzu platform, by dotrzeć do kapsuł odrzutowych. Nocą miasto pokazuje ponure oblicze. Wieje nieprzyjemny wiatr, nad miastem górują drapacze chmur, drogi są zdradliwe, a budynki dryfują nad ziemią. Latarki z butanem zapalają się i gasną, więc poruszaj się w tym rytmie, aby uniknąć gorących ciosów.

Zmierz się z trudnym, zmiennokształtnym przeciwnikiem, by miasto znów było bezpieczne.

#### **ŚWIAT 6: PODNIEBNY SPORTOWY PARK**

Poruszaj się po labiryncie dźwigarów buchających polami siłowymi, by dotrzeć do kapsuł odrzutowych. Gwiazda centralna jest platformą startową. Konieczne jest wybranie właściwego punktu – skok na niego umożliwia przejście do następnego etapu.

Zaczekaj! Co to jest? Nikczemny wróg Robbita? Tak! Ów wróg zmierza do Koloseum i – co gorsza – ma moc, by stać się niezniszczalnym. Przykro nam, ale tym razem koniecznością będzie strzelanie do ślicznych króliczków, by pokonać wroga-sobowtóra.

I wreszcie Baron Aloha, sam „Mistrz”, wznosi pięści do walki. Lepiej miej pod ręką odpowiedni sprzęt... to bardzo groźny przeciwnik.

## **RUNDY BONUSOWE**

Rudy bonusowe są ukryte w każdym świecie i zdecydowanie warto ich poszukać. W tych rundach nie pojawiają się żadni wrogowie – ścigasz się z czasem, by przebić wszystkie balony lub zebrać zgromadzone stopy doładowań i monet – bez konieczności unikania śmiertelnych wrogów.

Szukaj bonusowego kręgu i wskocz do niego, by przejść do dodatkowej rundy.

Przebijaj balony, strzelając do nich i skacząc na nie. Zniszcz wszystkie balony przed końcem czasu, by zdobyć dodatkowe życie.

Z niektórych przeбитych balonów wypadają doładowania i monety. Zgromadzone monety i doładowania zabierasz ze sobą, powracając do gry przy wznowieniu danego etapu. Musisz wybrać pomiędzy przebicciem wszystkich balonów, zapewniającym Ci dodatkowe życie a zbieraniem przedmiotów. Nie istnieje możliwość wykonania obu tych zadań.

Runda dobiega końca, gdy przebijesz ostatni balon, spadniesz poza planszę lub gdy skończy się czas.



## **WSTRZYMANIE GRY**

Naciśnij przycisk **START**, aby wstrzymać akcję oraz zegar gry i przejdź do menu pauzy. Użyj przycisków kierunkowych, aby wybrać żadaną opcję, a następnie naciśnij przycisk **START**, by kontynuować.

Kontynuuj – wznowienie gry od miejsca jej zakończenia podczas ostatniej rozgrywki.

Spróbuj ponownie – rozpocznij bieżący etap od początku.

Wycofaj się – zakończ grę i przejdź do menu głównego, gdzie możesz rozpocząć nową grę, zapisać grę w punkcie, w którym się zakończyła lub załadować i zagrać w zapisaną grę.

## **PUNKTY**

Po zakończeniu każdego etapu wyświetlany jest ekran z aktualną liczbą zdobytych punktów. Im lepiej sobie poradzisz, tym więcej punktów zdobędziesz – na przykład otrzymasz premię punktową za niewykorzystany czas, więc staraj się ukończyć każdą rundę tak szybko, jak to tylko możliwe.

## **KONIEC GRY**

Gra kończy się, gdy uwolnisz wszystkie sześć światów spod panowania Barona Aloha i jego nikczemnych sługusów. Ale zaczekaj... to nie wszystko! Możesz jeszcze raz przejść przez te światy, by zmierzyć się z nowymi wyzwaniami. Wybierz opcję „Rozpoczęcie gry” w menu głównym i naciśnij przycisk **W LEWO** lub **W PRAWO**, aby zaznaczyć dany świat, a następnie przycisk **START**, aby bezpośrednio do niego powrócić.

## DALEJ

Pozbawiono Cię wszystkich żyć? Na szczęście dla Ciebie i na nieszczęście dla Barona Aloha, możesz korzystać z nieograniczonej opcji „Kontynuuj”. Oznacza to, że możesz grać, i grać, i grać, i grać, i grać... Oczywiście robiąc regularne przerwy.

Aby wznowić grę od początku ostatniego etapu, wybierz opcję „TAK” na ekranie Kontynuuj i naciśnij przycisk START.

Dalej Robbit, skok i do dzieła!



## NUM FUTURO LONGÍNQUO...

O malicioso Barão Aloha engendrou um esquema diabólico: está a roubar o nosso planeta aos pedaços!

O astrofísico malvado escavou grandes pedaços do nosso mundo, escravizou as nossas populações e enviou tudo para o espaço para se tornarem nos seus próprios continentes galácticos movidos a jato.

O ganancioso Barão Aloha transformou o nosso sereno mundo em queijo suíço para criar os seus próprios resorts privados. Haverá alguém, ou algo, capaz de o parar?

Bem, na verdade, a resposta é “sim”! Um corajoso robô pode fazê-lo: Robbit.

Enquanto perfeito exterminador de pragas, o Robbit foi especialmente construído para aniquilar o Barão Aloha e os seus enxames de lacaios verminosos.

O Robbit pode encontrar armas especiais superpotentes em todos os mundos, para utilizar conforme necessário, e as suas pernas de mola elétrica dão-lhe até a capacidade de executar saltos altos com o toque num botão. E como todos os viajante do espaço sabem, a potência do bater dos pés do Robbit é inigualável neste lado de Ekpiteta Nebula.

Mas o Barão Aloha desligou os Jet Pods que impulsionam cada mundo e escondeu-os em diversos locais em todo o reino. Só ele sabe onde estão. Se o Robbit conseguir recuperar os Jet Pods, pode salvar o nosso mundo das garras do mal!

O Robbit tem a atitude. E tu consegues aguentar a altitude?

## CONTROLOS PREDEFINIDOS

Avançar ou recuar	Botão PARA CIMA ou PARA BAIXO
Virar à esquerda ou à direita	Botão ESQUERDA ou DIREITA
Virar e deslocar-se na diagonal para a esquerda ou para a direita	Botão PARA CIMA + botão ESQUERDA ou DIREITA
Rotação rápida (saltar para trás e rodar)	Botão PARA BAIXO + botão ESQUERDA ou DIREITA
Olhar para cima	Botão R1 ou R2 + botão PARA BAIXO
Olhar para baixo	Botão R1 ou R2 + botão PARA CIMA
Olhar para a esquerda ou para a direita	Botão R1 ou R2 + botão ESQUERDA ou DIREITA
Saltar	Botão XIS
Disparar	Botão QUADRADO
Utilizar item especial	Botão CÍRCULO
Colocar em pausa/retomar	Botão START

## MOVIMENTOS ESPECIAIS DO ROBBIT

A capacidade de saltar do Robbit é incrível! Ele salta alto, fica suspenso no ar e plana como um falcão para acertar no alvo.

### SALTAR:

Prime o botão XIS uma vez para saltar. Prime os botões PARA CIMA, PARA BAIXO, ESQUERDA ou DIREITA enquanto estás no ar para planar em direção a um ponto de aterragem, utilizando os pés e a sombra do Robbit como referência.

### DUPLO SALTO:

No ponto mais alto do teu primeiro salto, prime novamente o botão XIS. Se escolheres o momento certo, utilizarás o topo do primeiro salto como um trampolim para um salto mais alto.

**SUSPENDER-  
PLANAR:**

Mantém premido o botão XIS enquanto estiveres suspenso. O Robbit vai ficar no ar por uns instantes antes de descer. Prime os botões PARA CIMA, PARA BAIXO, ESQUERDA ou DIREITA para virares e planares até aterares. Solta os botões para descer diretamente.

Pratica os movimentos especiais até os dominares. Descobre como fazer saltos mais altos e outros movimentos. Sê imaginativo. Vais precisar destes truques para alcançar os Jet Pods, entrares em rondas bónus e derrotares o Barão Aloha.

## A TUA MISSÃO

Encontra os quatro Jet Pods nos dois primeiros níveis de cada mundo. Em seguida, salta para a plataforma de saída para lançar o Robbit para o próximo nível. Derrota máquinas venenosas, monstruosas ou mágicas para resgatar os habitantes do mundo e devolve os pedaços do planeta ao seu devido lugar.

E, pelo caminho, fica atento aos úteis avisos, conselhos e piadas de Kumagoro, o sentinela companheiro de Robbit.

## O ECRÃ DE JOGO

**CRONÓMETRO:** Cada nível está sujeito a um limite de tempo. Ao iniciares o nível, começa a contagem decrescente. Se o tempo se esgotar antes de concluíres o nível, perdes uma vida e recomeças.

**PONT:** Obtém a pontuação mais alta que consegues! Ganha pontos derrotando a ralé, recolhendo moedas e completando níveis. Movimenta-te rapidamente e obtém pontos adicionais como um bónus de tempo. Recebes uma vida extra aos 300 000 pontos e a cada 1 000 000 pontos adicionais depois disso.

**ITENS  
ESPECIAIS:**

Os itens especiais que recolhes são transportados nos três compartimentos de carga do Robbit. Se adquirires uma quarta arma, esta substitui a primeira.

Dispara estas armas premindo o botão CÍRCULO. As armas especiais são utilizadas na ordem em que são adquiridas.

**RADAR:**

Localiza os atacantes antes que te apanhem! A área em forma de V a azul mais claro é o teu campo de visão. Vira completamente o Robbit para obteres uma análise total da tua posição. Presta atenção ao radar e não serás atacado por vilões com vários pés à espreita nas tuas costas!

**Pontos brancos** = inimigos

**Pontos amarelos** = Jet Pods

**Pontos vermelhos** = energias

**INDICADOR HP  
(INDICADOR  
DE PONTO  
DE GOLPE):**

O Robbit passa de robustamente saudável a perigosamente fraco à medida que os tiros do inimigo golpeiam a sua armadura. O seu estado de saúde decide com quantos mais golpes ele consegue aguentar. Um indicador totalmente verde é o melhor, mas pode rapidamente esgotar-se até ao estado de cuidado a amarelo e, em seguida, até alerta a vermelho! Se o indicador se esgotar por completo, os sistemas do Robbit desligam-se e perdes uma vida. Recolhe cenouras para aumentar a saúde do Robbit e desvia-te de inimigos ou destrói-os antes que possam disparar contra ti.

**VIDAS:**

Começas cada jogo com três vidas. Perde as três e o jogo termina, momentaneamente. Podes recuperar jogos perdidos continuando de forma ilimitada. Retomarás o jogo a partir do nível 1 do teu mundo atual com três novas vidas. Procura "1-Ups"

do Robbit e tenta alcançar pontuações super altas para ganhar mais vidas.

**JET PODS:**

Este contador mantém um registo dos Jet Pods à medida que os recolhes. Recupera quatro Jet Pods e, em seguida, identifica a plataforma de saída para concluir os níveis 1 e 2 de cada mundo.

**KUMAGORO:**

O teu companheiro divertido aparece para te avisar sobre o perigo iminente e oferece dicas sobre como ganhar.

## ITENS ADQUIRIDOS

Salta sobre estes ícones ou move-te através deles para adicioná-los ao teu arsenal.

### ITENS ESPECIAIS

Os itens especiais são armas megapoderosas. Dispara-as quando os exércitos de inimigos estiverem a avançar, para que causem os danos mais graves. Encontrarás muitos itens especiais em cada nível, mas estes não são transferidos de um nível para o próximo.

- As Cherry Bombs explodem quando atingem algo ou viajam uma certa distância.
- Os Rockets dificultam a vida às pragas.
- As Roman Candles pulverizam uma luz escaldante. Incinera tudo enquanto giras num círculo de 360°.
- Os Twisters chiam e giram e, em seguida, explodem numa tempestade de faíscas.

## **ENERGIA**

Estas ofertas funcionam imediatamente.

- Uma única cenoura restaura alguns HP
- Um molho de cenouras recupera completamente os HP.
- A ampulheta atrasa o cronómetro 30 segundos.
- Os "1-Ups" do Robbit oferecem-te vidas extra. Procura estas energias em locais escondidos e isolados. Após o mundo 1, só podes encontrá-los no nível 2 de cada mundo.
- Os Time Outs congelam todos os inimigos, embora não por muito tempo. É o teu momento para avançar sem problemas de pragas!
- Os Power Pills tornam o Robbit tão forte que destrói todos os inimigos em que toca... e nada consegue magoá-lo! É pena que o efeito se esgote rapidamente.
- Quando os maus da fita atingidos explodem, surgem moedas. As moedas de prata valem 100 pontos; as moedas de ouro raras adicionam 500 pontos à tua pontuação.

## **A VOLTA AO MUNDO DO ROBBIT**

### **MUNDO 1: NATUREZA SELVAGEM**

A aldeia da montanha do Aloha está repleta de pragas. Enquanto tentas recolher os Jet Pods, elas atacam de frente, por trás e de lado. Tenta executar triplos saltos para evitar vulcões e rios de lava sinuosos. Cair da beira do mundo não é fixe. Um para-brisas intermitente a vermelho significa que foste atingido.

Caça um dragão que respira combustível no sopé para reconquistar este mundo.

### **MUNDO 2: EGITO DO ALOHA**

O faraó Aloha tem a história a seu favor enquanto procuras os Jet Pods escondidos num labirinto de pirâmides. Obtém um ponto de apoio nas plataformas flutuantes e, em seguida, salta e voa para alcançar as alturas. Os segretos locais sagrados cheios de tesouros do Robbit dão-te as boas-vindas, se souberes onde disparar.



Um escorpião desagradável com um ferrão malvado barrica a tua saída deste mundo.

### **MUNDO 3: REINO DA DIVERSÃO**

Mantém-te afastado de uma avalanche de livros flutuantes. Se esperares demasiado deslizarás dos balões, por isso, utiliza-os apenas para pedras de apoio instantâneas. Salta constantemente e planeia cuidadosamente a tua direção com antecedência. Os propulsores capturam a corrente de ar ascendente para a elevação necessária. Equilibra-te numa montanha-russa vertiginosa e escolhe o melhor momento para saltar do trampolim. O radar orienta-te rapidamente relativamente aos Jet Pods.

Faz uma pausa para o chá com um palhaço louco e bate com os pés nas porcelanas para um final estrondoso.

### **MUNDO 4: REINO DO INVERNO NO GELO**

Vais ceder aos encantos deste mundo. Alguns passos rápidos e podes estar a patinar em direção ao perigo. Experimenta uma rotação rápida ou salta e para, de modo a interromperes o teu deslize descontrolado. Evita bater em enormes blocos de gelo... são praticamente invisíveis, mas podem congelar-te. O teto da caverna subaquática é demasiado baixo para saltar, por isso, encontra transportadores para te teletransportares para diferentes câmaras, localizar todos os Jet Pods e concluir o nível.

Fica o aviso: uma tartaruga com mísseis está preparada para mandar a tua missão pelos ares.

### **MUNDO 5: BATALHA NA CIDADE**

Os trabalhadores com capacete estão armados e são perigosos, sob ordens para te desfazer. Vai para os telhados do escritório e percorre as plataformas flutuantes para alcançar os Jet Pods. À noite, a cidade torna-se sinistra, com arranha-céus

enormes, estradas traiçoeiras e edifícios flutuantes. As tochas de butano estão cronometradas para se acenderem e desligarem, por isso, move-te ao seu ritmo para evitares queimadelas.

Enfrenta um trapaceiro que muda de forma para tornar a cidade segura novamente.

## **MUNDO 6: PARQUE DOS DESPORTOS AÉREOS**

Navega por um labirinto de vigas repleto de campos de força para alcançar os Jet Pods. A estrela central é uma plataforma de lançamento. Terás de descobrir o momento exato para saltar para o próximo ponto de apoio.

Espera! O que é isto? Um arqui-inimigo Robbit malvado? Sim! E ele está a assombrar o Coliseu e, ainda pior, tem o poder de se tornar invulnerável. Lamentamos, mas desta vez terás de disparar contra os coelhos adoráveis para derrotar o teu inimigo sósia.

E, finalmente, o Barão Aloha, o próprio “Campêau”, apresenta os seus duques. É melhor teres o que é preciso... ele é um adversário difícil de combater.

## **JOGAR RONDAS BÓNUS**

As rondas bónus estão escondidas em todos os mundos, e vale a pena encontrá-las. Nestas rondas sem inimigos, corres contra o relógio para rebentar todos os balões ou ganhar amontoados de energia e moedas, sem teres de te desviar de inimigos mortais.

Procura o anel de bónus e salta para dentro dele para entrar na ronda.

Rebenta balões disparando contra eles e saltando-lhes em cima. Estoura todos os balões antes do “Time Over” (Fim do tempo) e ganharás uma vida extra.

Quando alguns balões rebentam, libertam energia e moedas. Podes recolhê-los para os levares contigo quando o nível normal retomar. Tens de escolher entre rebentar todos os balões para obteres uma vida extra ou recolher itens para levares contigo. Não podes fazer ambos.

A ronda termina quando rebentares o último balão, caíres do mapa ou o relógio chegar a “Time Over” (Fim to tempo).

## **COLOCAR UM JOGO EM PAUSA**

Prime o botão **START** para colocar em pausa a ação e o relógio do jogo, e aceder ao menu de pausa. Utiliza os botões de direções para seleccionares uma opção e prime o botão **START** para continuares.

“Continue” (Continuar): retomar o jogo a partir de onde paraste na última vez.

“Try Again” (Tentar novamente): começar o nível atual a partir do início.

“Retire” (Recuar): terminar o jogo e aceder ao menu principal, onde podes começar um novo jogo, guardar o jogo no ponto em que terminou ou carregar e jogar um jogo guardado.

## **PONTUAR**

Quando terminas cada nível, um ecrã de pontuação soma os teus pontos. Quanto melhor for o teu desempenho, mais pontos de recompensa recibes. Por exemplo, recibes pontos de recompensa pelo tempo restante no relógio, por isso, termina cada ronda o mais depressa possível.

## **FIM JOGO**

O jogo termina quando libertares todos os seis mundos do Barão Aloha e dos seus terríveis lacaios. Mas espera... há mais! Podes repetir os mundos com desafios totalmente novos. Selecciona “Start Game” (Começar jogo) no menu

principal e prime os botões ESQUERDA ou DIREITA para realçar um mundo e, em seguida, prime o botão START para saltares para o jogo.

## **CONTINUAR**

Perdeste todas as tuas vidas? Felizmente para ti e infelizmente para o Barão Aloha, podes continuar de forma ilimitada. Isso significa que podes jogar continuamente. Fazendo pausas regulares, claro.

Para retomares um jogo a partir do início do teu último nível, seleciona “YES” (Sim) no ecrã “Continue” (Continuar) e prime o botão START.

Continua, Robbit, salta e vai!



## LANGT UDE I FREMTIDEN...

Den ondskabsfulde Baron Aloha brygger på en djævelsk plan – han vil stjæle vores planet, stykke for stykke!

Den ondskabsfulde Baron Aloha brygger på en djævelsk plan – han vil stjæle vores planet, stykke for stykke!

Den grådige Baron Aloha har lavet vores fredelige klode om til en schweizerost for at skabe sine egne private resorts. Kan nogen – eller noget – stoppe ham?

Faktisk er svaret ja! En modig robot kan klare opgaven: Robbit.

Som den perfekte skadedyrsbekæmper er Robbit specielt bygget til at lave insektsaft ud af Baron Aloha og hans sværme af uhyggelige håndlangere.

Robbit kan finde superladede specialvåben i enhver verden, der skal bruges efter behov, og hans elektriske fjederben sætter ham endda i stand til at lave høje spring ved et tryk på en knap. Og som alle rumrejsende ved, er Robbits trampestyrke endnu ikke overgået på denne side af Ekpiteta Nebula.

Men Baron Aloha har taget stikket ud af Jet Pods, der driver hver verden, og gemt dem på forskellige steder i riget. Han er den eneste, der ved, hvor de er. Hvis Robbit kan finde Jet Pods, han kan redde vores verden fra ondskabens kløer!

Robbit har den rette attitude. Men er du i stand til at klare mosten?

## STANDARDSTYRING

Gå frem eller tilbage	OP- eller NED-knap
Drej til venstre eller højre	VENSTRE- eller HØJRE-knap
Drej og flyt diagonalt til venstre eller højre	OP- eller NED-knap eller HØJRE-knap
Quickturn (spring tilbage og roter)	NED-knap + VENSTRE- eller HØJRE-knap
Se op	R1- eller R2-knap + NED-knap
Se ned	R1- eller R2-knap + OP-knap
Se til venstre eller højre	R1- eller R2-knap + VENSTRE- eller HØJRE-knap
Hop	KRYDS-knap
Skyd	FIRKANT-knap
Brug specialelementer	CIRKEL-knap
Pause/Genoptag	START-knap

## ROBBITS SÆRLIGE MANØVRER

Robbits hoppeevner er utrolige! Han springer højt, hænger i luften og svæver som en hø for derefter at lande på målet.

**HOP:** Tryk på KRYDS-knappen en gang for at hoppe. Tryk på OP-, NED-, VENSTRE- eller HØJRE-knapperne, mens du er i luften, for at svæve hen imod et landingssted, mens du bruger Robbits fødder og skygge som styring.

**DOBBELT HOP:** Tryk på KRYDS-knappen igen, når du er øverst i dit første hop. Hvis din timing er rigtig, bruger du toppen af det første hop som springbræt til et højere hop.

**DRAGEFLYVNING:** Tryk og hold nede på KRYDS-knappen, mens du er i luften. Robbit hænger i luften i et øjeblik, før han svæver nedad. Tryk på OP-, NED-, VENSTRE- eller HØJRE-knapperne for at dreje og svæve mod en landing. Slip knapperne for at falde direkte ned.

Øv dig i disse bevægelser, indtil du mestrer dem. Find ud af, hvordan du hopper højere og laver andre bevægelser. Vær opfindsom. Du får brug for at kunne disse tricks for at nå til Jet Pods, få adgang til bonusrunder og besejre Baron Aloha.

## DIN MISSION

Find de fire Jet Pods i de første to baner i hver verden. Spring derefter til Exit Pad for at sende Robbit til den næste bane. Overvind giftige, monstrøse eller magiske maskiner for at redde verdens indbyggere og vinde planetens stykker tilbage til deres retmæssige sted.

Og vær opmærksom undervejs på nyttige advarsler, råd og vittigheder fra Kumagoro – Robbits hjælper.

## SPILLESKÆRMEN

**TIMER:** Hver bane har en tidsgrænse. Når du starter banen, begynder nedtællingen. Hvis tiden løber ud, før du har gennemført banen, mister du et liv og skal starte forfra.

**SCORE:** Få den højest mulige score! Tilføj point ved at jorde håndlangerne, samle mønter og gennemføre baner. Vær hurtig og få ekstra point som en tidsbonus. Du belønnes med et ekstra liv, når du har 300.000 point, og derefter hver gang du har yderligere 1.000.000 point.

**SÆRLIGE  
GENSTANDE:**

De særlige genstande, du indsamler, opbevares i Robbits tre lastrum. Hvis du samler et fjerde våben op, erstatter det det første.

Skyd med disse våben ved at trykke på CIRKEL-knappen. Særlige våben anvendes i den rækkefølge, de erhverves.

**RADAR:**

Locate attackers before they get you! The lighter blue V-shaped area is your field of view. Turn Robbit completely around for a full scan of your position. Watch the radar and you won't be ambushed by multi-footed felons lurking behind you!

**Hvide prikker** = Fjender

**Gule prikker** = Jet Pods

**Røde prikker** = Power-ups

**HP-MÅLER  
(HIT POINT):**

Robbit går fra stærk og sund til faretruende svag, efterhånden som fjendens skud rammer hans panser. Hans sundhedstilstand bestemmer, hvor mange flere skud han kan tage. En helt grøn måler er bedst, men den kan hurtigt skifte til gul advarsel og derefter til rød alarm! Hvis måleren når ned til nul, lukker Robbits systemer ned, og du mister et liv. Find gulerødder for at opretholde Robbits sundhed, og undvig fjender eller spræng dem, før de kan skyde dig.

**LIV:**

Du starter hvert spil med tre liv. Hvis du mister alle tre liv, slutter spillet – midlertidigt. Du kan genoplive tabte spil med ubegrænsede fortsættelser. Du genoptager spillet fra Bane 1 i din nuværende verden med tre nye liv. Fang Robbit "1-Ups", og forsøg at føje en superhøj score til dine liv.



**JET PODS:**

Denne tæller holder styr på Jet Pods, efterhånden som du indsamler dem. Find fire Jet Pods, og tag derefter Exit Pad for at gennemføre Bane 1 og 2 for hver verden.

**KUMAGORO:**

Din morskabslystne makker kommer frem for at advare dig om forestående angreb og giver dig tips til, hvordan du vinder.

**PICK-UPS**

Spring op på disse ikoner, eller bevæg dig gennem dem for at føje dem til dit arsenal.

**SÆRLIGE GENSTANDE**

Særlige genstande er mega kraftfulde våben. Skyd dem af sted, når fjendens hær trænger fremad. På den måde vil de gøre den største skade. Du finder masser af særlige genstande i hver bane, men de overføres ikke fra en bane til den næste.

- Cherry Bombs eksploderer, når de rammer noget eller tilbagelægger en vis afstand.
- Raketter sender skadedyr i det varme sæde.
- Romerlys sprayer et glødende lys. Sæt ild til alting, mens du drejer rundt i en 360 graders cirkel.
- Twistere syder og drejer rundt og sprænger så i en storm af gnister.

**POWER-UPS**

Disse godbidder virker med det samme.

- En enkelt gulerod genopretter lidt HP
- En masse gulerødder genopretter al HP.
- Timeglasset sætter timeren 30 sekunder tilbage.

- Robbit "1-Ups" giver dig ekstra liv. Søg efter disse power-ups på skjulte og afsidesliggende steder. Efter du har gennemført Verden 1, kan du kun finde dem i Bane 2 i hver verden.
- Timeout fryser alle fjender, men ikke længe. Det er øjeblikket, hvor du kan gøre fremskridt uden skadedyrsproblemer!
- Power Pills gør Robbit så stærk, at han udsletter enhver fjende, han rører ved... Og intet kan skade ham! Men desværre holder denne evne kun i kort tid.
- Smadrede skurke taber mønter, når de eksploderer. Sølv mønter er 100 point værd. Sjældne guldmønter tilføjer 500 point til din score.

## **ROBBITS VERDENSTURNÉ**

### **VERDEN 1: NATUREN I KRISE**

Aloha-bjerglandsbyen er fuld af skadedyr. Mens du forsøger at samle Jet Pods, angriber de forfra, bagfra og fra siden. Prøv et trippelhop for at undgå vulkaner og snoede lavastrømme. At falde udenfor kanten af verden er ikke cool. En blinkende rød skærm betyder, at du er blevet ramt.

Dræb en dieselpustende drage ved foden af bjerget for at tilbageerobre denne verden.

### **VERDEN 2: ALOHAS EGYPTEN**

Faraoen Aloha skaber historien efter eget hoved, mens du søger gennem en labyrint af pyramider efter skjulte Jet Pods. Find fodfæste på flydende platforme, og lav et flyvehop for at nå højderne. Hemmelige helligdomme fyldt med Robbits plyndringsgods byder dig velkommen – hvis du ved, hvor du skal skyde.

En uhyggelig skorpion med et ondskabsfuldt stik blokerer din udgang fra denne verden.

### **VERDEN 3: LEGELAND**

Leg gemmeleg med en lavine af flydende bøger. Du glider af ballonerne, hvis du venter for længe, så brug dem kun som midlertidige trædesten. Sørg for at springe konstant, og kortlæg din retning forud. Propeller fanger den opadgående vind for nødvendig opdrift. Balancer på en stigende rutsjebane, og sørg for at springe væk fra trampolinen i rette tid. Radaren giver dig en hurtig fiksering af Jet Pods.

Tag en tepause med en skraldgrinende klovn, og stamp løs på porcelænet for en fantastisk finale.

### **VERDEN 4: VINTERSKØJTELAND**

Du kommer til at elske denne verden. Et par hurtige moves, og du skater måske direkte ind i farezonen. Prøv et quickturn eller spring til et stop for at få styr på din ukontrollerede skridning. Undgå at brase ind i store isplader... De er næsten usynlige, men de kan stoppe dig totalt. Den undersøiske hules loft er for lavt til at springe, så du skal finde transportører for at teleportere til forskellige kamre, finde alle Jet Pods og færdiggøre banen.

Pas på – en missiludstyret skildpadde er indstillet til at sprænge din mission i tusind stykker.

### **VERDEN 5: BALLADE I BYEN**

Arbejderne med de røde hatte er bevæbnede og farlige og har ordre til at udslette dig. Find vej op til kontorets tag, og rid på de flydende platforme for at nå Jet Pods. Om natten ændrer byen sig med tårnhøje skyskrabere, forræderiske veje og svævende bygninger. Butanfakler er tidsindstillet til at flamme op og ned, så flyt dig i overensstemmelse med deres rytme for at undgå de brændende flammer.

Kæmp mod en vanskelig form-skifter for at gøre byen sikker igen.

## **VERDEN 6: SKY SPORTS PARK**

Naviger gennem en labyrint af bjælker, der blæser med kraftfelter, for at nå Jet Pods. Den centrale stjerne er en affyringsrampe. Du bliver nødt til at finde ud af det nøjagtige punkt, hvorpå du skal springe for at nå til næste fodfæste.

Vent! Hvad er det? Robbits onde nemesis? Ja! Og han spøger på Colosseum og – værre endnu – han har evnerne til at gøre sig uovervindelig. Beklager, men denne gang skal du skyde de søde kaniner for at besejre din look-alike-fjende.

Og endelig kommer Baron Aloha, "Mesteren", selv ind i kampen. Du må hellere sikre dig, at du har det rette udstyr – han er næsten umulig at besejre.

## **SÅDAN SPILLER DU BONUSRUNDER**

Der findes skjulte bonusrunder i hver verden, og de er værd at lede efter. I disse fjendefri runder konkurrerer du mod uret for at sprænge alle balloner eller samle bunker af power-ups og mønter uden at skulle dræbe fjender.

Kig efter bonusringen, og spring ind i den for at komme ind i runden.

Spring balloner ved at skyde og hoppe på dem. Spring alle balloner før "Time Over" for at vinde et ekstra liv.

Nogle balloner indeholder power-ups og mønter, når de sprænger. Du kan indsamle disse og tage dem med dig, når den almindelige bane genoptages. Du skal vælge mellem at springe alle balloner for at få et ekstra liv eller samle ting for at tage dem med dig. Du kan ikke gøre begge dele.

Runden slutter, når du har sprunget den sidste ballon, falder ned fra banen, eller hvis uret tikker ned til "Time Over".

## **SÆT SPILLET PÅ PAUSE**

Tryk på START-knappen for at sætte spillet og timeren på pause, og gå til menuen Pause. Brug retningsknapperne til at vælge en indstilling, og tryk på START-knappen for at fortsætte.

Fortsæt – genoptag spillet, fra hvor du sidst forlod det.

Prøv igen – start den nuværende bane fra begyndelsen.

Afslut – afslut spillet og gå til hovedmenuen, hvor du kan starte et nyt spil, gemme spillet på det sted, hvor det sluttede, eller indlæse og spille et gemt spil.

## **SCORING**

En scoringsskærm opgør dine point, når du er færdig med hver bane. Jo bedre du klarer dig, jo flere point får du tildelt, for eksempel får du point for den resterende tid, så afslut hver runde så hurtigt som muligt.

## **SPILLET ER SLUT**

Spillet slutter, når du har befriet alle seks verdener fra Baron Aloha og hans frygtelige håndlangere. Men vent... Der er mere endnu! Du kan gentage verdenerne med helt nye udfordringer. Vælg "Game Start" i hovedmenuen, og tryk på VENSTRE- eller HØJRE-knapperne for at fremhæve en verden. Tryk derefter på START-knappen for at gå direkte ind i den.

## **FORTSÆT**

Har du mistet alle dine liv? Heldigvis for dig og uheldigvis for Baron Aloha har du ubegrænsede fortsættelser. Det betyder, at du kan spille igen og igen og igen og igen og igen og igen. Men med pauser engang imellem, selvfølgelig.

Hvis du vil genoptage et spil fra begyndelsen af din sidste bane, skal du vælge "Ja" på skærmen Fortsæt og trykke på START-knappen.

Kom nu, Robbit, sæt i gang!



## LANGT INN I FREMTIDEN ...

Den onde Baron Aloha har klekket ut en slud plan – han stjeler planeten vår, bit for bit.

Den onde astrofysikeren har gravd ut store biter av jorden, gjort befolkningen til slaver, og sendt alt ut i verdensrommet for å skape sine egne galaktiske kontinenter med jetmotorer på.

Den grådige Baron Aloha har gjort vår fredelige verden om til en sveitserost for å skape sine egne private feriesteder. Kan noen – eller noe – stoppe ham?

Vel, svaret er ja, faktisk. Én modig robot kan få jobben gjort: Robbit.

Som den perfekte skadedyrkontrolløren er Robbit spesialbygget til å lage insektjuice av Baron Aloha og hans horder av utrivelige undersåtter.

Robbit kan finne kraftige spesialvåpen i hver verden som kan brukes etter behov, og de elektriske fjærbeina hans gir ham muligheten til å hoppe høyt med et enkelt knappetrykk. Og som enhver romfarer vet, er Robbits benkraft helt unik på denne siden av Ekipiteta Nebula.

Men Baron Aloha har koblet fra Jet Pods-enhetene som driver hver verden, og plassert dem på forskjellige steder rundt omkring i riket. Bare han vet hvor de er. Hvis Robbit klarer å starte Jet Pods-enhetene igjen, kan han redde verden fra ondskaper.

Robbit har det som skal til. Håper du ikke har høydeskrekk?

## STANDARDKONTROLLER

Beveg deg fremover eller bakover	OPP- eller NED-knappen
Snu deg til venstre eller høyre	VENSTRE- eller HØYRE-knappen
Snu og beveg deg diagonalt til venstre eller høyre	OPP-knappen + VENSTRE- eller HØYRE-knappen
Piruettt (hopp tilbake og roter)	NED-knappen + VENSTRE- eller HØYRE-knappen
Se opp	R1- eller R2-knappen + NED-knappen
Se ned	R1- eller R2-knappen + OPP-knappen
Se til venstre eller høyre	R1- eller R2-knappen + VENSTRE- eller HØYRE-knapp
Hopp	CROSS-knappen
Skyt	SQUARE-knappen
Bruk spesialgjenstander	CIRCLE-knappen
Pause/gjenoppta spilling	START-knappen

## ROBBITS SPESIALBEVEGELSER

Robbits hoppeferdigheter er helt utrolige! Han hopper høyt, henger i luften og svever som en hauk for å sikte seg inn på målet.

### HOPP:

Trykk på CROSS-knappen én gang for å hoppe. Trykk på OPP-, NED-, VENSTRE- eller HØYRE-knappen mens du er i luften for å sveve mot et landingspunkt med Robbits føtter og skygge som veiledning.

### DOBBELTHOPP:

Ved toppunktet på ditt første hopp trykker du på CROSS-knappen igjen. Hvis timingen er riktig, bruker du toppen på det første hoppet som et springbrett til et høyere hopp.



## **HANG-GLIDING:**

Trykk på og hold nede CROSS-knappen mens du er i luften. Robbit henger i luften i et øyeblikk før han svever ned. Trykk på OPP-, NED-, VENSTRE- eller HØYRE-knappen for å snu og sveve mot et landingspunkt. Slipp knappene for å falle rett mot bakken.

Tren på spesialbevegelsene til du klarer å mestre dem. Finn ut hvordan du utfører høyere hopp og andre bevegelser. Vær oppfinnsom. Du trenger disse triksene for å nå Jet Pods, komme deg til Bonus-rundene og bekjempe Baron Aloha.

## **OPPDRAGET DITT**

Finn fire Jet Pods på de to første nivåene i hver verden. Deretter hopper du til Exit Pad for å få Robbit til neste nivå. Bekjemp giftige, grusomme eller magiske maskiner for å redde verdens innbyggere og få bitene av planeten tilbake på sin rettmessige plass.

Og lytt etter nyttige advarsler, råd og vitser fra Kumagoro – Robbits speidervenn.

## **SPILLSKJERMBILDET**

### **KLOKKE:**

Hvert nivå har en tidsgrense. Når du starter nivået, begynner nedtellingen. Hvis tiden renner ut før du har fullført nivået, mister du et liv og må begynne på nytt.

### **POENG:**

Skaff deg så mange poeng som mulig. Få poeng ved å bekjempe fiender, samle mynter og fullføre nivåer. Hvis du er rask, får du ekstrapoeng som

en tidsbonus. Du får et ekstraliv ved 300 000 poeng og ved hvert 1 000 000 poeng etter det.

#### **SPECIALGJENSTANDER:**

Spesialgjenstandene som du samler inn, bæres i Robbits tre bærelommer. Hvis du plukker opp et fjerde våpen, så erstatter det det første våpenet.

Skyt med våpnene ved å trykke på CIRCLE-knappen. Spesialvåpen brukes i den rekkefølgen de plukkes opp i.

#### **RADAR:**

Finn angriperne før de finner deg. Det lyseblå V-formede området er synsfeltet ditt. Snu Robbit helt rundt for å få full oversikt over posisjonen din. Hvis du følger med på radaren, blir du ikke overrasket av skurker som lurar bak deg.

**Hvite prikker** = Fiender

**Gule prikker** = Jet Pods

**Røde prikker** = Power-ups

#### **HP-MÅLER (HIT POINT):**

Robbit blir svakere når fiender treffer ham. Helsetilstanden hans bestemmer hvor mange flere treff han tåler. En full grønn måler er best, men den kan fort reduseres til gult farenivå og rødt kritisk nivå. Hvis måleren blir tom, slår Robbits systemer seg av, og du mister et liv. Samle på gulrøtter for å forbedre Robbits helse, og unngå fiender eller skyt dem før de skyter deg.

**LIV:**

Du starter hvert spill med tre liv. Hvis du mister alle tre, avsluttes spillet – enn så lenge. Du kan innhente tapte spill med et ubegrenset antall Continues. Du kan fortsette spillingen fra nivå 1 i verdenen du er i, med tre nye liv. Finn Robbit 1-Ups, og prøv å få høye poengsum for å få flere liv.

**JET PODS:**

Denne telleren holder oversikten over Jet Pods etter hvert som du samler dem inn. Finn fire Jet Pods og kom deg til Exit Pad for å fullføre nivå 1 og 2 i hver verden.

**KUMAGORO:**

Den eventyrlystne medhjelperen dukker opp for å varsle deg om forestående hindringer og gi tips om hvordan du kan vinne.

**PICK-UPS**

Hopp på disse ikonene eller beveg deg gjennom dem for å legge dem til arsenalet ditt.

**SPESIALGJENSTANDER**

Spesialgjenstander er svært kraftige våpen. Skyt med dem når horder av fiender nærmer seg, slik at de blir mest mulig skadet. Du finner massevis av spesialgjenstander på hvert nivå, men de kan ikke overføres fra et nivå til et annet.

- Cherry Bombs eksploderer når de treffer noe eller kommer en viss avstand avgårde.
- Rockets sprenger fiender.
- Roman Candles avgir et rødt, varmt lys. Brenn alt mens du spinner rundt i en 360° sirkel.
- Twisters surrer og spinner og blir til massevis av gnister.

## **POWER-UPS**

Disse godsakene blir gjeldende umiddelbart.

- Én gulrot gjenoppretter noe HP
- Flere gulrøtter gjenoppretter all HP.
- Timeglasset skrur klokken 30 sekunder tilbake.
- Robbit 1-Ups gir deg ekstraliv. Let etter power-ups på skjulte steder utenfor allfarvei. Etter første verden finner du dem kun på nivå 2 i hver verden.
- Time Outs fryser alle fiender, men ikke så lenge. Det er din mulighet til å komme deg fremover uten å bli hindret.
- Power Pills gjør Robbit så tøff at han ødelegger alle fiender han berører ... og ingenting kan skade ham! Synd at effekten forsvinner etter en stund.
- Skurker som har blitt truffet avgir mynter når de eksploderer. Sølvmynter er verdt 100 poeng. Og sjeldne gullmynter gir 500 poeng.

## **ROBBITS VERDENSTURNÉ**

### **WORLD 1: NATURE IN THE ROUGH**

Alohas fjellandsby er full av fiender. Mens du prøver å få tak i Jet Pods, angriper de forfra, bakfra og fra siden. Benytt trippelhopp for å unngå vulkanene og lavastrømmene. Det er ikke kult å falle ned fra verdenen. Et blinkende rødt lys betyr at du har blitt truffet.

Bekjemp en dieselpustende drage i fjellene for å vinne denne verdenen.

### **WORLD 2: ALOHA'S EGYPT**

Pharaoh Aloha skaper sin egen historie mens du leter etter skjulte Jet Pods blant alle pyramidene. Kom deg opp på svevende plattformer og benytt deg av et flygehopp for å komme deg opp i høyden. Hemmelige kamre fulle av Robbit-gjenstander er tilgjengelige – hvis du vet hvor du skal skyte.

En ekkel skorpion med en skarp brodd står i veien for utgangen fra denne verdenen.

### **WORLD 3: PLAYLAND**

Prøv å få tak i en rekke svevende bøker. Du sklir av ballongene hvis du venter for lenge, så bare bruk dem til korte opphold. Hopp hele tiden og finn ut hvilken retning du skal gå i. Propellene kan gi deg oppdrift. Balanser på en susende berg-og-dal-bane, og hopp av trampolinen i riktig øyeblikk. Radaren viser deg hvor du finner Jet Pods.

Ta en tepause med en morsom klovn, og knus servise i en forrykende finale.

### **WORLD 4: WINTERLAND ON ICE**

Du kommer til å like denne verdenen. Et par raske steg kan føre til at du sklir inn i fare. Utfør en piruett eller hopp for å stoppe den ukontrollerte skliingen. Unngå de store isblokkene ... de er så godt som usynlige, men de kan sette en stopper for deg. Taket i den undersjøiske grotten er for lavt til at du kan hoppe der inne, så finn transportere som du kan bruke til å teleportere deg til ulike kamre, finne alle Jet Pods og fullføre nivået.

Men vær forsiktig, for en skilpadde med raketter har planer om å sprengte oppdraget ditt til himmels.

### **WORLD 5: CITY SKIRMISH**

Arbeidere med hjelmer er bevæpnede og farlige og har fått ordre om å stoppe deg. Kom deg til taket på kontorbygningen og benytt de svevende plattformene til å komme deg til Jet Pods. Om natten blir byen et utrivelig sted å være med høye skyskrapere, skumle gater og svevende bygninger. Butanfakler tennes i et mønster, så beveg deg etter deres rytme for å unngå å bli brent.

Bekjemp en formskiftende skapning for å gjøre byen trygg igjen.

## **WORLD 6: SKY SPORTS PARK**

Kom deg gjennom en labyrint med kraftfelt for å finne Jet Pods. Stjernen i midten er en utskytingsrampe. Du må finne ut nøyaktig når du kan hoppe videre.

Vent! Hva er dette? En ond Robbit-nemesis? Ja. Og han hjemsøker Coliseum, og enda verre, han har kraften til å gjøre seg selv uovervinnelig. Beklager, men denne gangen må du skyte de søte kaninene for å bekjempe denne fienden som ligner på deg.

Og til slutt møter du Baron Aloha, «Champeen» i egen person. Det er bare å ståsette seg ... han er en tøff nøtt å knekke.

## **SPILLE BONUSRUNDER**

Bonusrunder er skjult i hver verden, og de er verdt å finne. I disse fiendeløse rundene kjemper du mot tiden for å spreke alle ballongene eller samle på power-ups og mynter – uten å måtte unngå farlige fiender.

Se etter Bonus Ring og hopp gjennom den for å komme deg til runden.

Sprekk ballonger ved å skyte og hoppe på dem. Sprekk alle ballongene før tiden går ut, så får du et ekstraliv.

Noen av ballongene avgir power-ups og mynter når de sprekker. Du kan ta med deg disse når de vanlige nivåene fortsetter. Du må velge om du vil spreke alle ballongene for å få et ekstraliv eller samle på gjenstander som du kan ta med deg. Du kan ikke gjøre begge deler.

Runden avsluttes når du sprekker den siste ballongen, faller ut av nivået eller ikke har mer tid igjen.

## SETTE ET SPILL PÅ PAUSE

Trykk på **START**-knappen for å sette spillet og klokken på pause og åpne Pause-menyen. Bruk retningsknappene for å velge et alternativ, og trykk på **START**-knappen for å fortsette.

Continue – fortsett spillet fra der du sist stoppet.

Try Again – start det gjeldende nivået på nytt fra begynnelsen.

Retire – avslutt spillet og gå til Main Menu, hvor du kan starte et nytt spill, lagre spillet der du avsluttet det, eller laste inn og spille et lagret spill.

## POENG

Et Score-skjerm bilde legger sammen poengene dine når du fullfører et nivå. Jo bedre du gjør det, desto flere poeng får du. Du får for eksempel poeng etter hvor mye tid som er igjen, så fullfør hvert nivå så raskt du kan.

## SLUTT

Spillet er ferdig når du har frigjort alle seks verdener fra Baron Aloha og hans fryktelige undersåtter. Men vent ... det er mer! Du kan spille verdenene igjen med nye utfordringer. Velg Game Start på Main Menu, og trykk på **VENSTRE** eller **HØYRE**-knappen for å utheve en verden. Deretter trykker du på **START**-knappen for å gå inn i verdenen igjen.

## FORTSETT

Har du mistet alle livene dine? Heldigvis for deg og uheldigvis for Baron Aloha, har du ubegrenset med muligheter til å fortsette spillingen. Det betyr at du kan spille så lenge du vil. Men ta pauser innimellom.

For å gjenoppta et spill fra begynnelsen på det siste nivået, velger du YES på Continue-skjermbildet og trykker på START-knappen.

Kom igjen, Robbit, hopp i vei!





## KAUKANA TULEVAISUUDESSA...

Ilkeä astrofyysikko paroni Aloha on keittänyt kasaan pirullisen juonen – hän aikoo varastaa planeettamme pala kerrallaan!

Kiero paroni on orjuuttanut maailman asukkaat, kaivanut siitä palasia ja lennättänyt ne avaruuteen omiksi galaktisiksi mantereikseen.

Hän luo ahneuksissaan itselleen omia pikku maailmoja ja tekee samalla kauniista planeetastamme reikäjuustoa. Voiko kukaan – tai mikään – estää häntä?

Vastaus on kyllä! Urhea robotti nimeltä Robbit voi pelastaa päivän.

Robbit on täydellinen tuholaiorjuja, ja se on suunniteltu liiskaamaan armotta paroni Aloha ja tämän katalat käskyläiset.

Robbit löytää joka maailmasta voimakkaita erikoisaseita, joiden avulla se tekee selvää jälkeä tuholaisista. Lisäksi se voi hyppiä huimia loikkia jousijalkojensa avulla – onhan Robbitilla tunnetusti Ekipiteta-tähtisumun kovin pomppu!

Paroni Aloha on piilottanut mantereita liikuttavat Jet Pod -moottorit ympäri maailmoja, ja vain hän tietää, missä ne ovat. Jos Robbit löytää moottorit, hän voi pelastaa planeetan pahan paronin kynsistä!

Robbit on valmiina seikkailuun – oletko sinä?

## **OHJAUS**

Liiku eteen- tai taaksepäin	YLÖS- tai ALAS-suuntanäppäin
Käännä vasemmalle tai oikealle	VASEN tai OIKEA suuntanäppäin
Käännä ja liiku vinottain vasemmalle tai oikealle	YLÖS-suuntanäppäin + VASEN tai OIKEA suuntanäppäin
Pikakäännös (hyppy taaksepäin ja käännös)	ALAS-suuntanäppäin + VASEN tai OIKEA suuntanäppäin

Katso ylös	R1- tai R2-näppäin + ALAS-suuntanäppäin
Katso alas	R1- tai R2-näppäin + YLÖS-suuntanäppäin
Katso vasemmalle tai oikealle	R1- tai R2-näppäin + VASEN tai OIKEA suuntanäppäin

Hyppää	X-näppäin
Ammu	NELIÖ-näppäin
Käytä erikoisesinettä	YMPYRÄ-näppäin
Keskeytä peli tai jatka peliä	START-näppäin

## **ROBBITIN ERIKOISLIIKKEET**

Robbit pystyy tekemään uskomattomia hyppyjä! Robbit pomppaa korkealle, leijuu ilmassa ja liittää tarkasti alaspäin.

### **HYPPY:**

Tee perushyppy painamalla kerran X-näppäintä. Ohjaa Robbitin liukua ilmassa painamalla YLÖS/ALAS/VASEN/OIKEA-suuntanäppäimiä.

**TUPLAHYPPY:**

Kun ensimmäinen hyppy on korkeimmassa kohdassa, paina X-näppäintä uudelleen. Jos ajoituksesi osuu kohdalleen, Robbit käyttää ensimmäisen hypyn huippukohtaa toisen ponnahduslautana ja hyppää entistä korkeammalle.

**RIIPPULIITO:**

Kun olet ilmassa, paina pitkään X-näppäintä. Robbit leijuu hetken ilmassa ja alkaa sitten liittää alaspäin. Liidä kohti haluamaasi laskeutumispaiikkaa painamalla YLÖS/ALAS/VASEN/OIKEA-suuntanäppäimiä. Kun vapautat painikkeet, Robbit putoaa suoraan alas.

Harjoittele erikoisliikkeiden käyttämistä ja kokeile tehdä vieläkin korkeampia hyppyjä ja muita liikkeitä. Käytä mielikuvitustasi. Tarvitset näitä temppejuja löytääksesi Jet Pod -moottorit, päästäksesi bonustasoille ja voittaaksesi paroni Alohan.

**TEHTÄVÄSI**

Etsi neljä Jet Pod -moottoria jokaisen maailman kahdelta ensimmäiseltä tasolta. Hyppää sitten Exit Pad -alustalle ja laukaise Robbit seuraavalle tasolle. Tuhoa myrkylliset, hirviömäiset tai maagiset koneet, pelasta maailman asukkaat ja palauta planeetan palaset oikeille paikoilleen.

Matkan varrella saat hyödyllisiä varoituksia, neuvoja ja vitsejä Robbitin apurilta Kumagorolta.

## PELINÄKYMÄ

- KELLO:** Jokaisella tasolla on aikaraja. Kun aloitat tason, kello käynnistyy. Jos aika loppuu ennen kuin läpäiset tason, menetät elämän ja joudut aloittamaan alusta.
- PISTEET:** Kerää mahdollisimman paljon pisteitä! Ansaitsit pisteitä tuhoamalla vihollisia, keräämällä kolikoita ja läpäisemällä tasoja. Nopeasta suorituksesta saa lisäpisteitä. Saat lisäelämiä ensimmäisen 300 000 pisteen jälkeen ja sen jälkeen aina 1 000 000 pisteen välein.
- ERIKOISESINEET:** Löytämäsi erikoisesineitä säilytetään Robbitin kolmessa esinepaikassa. Jos poimit neljännen aseeneen, se korvaa ensimmäisen.
- Voit ampua aseilla painamalla YMPYRÄ-painiketta. Erikoisaseita käytetään siinä järjestyksessä, missä ne on poimittu.
- TUTKA:** Näe viholliset ennen kuin ne näkevät sinut! Vaaleansininen V:n muotoinen alue on oma näkökenttäsi. Voit skannata koko ympäristön kääntämällä Robbitin kokonaan ympäri. Pidä tutkaa silmällä, niin kierot viholliset eivät onnistu yllättämään sinua!
- Valkoinen piste** = vihollinen  
**Keltainen piste** = Jet Pod -moottori  
**Punainen piste** = lisävoima

**OSUMAPISTEMITTARI:**

Kun vihollisten laukaukset osuvat Robbitiin, se menettää osumapisteitä ja sen terveydentila huononee. Kulloinenkin terveydentila määrittää, miten monta osumaa Robbit vielä kestää. Täytenä mittari on vihreä, mutta osumien myötä se muuttuu ensin keltaiseksi ja sitten punaiseksi. Jos mittari laskee nollaan, Robbitin järjestelmät sammuvat ja menetät elämän. Voit täydentää Robbitin osumapisteitä keräämällä porkkanoita ja väistelemällä tai tappamalla vihollisia ennen kuin ne ampuvat sinua.

**ELÄMÄT:**

Pelin alussa sinulla on kolme elämää. Jos menetät ne kaikki, peli päättyy – ainakin hetkeksi. Voit jatkaa päättynyttä peliä niin monta kertaa kuin haluat. Aloitat uudelleen senhetkisen maailman tasolta 1, ja sinulla on taas käytössäsi kolme elämää. Saat lisää elämiä keräämällä 1-Up-bonuksia ja korkean pistesaaliin.

**JET POD -MOOTTORIT:**

Tämä laskuri kertoo, miten monta Jet Pod -moottoria olet löytänyt. Kun olet löytänyt neljä Jet Pod -moottoria, voit käyttää Exit Pad -alustaa ja läpäistä kunkin maailman tasot 1 ja 2.

**KUMAGORO:**

Illoinen apurisi varoittaa lähestyvistä vaarasta ja antaa hyödyllisiä neuvoja.

## KERÄTTÄVÄT ESINEET

Voit poimia näitä esineitä hyppäämällä esinekuvakkeiden päälle tai menemällä niiden läpi.

### ERIKOISESINEET

Erikoisesineet ovat supervoimakkaita aseita. Käytä niitä suuriin vihollisjoukkoihin, niin ne tekevät eniten vahinkoa. Jokaisella tasolla on useita erikoisesineitä, mutta niitä ei voi viedä mukana seuraavalle tasolle.

- Cherry Bomb (Kirsikkapommi) räjähtää, kun se osuu johonkin tai on kulkenut tietyn matkaa.
- Rocket (Raketti) tekee tuholaisille kuumat paikat.
- Roman Candle (Roomalainen kynttilä) suihkii tulta, ja sillä voi sytyttää kaiken palamaan kääntymällä täyden ympyrän.
- Twister (Pyörremyrsky) sihisee ja kieppuu ja räjähtää lopuksi kipinäsaateeksi.

### LISÄVOIMAT

Nämä esineet vaikuttavat Redditiin heti.

- Carrot (Porkkana) tuo Redditille jonkin verran lisää osumapisteitä.
- Bunch of Carrots (Kimppu porkkanoita) täyttää Redditin osumapisteet kokonaan.
- Hourglass (Tiimalasi) antaa 30 sekuntia lisääaikaa.
- 1-Up (Lisäelämä) antaa Robbitille lisäelämän. Näitä lisävoimia on piilotettu ja siroteltu tasolle perusreitoin ulkopuolelle. 1. maailman jälkeen niitä löytyy vain kunkin maailman 2. tasolta.
- Time Out (Jäädytys) jähmettää kaikki viholliset hetkeksi. Käytä tilaisuus hyväksesi ja kiidä eteenpäin ilman ongelmia!
- Power Pill (Superpilleri) tekee Robbitista niin mahtavan, että se voi tuhota vihollisia pelkällä kosketuksella... eikä mikään voi vahingoittaa sitä! Harmi, että vaikutus on vain väliaikainen.
- Tuhotut viholliset jättävät jälkeensä kolikoita. Hopeakolikoista saa 100 pistettä ja harvinaisista kultakolikoista 500 pistettä.

## **PELIN MAAILMAT**

### **MAAILMA 1: VILLI LUONTO**

Alohan vuoristokylä vilisee tuholaisia. Ne käyvät kimppuusi joka puolelta, kun yrität etsiä Jet Pod -moottoreita. Ylitä tulivuoret ja laavavirrat triplahypyillä ja varo putoamasta maailman reunan yli. Punaisena vilkkuva kuva tarkoittaa, että olet saanut osuman.

Tapa vuorilla majaileva lohikäärme ja valtaa maailma takaisin.

### **MAAILMA 2: ALOHAN EGYPTI**

Faarao Aloha laittaa historian uusiksi sillä välin, kun sinä harhailet pyramidisokkelossa etsimässä piilotettuja Jet Pod -moottoreita. Käytä leijuvia tasoja ponnahduslautana ja kiidä korkeuksiin. Salaiset kammiot täynnä bonusesineitä odottavat – jos tiedät mistä etsiä.

Pahansisäinen skorpionin vartioi tämän maailman uloskäyntiä.

### **MAAILMA 3: LEIKKIMAA**

Tässä maailmassa sinua uhkaa leijuvien kirjojen vyöry. Älä seiso ilmapalloilla liian kauaa, tai putoat. Pysy liikkeessä ja suunnittele reittisi etukäteen. Propellit tarjoavat kaivattua nostetta. Tasapainoile vuoristoradalla ja ajoita hyppysi trampoliinilla. Tutka kertoo Jet Pod -moottorien sijainnin.

Pidä teetauko häiriintyneen klovnin kanssa ja murskaa lopuksi astiasto.

#### **MAAILMA 4: JÄINEN IHMEMAA**

Varo askeleitasi tässä maailmassa. Ennen kuin huomaatkaan, voit luisua suoraan vaaraan. Pysäytä holtiton liuku pikakäännöksellä tai hypähtämällä. Varo valtavia jäälohkareita – ne ovat lähes läpinäkyviä mutta sitäkin kovempia. Luolan matala katto estää hyppimisen, joten liiku kammioiden välillä teleporttien avulla, etsi kaikki Jet Pod -moottorit ja läpäise taso.

Pidä silmät auki ohjuksia ampuvan kilpikonnan varalta.

#### **MAAILMA 5: KAUPUNKIKAHAKKA**

Rakennustyöläiset ovat aseistettuja ja vaarallisia ja valmiina repimään sinut kappaleiksi. Ponkaise katolle ja matkusta leijuvien tasojen avulla kohti Jet Pod -moottorien piilopaikkoja. Yöllä kaupunki muuttuu vielä vaarallisemmaksi ja on täynnä jättimäisiä pilvenpiirtäjiä, harhaanjohtavia katuja ja leijuvia rakennuksia. Kaasupolttimet syttyvät ja sammuvat rytmissä, joten vältä liekit ajoittamalla liikkeesi oikein.

Peittoa petollinen muodonmuuttaja ja palauta rauha kaupunkiin.

#### **MAAILMA 6: AREENA TAIVAALLA**

Löydä reitti Jet Pod -moottorien luokse voimakentillä suojattujen kannatinpalkkien lomitse. Keskikentän tähtenä on laukaisualusta. Seuraavalle jalansijalle on hypättävä juuri oikealla hetkellä.

Mutta hetkinen, mikäs tuolta tulee? Sehän on Robbitin paha kaksoisolento! Se vartioi areenaa ja pystyy tekemään itsestään haavoittumattoman. Valitettavasti tässä maailmassa sinun on ammuttava söpöjä pupuja voittaaksesi vihollisesi.

Lopuksi kohtaat suurimman haastajan eli itsensä paroni Alohan. Nyt on aika näyttää, mistä sinut on tehty.



## **BONUSTASOT**

Jokaiseen maailmaan on piilotettu bonustasoja, joita kannattaa etsiä. Näillä tasoilla ei ole lainkaan vihollisia, vaan niissä kisataan aikaa vastaan ja puhkotaan ilmapalloja tai kerätään kolikoita ja bonusesineitä.

Bonustasoille pääsee hyppäämällä bonusrenkaan (Bonus Ring) läpi.

Ilmapallot saa puhki ampumalla tai hyppäämällä niiden päälle. Jos saat puhkottua kaikki pallot ennen kuin aika loppuu, voitat lisäelämän.

Joistakin palloista putoaa lisävoimia ja kolikoita. Jos keräät ne, saat ne mukaasi pelin perustasolle. Valitse haluatko kerätä esineitä vai voittaa lisäelämän puhkomalla kaikki pallot. Et voi tehdä molempia.

Bonustaso päättyy, kun kaikki pallot on puhkaistu, putoat pois tasolta tai aika loppuu.

## **PELIN KESKEYTTÄMINEN**

Voit keskeyttää pelin ja pelikellon painamalla START-näppäintä, jolloin näyttöön tulee Pause-valikko. Valitse vaihtoehto suuntanäppäimillä ja jatka painamalla START-näppäintä.

Continue – jatka peliä siitä, mihin jäit.

Try Again – aloita nykyinen taso uudelleen alusta.

Retire – lopeta peli ja mene päävalikkoon, jossa voit aloittaa uuden pelin, tallentaa pelin tai ladata aiemman pelitallennuksen.

## **SCORING (PISTEET)**

Kun läpäiset tason, näyttöön tulee pisteruutu, jossa näet ansaitsemasi pisteet. Mitä parempi suoritus, sitä enemmän lisäpisteitä – saat pisteitä esimerkiksi jäljelle jääneestä ajasta, joten läpäise tasot mahdollisimman nopeasti.

## **GAME OVER (PELI OHI)**

Peli päättyy, kun olet vapauttanut kaikki kuusi maailmaa paroni Alohan ja hänen kätyriensä kynsistä. Hauskuus ei kuitenkaan pääty siihen! Voit pelata maailmat uudestaan läpi uusilla haasteilla. Valitse päävalikosta Game Start (Aloita peli), valitse haluamasi maailma VASEN/OIKEA-suuntanäppäimillä ja käynnistä peli START-näppäimellä.

## **CONTINUE (JATKA)**

Menetitkö kaikki elämäsi? Ei hätää – voit jatkaa peliä niin monta kertaa kuin haluat. Voit siis pelata tunnin toisensa jälkeen vaikka loputtomasti (muista kuitenkin pitää säännöllisesti taukoja)!

Voit jatkaa peliä edellisen tason alusta valitsemalla Continue-ruudulla YES (Kyllä) ja painamalla START-näppäintä.

Hypi, pompi ja juokse, Robbit!



## I EN AVLÄGSEN FRAMTID ...

... har den ondskefulle Baron Aloha kokat ihop en djävulsk plan – han tänker stjäla hela vår planet, en bit i sänder!

Den onde astrofysikern har grävt ut stora bitar av vår värld, förslavat vårt folk och forslat ut allt i rymden för att använda som sina egna jetdrivna galaktiska kontinenter.

Den girige Baron Aloha har förvandlat vår fridfulla värld till en schweizerost för att kunna bygga sina egna privata semesterorter. Finns det någon – eller något – som kan stoppa honom?

Ja, faktiskt! Det finns en modig robot som kan klara uppdraget: Robbit.

Robbit är expert på att bekämpa skadedjur. Han är speciellt utformad för att göra mos av Baron Aloha och hans horder av hantlangande ohyra.

Robbit hittar turboladdade specialvapen på varje värld som hjälper honom i uppdraget, och med de elektriska fjädrande benen kan han dessutom hoppa superhögt med en knapptryckning. Och alla rymdresenärer vet att Robbit stampar bättre än någon annan på den här sidan om Ekpitetanebulosan.

Men Baron Aloha har kopplat bort jetkapslarna som driver varje värld och gömt dem på olika platser över hela världen. Det är bara han som vet var de finns. Om Robbit lyckas hitta jetkapslarna kan han rädda världen från onskans grepp!

Robbit siktar högt. Hänger du med?

## STANDARDKONTROLLER

Gå framåt eller bakåt	UPPÅT- eller NEDÅT-knapp
Sväng åt vänster eller höger	VÄNSTER- eller HÖGER-knapp
Vända sig och gå diagonalt åt höger eller vänster	UPPÅT-knapp + VÄNSTER- eller HÖGER-knapp
Snabbsväng (hoppa bakåt och rotera)	NEDÅT-knapp + VÄNSTER- eller HÖGER-knapp
<hr/>	
Titta upp	R1- eller R2-knapp + NEDÅT-knapp
Titta ned	R1- eller R2-knapp + UPPÅT-knapp
Titta åt vänster eller höger	R1- eller R2-knapp + VÄNSTER- eller HÖGER-knapp
<hr/>	
Hoppa	KRYSS-knapp
Skjuta	FYRKANT-knapp
Använda specialföremål	CIRKEL-knapp
Pausa/återuppta	START-knapp

## ROBBITS SPECIALRÖRELSER

Robbits hoppförmåga är ofattbar! Han flyger upp, hänger kvar i luften och glider ned som en hök och landar på målet.

### HOPPA:

Tryck på KRYSS-knappen en gång för att hoppa. Tryck på UPPÅT-, NEDÅT-, VÄNSTER- eller HÖGER-knappen när du är i luften för att glida mot en landningsplats och sikta med hjälp av Robbits fötter och skugga.

## **DUBBELHOPPA:**

När du är som högst i första hoppet trycker du på KRYSS-knappen igen. Om du trycker vid rätt tidpunkt kan du använda toppen av det första hoppet som språngbräda för ett högre hopp.

## **HÄNGGLIDA:**

Håll ned KRYSS-knappen när du är i luften. Robbit hänger kvar i luften en stund innan han börjar glida nedåt. Tryck på UPPÅT-, NEDÅT-, VÄNSTER- eller HÖGER-knappen för att svänga och glida mot en landningsplats. Släpp knapparna för att falla rakt ned.

Öva på specialrörelserna tills du bemästrar dem. Lista ut hur du kan göra högre hopp och andra rörelser. Använd fantasin. Du måste använda de här tricksen för att hitta jetkapslarna, spela bonusbanor och besegra Baron Aloha.

## **DITT UPPDRAG**

Hitta de fyra jetkapslarna i de två första banorna i varje värld. Hoppa sedan på utgångsplattan för att skjuta Robbit vidare till nästa bana. Besegra giftiga, monstruösa eller magiska maskiner för att rädda världens invånare och föra tillbaka bitarna av planeten till sin rättmätiga plats.

Och lyssna på de hjälpsamma varningarna, goda råden och skämten som Kumagoro, Robbits inbyggda utkik, delar med sig av på vägen.

## SPELSKÄRMEN

### KLOCKA:

Varje bana har en tidsgräns. När du startar banan börjar nedräkningen. Om tiden går ut innan du har klarat banan förlorar du ett liv och måste börja om.

### POÄNG:

Samla ihop så många poäng du kan! Du får poäng genom att ta kål på uslingar, samla in mynt och klara banor. Om du är snabb får du extrapoäng som tidsbonus. Du får ett extraliv när du samlat ihop 300 000 poäng och för varje ytterligare 1 000 000 poäng efter det.

### SPECIALFÖREMÅL:

Specialföremålen du samlar förvaras i Robbits tre lastutrymmen. Om du plockar upp ett fjärde vapen ersätter det det första.

Använd vapnen genom att trycka på CIRKEL-knappen. Specialvapen används i samma ordning som de plockas upp.

### RADAR:

Hitta de anfallande fienderna innan de tar dig! Det ljusare blå V-formade området är ditt synfält. Vrid Robbit ett helt varv för att läsa av hela omgivningen. Håll koll på radarn så att du inte blir överfallen av flerfotade fiender som lurar bakom dig!

**Vita prickar** = fiender

**Gula prickar** = jetkapslar

**Röda prickar** = kraftökningar

**HP-MÄTARE  
(HÄLSOPOÄNG):**

Robbit går från frisk som en nötkärna till oroväckande svag när fiendernas skott pepprar hans pansar. Hans hälsotillstånd avgör hur många fler träffar han överlever. En full grön mätare är bäst, men den går snart ned till varningsfärgen gul och sedan till larmfärgen röd! Om mätaren går ned till noll stängs Robbits system av och du förlorar ett liv. Samla morötter för att fylla på Robbits hälsomätare och akta dig för fiender eller spräng dem i bitar innan de hinner skjuta dig.

**LIV:**

Du börjar varje spelomgång med tre liv. Om du förlorar alla tre är spelet slut – för tillfället. Du kan återuppta spelet efter att du förlorat hur många gånger som helst. Du får fortsätta spela på bana 1 i den aktuella världen med tre nya liv. Jaga rätt på Robbit-extraliv och försök få superhöga poäng för att få mer liv.

**JETKAPSLAR:**

Den här räknaren visar på hur många jetkapslar du har samlat. Leta rätt på fyra jetkapslar och hoppa sedan på utgångsplattan för att klara bana 1 och 2 i varje värld.

**KUMAGORO:**

Din gladlynta medhjälpare varnar dig för faror som hotar och ger dig tips om hur du kan vinna.

## FÖREMÅL

Hoppa på de här ikonerna eller gå igenom dem för att lägga till dem i din arsenal.

### SPECIALFÖREMÅL

Specialföremål är superkraftfulla vapen. Använd dem när horder av fiender närmar sig, det är då de gör som mest skada. Du hittar massor av specialföremål på varje bana, men du kan inte ta dem med dig från en bana till nästa.

- Körsbärsbomber exploderar när de träffar något eller har färdats en viss sträcka.
- Raketer sätter ohyran i klistret.
- Romerska ljus sprider glödheta gnistor. Sätt eld på allt omkring dig när du snurrar runt ett helt varv.
- Snurror fräser och snurrar, sedan exploderar de i ett regn av gnistor.

### KRAFTÖKNINGAR

De här fina bonusarna verkar omedelbart.

- En morot återställer lite HP
- Ett knippe morötter fyller upp hela HP-mätaren.
- Timglaslet ger 30 extra sekunder.
- Robbit-extraliv ger dig extra liv. Leta efter kraftökningarna på undangömda och avlägsna platser. Efter första världen kan du bara hitta dem på bana 2 i varje värld.
- Stoppa tiden så fryser alla fiender, men inte så länge. Passa på att röra dig framåt utan skadedjur!
- Kraftpiller gör Robbit så stark att han förintar varje fiende han rör vid – och ingenting kan skada honom! Synd att effekten snart avtar.
- Skjutna skurkar tappar mynt när de exploderar. Silvermynt är värda 100 poäng, sällsynta guldmynt ger 500 poäng.



## **ROBBITS VÄRLD**

### **VÄRLD 1: UT I NATUREN**

Alohas bergsby är full av skadedjur. Medan du försöker samla in jetkapslarna attackerar de från alla håll. Prova att trippelhoppa för att undvika vulkanerna och de vindlande lavaströmmarna. Det är inte så kul att falla ned i avgrunden i världens ände. Om vindrutan blinkar rött har du blivit träffad.

Dräp en dieselpustande drake vid foten av berget för att ta tillbaka den här världen.

### **VÄRLD 2: ALOHAS EGYPTEN**

Farao Aloha skriver historia medan du söker igenom en labyrinth av pyramider efter de gömda jetkapslarna. Ta sats från svävande plattformar och hoppa sedan upp i luften för att nå nya höjder. Du möts av hemliga inre rum fyllda med skatter – om du vet var du ska skjuta.

En otäck skorpion med giftig tagg vaktar utgången i den här världen.

### **VÄRLD 3: LEKLANDET**

Jonglera med en strid ström av svävande böcker. Du glider av ballongerna om du väntar för länge, så använd dem bara som snabba språngbrädor. Hoppa hela tiden och planera din riktning i förväg. Stig i höjden med vinddraget från propellrarna. Balansera på en skenande berg-och-dalbana och hoppa på trampolinen i rätt tidpunkt. På radarn ser du direkt var jetkapslarna finns.

Drick te med en galen clown och krossa porslinet för en hejdundrande avslutning.

#### **VÄRLD 4: VINTERLAND PÅ IS**

Du kommer att älska den här världen. På bara ett par snabba steg kan du halka rakt in i fara. Gör en snabbsväng eller hoppa till för att stoppa din hejdlösa framfart. Akta dig för att dundra in i enorma isblock ... De är praktiskt taget osynliga, men de kan sätta tvärstopp för dig. I undervattensgrottan är det för lågt i tak för att hoppa, så du måste leta rätt på transportörer för att kunna teleportera dig till de olika rummen, hitta alla jetkapslar och klara banan.

Varning: En missilkastande sköldpadda är fast besluten att spränga ditt uppdrag i luften.

#### **VÄRLD 5: STADSSTRIDEN**

Byggnadsarbetarna är beväpnade och farliga och har fått order om att förgöra dig. Ta dig upp till taket på kontorsbyggnaderna och åk på de svävande plattformarna för att nå jetkapslarna. På natten är stämningen mer ondsint i staden, med höga skyskrapor, förrådiska gator och svävande byggnader. Gasbrännare tänds och släcks med jämna mellanrum, så följ takten för att undvika att bränna dig.

Kämpa mot en knipslug skepnadsbytare och gör staden till en säker plats igen.

#### **VÄRLD 6: SPORTPARKEN I LUFTEN**

Navigera i en labyrint av järnbalkar full av sprakande kraftfält för att hitta jetkapslarna. Stjärnan i mitten är en avskjutningsramp. Du måste lista ut exakt när du ska hoppa till nästa fotfäste.

Vänta! Vad är det här? En ondskefull Robbit-nemesis? Ja! Han har sitt tillhåll i sportpalatset och – vad värre är – han har makten att göra sig själv osårbar. Den här gången måste du tyvärr skjuta de söta kaninerna för att besegra din onda dubbelgångare.

Och till slut kommer självaste Baron Aloha, mästaren, och viftar med knytnävorna. Det är dags att visa vad du går för ... Han är ingen lätt match.

## **SPELA BONUSBANOR**

Bonusbanor finns gömda i varje värld, och de är värda att hitta. I de här banorna utan fiender tävlar du mot klockan för att spräcka alla ballonger eller samla ihop högar av kraftökningar och mynt – utan att behöva akta dig för livsfarliga fiender.

Håll utkik efter bonusringen och hoppa in i den för att spela banan.

Spräck ballonger genom att skjuta eller hoppa på dem. Spräck alla ballonger innan tiden är ute, så vinner du ett extraliv.

Vissa ballonger släpper ifrån sig kraftökningar och mynt när de spricker. Du kan samla in dem och ta med dem tillbaka till den vanliga banan. Du måste välja mellan att spräcka alla ballonger för ett extraliv eller att samla föremål att ta med. Det går inte att göra både och.

Banan tar slut när du spräcker den sista ballongen eller ramlar av banan eller när klockan tickar ned till Tiden är ute.

## **PAUSA SPELET**

Tryck på START-knappen för att pausa spelet och klockan och komma åt pausmenyn. Använd riktningsknapparna till att välja ett alternativ och tryck på START-knappen för att fortsätta.

Fortsätt – Fortsätt spelet där du slutade.

Försök igen – Starta om den aktuella banan från början.

Avsluta – Avsluta spelet och gå till huvudmenyn, där du kan starta en ny spelomgång, spara omgången där du slutade eller läsa in och spela en sparad omgång.

## **POÄNG**

Efter varje bana räknas dina poäng ihop på en poängskärm. Ju bättre du spelar, desto mer poäng får du. Till exempel får du bonuspoäng för återstående tid på klockan, så avsluta varje bana så snabbt du kan.

## **SPELET SLUT**

Spelet tar slut när du har befriat alla sex världar från Baron Aloha och hans fasliga hejdukar. Men vänta ... det kommer mera! Du kan spela om alla världar med helt nya utmaningar. Välj Game Start (Starta spelet) på huvudmenyn och tryck sedan på VÄNSTER- eller HÖGER-knappen för att markera en värld och sedan START-knappen för att kasta dig rakt in igen.

## **FORTSÄTT**

Har du förlorat alla dina liv? Som tur är för dig och till Baron Alohas förtret kan du fortsätta ett obegränsat antal gånger. Det innebär att du kan spela hur länge som helst. Kom ihåg att ta regelbundna pauser.

Om du vill återuppta ett spel från början av senaste banan väljer du JA på skärmen Fortsätt och trycker på START-knappen.

Hoppa iväg nu, Robbit!



## ΣΤΟ ΜΑΚΡΙΝΟ ΜΕΛΛΟΝ...

Ο μοχθηρός Baron Aloha κατέστρωσε το εξής διαβολικό σχέδιο: να κλέψει τον πλανήτη μας κομμάτι-κομμάτι!

Ο σατανικός αστροφυσικός έσκαψε και αφαίρεσε τεράστια κομμάτια του κόσμου μας, υποδούλωσε τους λαούς μας και μετέφερε ολόκληρα τα τμήματα στο διάστημα για να φτιάξει τις δικές του αεριωθούμενες διαγαλαξιακές ηπείρους.

Ο άπληστος Baron Aloha μετέτρεψε τον γαλήνιο κόσμο μας σε ελβετικό τυρί για να δημιουργήσει τα δικά του ιδιωτικά θέρετρα. Υπάρχει κάποιος ή κάτι που μπορεί να τον σταματήσει;

Η απάντηση είναι “ναι”! Υπάρχει ένα γενναίο ρομπότ που μπορεί να τα καταφέρει: ο Robbit.

Ο Robbit, ο τέλειος εξολοθρευτής παρασίτων, έχει σχεδιαστεί ώστε να φτιάχνει χυμό εντόμων από τον Baron Aloha και τις ορδές από τις παρασιτικές στρατιές του.

Ο Robbit μπορεί να βρει ειδικά πανίσχυρα όπλα σε κάθε κόσμο, ώστε να τα χρησιμοποιήσει όπως πρέπει, ενώ χάρη στα ηλεκτρικά ελαστικά πόδια του μπορεί να κάνει μεγάλα άλματα με το άγγιγμα ενός κουμπιού. Επίσης, όπως ξέρουν όλοι όσοι ταξιδεύουν στο διάστημα, η δύναμη βηματισμού του Robbit είναι μοναδική στο νεφέλωμα Ekpiteta.

Ωστόσο, ο Baron Aloha αποσύνδεσε τα Jet Pod που κινούν τον κάθε κόσμο και τα έκρυψε σε διάφορες τοποθεσίες στο βασίλειο. Μόνο αυτός γνωρίζει πού βρίσκονται. Αν ο Robbit καταφέρει να επαναφέρει τα Jet Pod, μπορεί να σώσει τον κόσμο μας από τα νύχια του κακού!

Ο Robbit έχει τη διάθεση. Εσείς θα αντέξετε το υψόμετρο;

## ΠΡΟΕΠΙΛΕΓΜΕΝΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΛΕΓΧΟΥ

Κίνηση προς τα εμπρός ή προς τα πίσω	Κουμπί ΕΠΑΝΩ ή ΚΑΤΩ
Στροφή αριστερά ή δεξιά	Κουμπί ΑΡΙΣΤΕΡΑ ή ΔΕΞΙΑ
Στροφή και κίνηση διαγώνια αριστερά ή δεξιά	Κουμπί ΕΠΑΝΩ + Κουμπί ΑΡΙΣΤΕΡΑ ή ΔΕΞΙΑ
Γρήγορη στροφή (μεταπήδηση πίσω και περιστροφή)	Κουμπί ΚΑΤΩ + Κουμπί ΑΡΙΣΤΕΡΑ ή ΔΕΞΙΑ
Κοίταγμα πάνω	Κουμπί R1 ή R2 + Κουμπί ΚΑΤΩ
Κοίταγμα κάτω	Κουμπί R1 ή R2 + Κουμπί ΕΠΑΝΩ
Κοίταγμα αριστερά ή δεξιά	Κουμπί R1 ή R2 + Κουμπί ΑΡΙΣΤΕΡΑ ή ΔΕΞΙΑ
Άλμα	Κουμπί XI
Πυρ	Κουμπί ΤΕΤΡΑΓΩΝΟΥ
Χρήση ειδικού στοιχείου	Κουμπί ΚΥΚΛΟΥ
Παύση/συνέχιση	Κουμπί START

## ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΙΝΗΣΕΙΣ ΤΟΥ ROBBIT

Δεν θα πιστεύετε πόσο καλός είναι ο Robbit στα άλματα! Πηδάει ψηλά, αιωρείται στον αέρα και ξεγλιστράει σαν γεράκι για να προσγειωθεί στον στόχο.

### ΑΛΜΑ:

Για άλμα, πατήστε το κουμπί XI. Ενώ ο Robbit είναι στον αέρα, πατήστε το κουμπί ΕΠΑΝΩ, ΚΑΤΩ, ΑΡΙΣΤΕΡΑ ή ΔΕΞΙΑ για μετακίνηση προς ένα σημείο προσγείωσης, χρησιμοποιώντας τα πόδια και τη σκιά ως οδηγό.

**ΔΙΠΛΟ ΑΛΜΑ:** Στην κορυφή του πρώτου άλματος, πατήστε ξανά το κουμπί XI. Αν το πατήσετε την κατάλληλη στιγμή, το υψηλότερο σημείο του πρώτου άλματος χρησιμεύει ως εφιαλτήριο για να κάνετε ένα μεγαλύτερο άλμα.

**ΑΙΩΡΗΣΗ-ΚΙΝΗΣΗ:** Ενώ είστε στον αέρα, πατήστε παρατεταμένα το κουμπί XI. Ο Robbit θα αιωρηθεί για λίγο προτού ακολουθήσει πορεία προς τα κάτω. Πατήστε τα κουμπιά πάνω, κάτω, αριστερά ή δεξιά για να στρίψετε και να κινηθείτε προς ένα σημείο. Αφήστε τα κουμπιά για να προσγειωθείτε σε αυτό το σημείο.

Εξασκηθείτε στις ειδικές κινήσεις μέχρι να εξοικειωθείτε με αυτές. Βρείτε πώς να κάνετε πιο ψηλά άλματα και άλλες κινήσεις. Αφήστε τη φαντασία σας ελεύθερη. Θα χρειαστείτε αυτά τα κόλπα για να βρείτε τα Jet Pod, να μπείτε σε μπόνους γύρους και να κατατροπώσετε τον Baron Aloha.

## Η ΑΠΟΣΤΟΛΗ ΣΑΣ

Βρείτε τα τέσσερα Jet Pod στα δύο πρώτα επίπεδα του κάθε κόσμου. Μετά, πηδήξτε στο μαξιλάρι εξόδου (Exit Pad) για να οδηγήσετε τον Robbit στο επόμενο επίπεδο. Αντιμετωπίστε δηλητηριώδεις, τερατώδεις ή μαγικές μηχανές για να σώσετε τους κατοίκους του κόσμου και να επαναφέρετε τα κομμάτια του πλανήτη στη θέση τους.

Επίσης, έχετε το νου σας για χρήσιμες προειδοποιήσεις, συμβουλές και αστεία από τον Kumagoro, τον φύλακα του Robbit στο παιχνίδι.

## Η ΘΘΟΝΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

**ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ:** Κάθε επίπεδο έχει χρονικό όριο. Μόλις ξεκινήσετε το επίπεδο, η αντίστροφη μέτρηση αρχίζει. Αν ο χρόνος τελειώσει προτού ολοκληρώσετε το επίπεδο, χάνετε μια ζωή και ξεκινάτε από την αρχή.

**ΣΚΟΡ:** Συγκεντρώστε το υψηλότερο δυνατό σκορ! Μαζέψτε πόντους πέφτοντας πάνω στον όχλο, συλλέγοντας νομίσματα και ολοκληρώνοντας τα επίπεδα. Αν κάνετε γρήγορα, μαζεύετε επιπλέον βαθμούς ως μόνονους χρόνου. Στους 300.000 πόντους, κερδίζετε μια επιπλέον ζωή και μετά σε κάθε επιπλέον 1.000.000 πόντους, άλλη μία ζωή.

**ΕΙΔΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ:** Τα ειδικά στοιχεία που συγκεντρώνετε μεταφέρονται σε τρεις χώρους φορτίων του Robbit. Αν αποκτήσετε τέταρτο όπλο, αυτό αντικαθιστά το πρώτο.

Για να χρησιμοποιήσετε αυτά τα όπλα, πατήστε το κουμπί ΚΥΚΛΟΥ. Τα ειδικά όπλα χρησιμοποιούνται με τη σειρά που αποκτούνται.

**PANTAP:** Εντοπίστε τους εισβολείς πριν σας βρουν αυτοί! Το οπτικό σας πεδίο είναι η περιοχή με το γαλάζιο χρώμα σε σχήμα V. Κάντε τον Robbit να κάνει μια πλήρη περιστροφή για ολοκληρωμένη σάρωση της θέσης σας. Παρακολουθήστε το ραντάρ για να μην πέσετε σε ενέδρα από εγκληματίες με πολλά πόδια που παραμονεύουν πίσω σας!

**Λευκές κουκκίδες** = Εχθροί

**Κίτρινες κουκκίδες** = Jet Pod

**Κόκκινες κουκκίδες** = Ενισχυτικά



**ΜΕΤΡΗΤΗΣ  
ΧΤΥΠΗΜΑΤΩΝ  
(HIT POINT- HP):**

Καθώς οι βολές του εχθρού χτυπάνε την πανοπλία του Robbit, εκείνος από απόλυτα υγιής γίνεται επικίνδυνα αδύναμος. Τα χτυπήματα που μπορεί να αντέξει καθορίζονται από την κατάσταση της υγείας του. Όταν ο μετρητής είναι γεμάτος και έχει πράσινο χρώμα είναι στην καλύτερη δυνατή κατάσταση. Σύντομα μπορεί να αδειάσει και να γίνει κίτρινος και τότε θέλει προσοχή. Αν φτάσει στο κόκκινο, πρέπει να είστε σε εγρήγορση! Αν ο μετρητής φτάσει στο μηδέν, τα συστήματα του Robbit απενεργοποιούνται και χάνει μια ζωή. Μαζέψτε καρότα για να βελτιώσετε την κατάσταση της υγείας του Robbit και αποφύγετε τους εχθρούς ή καταστρέψτε τους πριν σας ρίξουν.

**ΖΩΕΣ:**

Για κάθε παιχνίδι που ξεκινάτε, έχετε τρεις ζωές. Αν χάσετε και τις τρεις, το παιχνίδι τελειώνει προς στιγμήν. Μπορείτε να επαναφέρετε χαμένα παιχνίδια με τη δυνατότητα απεριόριστων Συνχειών. Θα μπορείτε να συνεχίσετε το παιχνίδι από το Επίπεδο 1 στον τρέχοντα κόσμο με τρεις νέες ζωές. Κυνηγήστε τα Robbit "1-Urs" και προσπαθήστε να πετύχετε πολύ υψηλές βαθμολογίες για να αποκτήσετε κι άλλες ζωές.

**JET POD:**

Αυτός ο μετρητής καταγράφει τα Jet Pod, καθώς τα συλλέγετε. Επαναφέρετε τα τέσσερα Jet Pod και μετά ακουμπήστε το μαξιλάρι εξόδου για να ολοκληρώσετε τα Επίπεδα 1 και 2 στον κάθε κόσμο.

**KUMAGORO:**

Ο διασκεδαστικός βοηθός σας μιλάει για να σας ειδοποιεί για κάποια επικείμενη καταστροφή και δίνει συμβουλές για το πώς να νικήσετε.

## ΣΥΛΛΕΚΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Πηδήξτε πάνω σε αυτά τα εικονίδια ή μετακινηθείτε ανάμεσά τους για να τα προσθέσετε στο οπλοστάσιό σας.

### ΕΙΔΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Τα ειδικά στοιχεία είναι πανίσχυρα όπλα. Χρησιμοποιήστε τα όταν οι στρατιές των εχθρών πλησιάζουν για τη μεγαλύτερη δυνατή ζημιά. Σε κάθε επίπεδο, θα βρείτε πολλά ειδικά στοιχεία, αλλά δεν μπορείτε να τα μεταφέρετε από το ένα επίπεδο στο άλλο.

- Τα κόκκινα πυροτεχνήματα (Cherry Bomb) εκρήγνυνται όταν πέφτουν πάνω σε κάτι ή ταξιθεύουν συγκεκριμένη απόσταση.
- Οι ρουκέτες (Rocket) φέρνουν τα παράσιτα σε δύσκολη θέση.
- Τα ρωμαϊκά κεριά (Roman Candle) βγάζουν κόκκινο φως. Κάψτε ολοσχερώς τα πάντα ενώ κάνετε μια ολόκληρη στροφή 360°.
- Τα περιστρεφόμενα πυροτεχνήματα (Twister) τσουρουφλίζουν τα πάντα ενώ περιστρέφονται, και μετά εκρήγνυνται βγάζοντας πάρα πολλές σπίθες.

### ΕΝΙΣΧΥΤΙΚΑ

Αυτά τα καλούδια εφαρμόζονται αμέσως.

- Ένα καρτό αποκαθιστά λίγο το HP
- Πολλά καρτότα αποκαθιστούν πλήρως το HP.
- Η κλεψύδρα (Hourglass) γυρνάει πίσω τον χρόνο κατά 30 δευτερόλεπτα.
- Τα Robbit "1-Ups" σας προσφέρουν επιπλέον ζωές. Αναζητήστε αυτά τα ενισχυτικά σε κρυμμένα ή εκτός της πορείας σας σημεία. Μετά τον Κόσμο 1, θα τα βρίσκετε μόνο στο Επίπεδο 2 κάθε κόσμου.
- Τα διαλείμματα (Time Out) παγώνουν όλους τους εχθρούς, αλλά όχι για πολύ. Είναι η στιγμή να προχωρήσετε χωρίς προβλήματα από παράσιτα!

- Τα χάπια δύναμης (Power Pill) κάνουν τον Robbit τόσο δυνατό που καταστρέφει όποιον εχθρό ακουμπάει... και δεν τον πληγώνει τίποτα! Βέβαια, η επίδρασή τους περνάει πολύ γρήγορα.
- Με την έκρηξη των εχθρών που κατατροπώνετε, κερδίζετε νομίσματα. Τα αργυρά νομίσματα αξίζουν 100 πόντους. Τα σπάνια χρυσά νομίσματα προσθέτουν 500 πόντους στο σκορ σας.

## **ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ ΣΤΟΝ ΚΟΣΜΟ ΤΟΥ ROBBIT**

### **ΚΟΣΜΟΣ 1: Η ΦΥΣΗ ΟΠΩΣ ΕΙΝΑΙ**

Το ορεινό χωριό του Aloha είναι γεμάτο παράσιτα. Ενώ προσπαθείτε να συγκεντρώσετε τα Jet Pod, τα παράσιτα επιτίθενται από μπροστά, από πίσω και από τα πλάγια. Δοκιμάστε τριπλά άλματα για να αποφύγετε τα ηφαίστεια και τις απρόβλεπτες ροές από λάβα. Δεν είναι και πολύ ωραίο να πέσετε από την άκρη του κόσμου. Ένα παράθυρο με κόκκινο χρώμα που αναβοσβήνει σημαίνει ότι χτυπήθήκατε.

Για να ανακτήσετε αυτόν τον κόσμο, θα πρέπει να σκοτώσετε στους πρόποδες έναν δράκο που αναπνέει πετρέλαιο.

### **ΚΟΣΜΟΣ 2: Ο ΑΛΟΗΑ ΣΤΗΝ ΑΙΓΥΠΤΟ**

Ο Φαραώ Aloha εξιστορεί την πορεία του καθώς ψάχνετε κρυμμένα Jet Pod σε έναν λαβύρινθο από πυραμίδες. Πατήστε σε αιωρούμενες πλατφόρμες και κάντε τεράστια άλματα σε ακόμα μεγαλύτερο ύψος. Αν ξέρετε πού να πυροβολήσετε, θα συναντήσετε μυστικά κρυμμένα δωμάτια με λάφυρα για τον Robbit.

Ένας επικίνδυνος σκορπιός με σατανικό τσίμπημα σας εμποδίζει να βγείτε από αυτόν τον κόσμο.

### **ΚΟΣΜΟΣ 3: ΠΑΙΔΙΚΗ ΧΑΡΑ**

Παίξτε “κορόιδο” με πολλά αιωρούμενα βιβλία. Αν παραμείνετε πολύ, θα γλιστράτε από τα μπαλόνια, γι’ αυτό χρησιμοποιήστε τα μόνο ως βάσεις για να πατάτε. Κάντε συνεχώς άλματα και καθορίστε εγκαίρως την πορεία σας. Οι προπέλες πιάνουν το ανοδικό ρεύμα αέρα για να σας ωθούν προς τα πάνω. Ισορροπήστε σε ένα αεριωθούμενο ρόλερ κόστερ και απογειώστε τα άλματά σας με το τραμπολίνο. Το ραντάρ δίνει μια γρήγορη θέση των Jet Pod.

Κάντε διάλειμμα για τσάι με έναν καταρακωμένο κλόουν και πατήστε τα πορσελάνινα σκεύη για ένα σαρωτικό φινάλε.

### **ΚΟΣΜΟΣ 4: Η ΠΟΛΗ ΤΟΥ ΧΕΙΜΩΝΑ ΣΤΟΝ ΠΑΓΟ**

Θα ξετρελαθείτε με αυτόν τον κόσμο. Μερικά γρήγορα βήματα και γλιστράτε ολοταχώς προς τον κίνδυνο. Κάντε μια γρήγορη στροφή ή ανεβείτε σε μια στάση για να σταματήσετε την ανεξέλεγκτη πορεία σας. Αποφύγετε να πέσετε πάνω σε τεράστια κομμάτια πάγου... Είναι σχεδόν αόρατα, αλλά έτσι θα πάψετε να κρυνώνετε. Η οροφή της υποθαλάσσιας σπηλιάς είναι πολύ χαμηλή για να πηδήξετε, γι’ αυτό βρείτε οχήματα να σας τηλεμεταφέρουν σε διαφορετικά δωμάτια, εντοπίστε όλα τα Jet Pod και ολοκληρώστε το επίπεδο.

Έχετε το νου σας, μια χελώνα με βόμβες είναι έτοιμη να σας χαλάσει την αποστολή.

### **ΚΟΣΜΟΣ 5: ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ ΣΤΗΝ ΠΟΛΗ**

Εξοπλισμένοι και επικίνδυνοι εργάτες με κράνη περιμένουν διαταγές για να σας εξοντώσουν. Ανεβείτε στη στέγη του γραφείου και πατήστε στις αιωρούμενες πλατφόρμες για να φτάσετε τα Jet Pod. Τη νύχτα, η πόλη παίρνει μια σατανική όψη, με επιβλητικούς ουρανοξύστες, επικίνδυνους δρόμους και αιωρούμενα κτίρια. Οι φακοί από βουτάνιο είναι προγραμματισμένοι να ανάβουν και να σβήνουν. Ακολουθήστε τον ρυθμό τους για να μην καείτε.

Αντιμετωπίστε ένα πονηρό ον που αλλάζει σχήμα για να καταστήσετε ξανά ασφαλή την πόλη.

### **ΚΟΣΜΟΣ 6: ΠΑΡΚΟ ΣΠΟΡ ΣΤΟΥΣ ΑΙΘΕΡΕΣ**

Περιηγηθείτε σε έναν λαβύρινθο από δοκούς με πεδία δυνάμεων για να φτάσετε τα Jet Pod. Το κεντρικό αστέρι είναι η επιφάνεια έναρξης. Θα πρέπει να βρείτε το ακριβές σημείο που θα πηδήξετε για το επόμενο πάτημα.

Μια στιγμή! Τι είναι αυτό; Η νέμεση του σατανικού Robbit; Ναι! Κυνηγεί το Κολοσσαίο. Το χειρότερο είναι ότι έχει τη δύναμη να γίνει άτρωτος. Δυστυχώς, αυτήν την φορά θα πρέπει να πυροβολήσετε τα γλυκά κουνελάκια για να εξουδετερώσετε τον εχθρό-σωσία.

Και τέλος, ο Baron Aloha, ο ίδιος ο πρωταθλητής, δείχνει τις γροθιές του. Καλύτερα να έχετε τα κατάλληλα όπλα... είναι σκληρός αντίπαλος.

### **ΠΑΙΞΤΕ ΜΠΟΝΟΥΣ ΓΥΡΟΥΣ**

Οι μπόνους γύροι είναι κρυμμένοι σε κάθε κόσμο και αξίζει να τους βρείτε. Σε αυτούς τους γύρους χωρίς εχθρούς, ο μόνος αντίπαλός σας είναι το ρολόι: σπάστε όλα τα μπαλόνια ή συγκεντρώστε πολλά ενισχυτικά και νομίσματα, χωρίς να πρέπει να εξουδετερώσετε θανάσιμους εχθρούς.

Ψάξτε τον μπόνους κύκλο (Bonus Ring) και πηδήξτε για να μπειτε στον γύρο.

Σπάστε μπαλόνια πυροβολώντας και πηδώντας πάνω τους. Σπάστε όλα τα μπαλόνια πριν τελειώσει ο χρόνος για να κερδίσετε μια ζωή.

Ορισμένα μπαλόνια έχουν ενισχυτικά και νομίσματα όταν σπάνε. Μπορείτε να τα συγκεντρώσετε για να τα έχετε όταν συνεχίσετε το κανονικό επίπεδο. Πρέπει να επιλέξετε ή να σπάσετε τα μπαλόνια για έξτρα ζωή ή να συγκεντρώσετε στοιχεία για να τα έχετε μαζί σας. Δεν μπορείτε να κάνετε και τα δύο.

Ο γύρος τελειώνει όταν σπάσετε το τελευταίο μπαλόνι, πέσετε από το επίπεδο ή τελειώσει ο χρόνος.

## **ΠΑΥΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ**

Πατήστε το κουμπί START για να σταματήσετε τη δράση και το ρολόι του παιχνιδιού και για να μπει στο μενού παύσης. Χρησιμοποιήστε τα κατευθυντικά κουμπιά για να κάνετε μια επιλογή και πατήστε το κουμπί START για να συνεχίσετε.

Συνέχεια – Συνεχίστε το παιχνίδι από εκεί που το αφήσατε.

Δοκιμή ξανά – Ξεκινήστε το τρέχον επίπεδο από την αρχή.

Έξοδος – Τελειώστε το παιχνίδι και πηγαίνετε στο Κύριο μενού, όπου μπορείτε να ξεκινήσετε ένα νέο παιχνίδι, να το αποθηκεύσετε στο σημείο που το σταματήσατε ή να φορτώσετε και να παίξετε ένα αποθηκευμένο παιχνίδι.

## **ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΑ**

Κάθε φορά που ολοκληρώνετε ένα επίπεδο, οι πόντοι σας προστίθενται στο σκορ που εμφανίζεται σε μια οθόνη. Όσο καλύτερα πηγαίνετε, τόσο περισσότερους πόντους κερδίζετε, π.χ. λαμβάνετε πόντους για τον χρόνο που απέμεινε, γι' αυτό ολοκληρώστε κάθε γύρο όσο πιο γρήγορα μπορείτε.

## ΤΕΛΟΣ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν απελευθερώνετε και τους έξι κόσμους από τον Baron Aloha και τις τρομακτικές στρατιές του. Αλλά μια στιγμή... Το παιχνίδι δεν τελειώνει εδώ! Μπορείτε να ξαναπαίξετε τους κόσμους με ολοκαίνουργιες προκλήσεις. Επιλέξτε “Έναρξη παιχνιδιού” στο Κύριο μενού και πατήστε τα κουμπιά ΑΡΙΣΤΕΡΑ ή ΔΕΞΙΑ για να επιλέξετε έναν κόσμο, πατήστε το κουμπί START και επιστρέψτε στον κόσμο αυτόν.

## ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Χάσατε όλες τις ζωές; Ευτυχώς για εσάς και δυστυχώς για τον Baron Aloha, έχετε τη δυνατότητα απεριόριστων συνεχιών. Αυτό σημαίνει ότι μπορείτε να παίξετε ξανά και ξανά και ξανά και ξανά. Φυσικά, κάνοντας τακτικά διαλείμματα.

Για να συνεχίσετε ένα παιχνίδι από την αρχή του τελευταίου επιπέδου, επιλέξτε “ΝΑΙ” στην οθόνη Συνέχεια και πατήστε το κουμπί START.

Βουρ Robbit! Κάνε το άλμα σου και φύγαμε!

## UZAK BİR GELECEKTE...

Hain Baron Aloha Őeytani planların peŐinde: Gezegemizi parŐa parŐa Őalıyor!

Kötü astrofizikŐi dünyamızı büyük parŐalar halinde kazıp yerinden Őıkardı, pek ők insanı esir etti ve bu parŐaları kendine ait jet hızında galaktik kıtalar haline getirmek için uzaya őkıardı.

AŐgözlü Baron Aloha, kendisine ait tatil beldeleri inşa etmek için huzurlu dünyamızı delik deŐik etti. Onu durdurabilecek kimse yok mu?

Aslında var! Bunu Robbit isimli cesur bir robot yapabilir.

Harika bir haŐere uzmanı olan Robbit, Baron Aloha ve onun istilacı böcek sürüsünün üstesinden gelmek için yaratıldı.

Robbit gerektiğinde kullanmak üzere her dünyada süper güçlü özel silahlar bulup kullanabilir ve hatta elektrikli yaylı bacakları sayesinde tek bir düĐme dokunuŐuyla yüksek yerlere zıplayabilir. Ayrıca her uzay gezgininin bildiĐi gibi Robbit'in hoplama gücü Ekpiteta Nebulası'nın bu tarafında rakipsizdir.

Ancak Baron Aloha dünyaların uŐmasını saĐlayan Jet Podların fiŐını őketti ve onları uzayın farklı yerlerine gizledi. Nerede olduklarını sadece o biliyor. Robbit Jet Podları geri alabilirse dünyamızı kötü güçlerin penŐesinden kurtarabilir!

Robbit iŐe koyulmaya hazır. Peki ya siz?



## VARSAYILAN KONTROLLER

İleri ya da geri hareket etme	YUKARI YÖN ya da AŞAĞI YÖN düğmesi
Sola ya da sağa dönme	SOL YÖN ya da SAĞ YÖN düğmesi
Dönme ve sol ya da sağ çapraz hareket etme	YUKARI YÖN düğmesi + SOL YÖN ya da SAĞ YÖN düğmesi
Hızlı dönme (geri zıplama ve döndürme)	AŞAĞI YÖN düğmesi + SOL YÖN ya da SAĞ YÖN düğmesi
Yukarı bakma	R1 ya da R2 düğmesi + AŞAĞI YÖN düğmesi
Aşağı bakma	R1 ya da R2 düğmesi + YUKARI YÖN düğmesi
Sola ya da sağa bakma	R1 ya da R2 düğmesi + SOL YÖN ya da SAĞ YÖN düğmesi
Zıplama	ÇARPI İŞARETİ düğmesi
Ateş etme	KARE düğmesi
Özel eşya kullanma	DAİRE düğmesi
Duraklatma/sürdürme	START düğmesi

## ROBBİT'İN ÖZEL HAREKETLERİ

Robbit'in zıplama kabiliyeti inanılmaz! Yüksekçe sıçrar, havada asılı kalır ve hedefine nokta atışı yapan bir kartal gibi süzülür.

**ZIPLAMA:** Zıplamak için ÇARPI İŞARETİ DÜĞMESİNE bir kez basın. Havadayken Robbit'in ayaklarını ve gölgesini kılavuz olarak kullanıp bir iniş noktasına doğru süzülme için YUKARI, AŞAĞI, SOL ya da SAĞ YÖN düğmelerinden birine basın.

**ÇİFT ZIPLAMA:** İlk zıplamanın en yüksek noktasında ÇARPI İŞARETİ düğmesine tekrar basın. Zamanlaman doğruysa ilk zıplamanın en yüksek

noktasını daha yüksekçe zıplamak için zıplama tahtası olarak kullanırsınız.

### **HAVADA ASILI KALMA- SÜZÜLME:**

Havadayken ÇARPI İŞARETİ düğmesini basılı tutun. Robbit aşağı süzölmeye başlamadan önce bir süre havada asılı kalacaktır. Dönüş yapılı iniş noktasına doğru süzölmek için YUKARI, AŞAĞI, SOL ya da SAĞ YÖN düğmelerinden birine basın. Doğrudan aşağı inmek için düğmelere basmayı bırakın.

Özel hareketlerde ustalaşana kadar pratik yapın. Daha yüksekçe zıplamayı ve diğer hareketleri keşfedin. Hayal gücünüzü kullanın. Jet Podlara ulaşmak, Bonus bölümlere giriş yapmak ve Baron Aloha'yı alt etmek için bu numaralara ihtiyacınız olacak.

## **GÖREVİNİZ**

Her dünyanın ilk iki aşamasındaki dört Jet Podu bulun. Sonrasında Çıkış Rampasının üstüne zıplayıp Robbit'in sonraki aşamaya geçmesini sağlayın. Dünya sakinlerini kurtarmak için zehirli, canavar görünömlü ya da sihirli makineleri alt edin ve gezegenin parçalarını ait oldukları yere geri götürün.

Yolculuk boyunca Robbit'e eşlik eden Kumagoro'nun faydalı uyarılarına, önerilerine ve şakalarına kulak verin.

## **OYUN EKRANI**

**ZAMAN SAYACI:** Her aşamanın bir zaman sınırı vardır. Aşamaya başladığınızda geri sayım başlar. Aşamayı bitiremeden önce zaman sona ererse bir can kaybedersiniz ve baştan başlırsınız.

### **PUAN:**

En iyi puanı hedefleyin! Düşmanları haşat ederek, jetonları toplayarak ve aşamaları geçerek puan toplayın. Hızlı ilerleyerek zaman bonusu olarak ekstra puan kazanın.

300.000 puana ulařtıđınızda ve ondan sonraki her 1.000.000 puanda ek bir can kazanırsınız.

**ÖZEL EŐYALAR:** Topladıđınız özel eŐyalar Robbit'in üç kargo bölmesinde tařınır. Dördüncü silahı alırsanız birinci silahla yer deđiřtirir.

Bu silahlarla ateŐ etmek için DAİRE düđmesine basın. Özel silahlar edinildikleri sıraya göre kullanılır.

**RADAR:** Saldırganlar size ulařmadan yerlerini belirleyin! V Őeklindeki açık mavi alan görüŐ alanınızdır. Etrafınızda tarama yapmak için Robbit'e tam tur dönüŐ yaptırın. Radarı izleyin ve arkanızdan yaklaŐan çok ayaklı düŐmanlar tarafından pusuya düŐürülmeyin!

**Beyaz noktalar** = DüŐmanlar

**Sarı noktalar** = Jet Podlar

**Kırmızı noktalar** = Güçlendiriciler

**HP (HASAR PUANI) BARI:**

DüŐman atıŐları Robbit'in zırhına isabet ettikçe Robbit çok sađlıklıdan tehlikeli derecede zayıfa dođru ilerler. Sađlık durumu daha kaç atıŐı kaldırabileceđini gösterir. Tam yeŐil bar en iyi durumdur ancak kısa sürede temkinli sarıya sonrasında ise kırmızı alarmı dönüŐebilir! Bar sıfıra düŐerse Robbit'in sistemleri kapanır ve bir can kaybedersiniz. Robbit'in sađlığını yenilemek için havuçları toplayın ve düŐmanlar sizi vurmadan onlardan kaçın veya onları patlatın.

**CAN:**

Her oyuna üç canla baŐlırsınız. Üçünü de kaybederseniz oyun biter, en azından o an için. KaybedilmiŐ oyunları sınırsız sayıda Devam Etme ile geri getirebilirsiniz. Oyuna içinde bulunduđunuz dünyanın 1. AŐamasından üç yeni canla devam edersiniz.

Robbit "1-Up"ları bularak ve yüksek puanlar elde ederek canlarınızı artırmaya çalışın.

**JET PODLAR:**

Bu sayaç elde ettiğiniz Jet Podların sayısını gösterir. Dört Jet Podu ele geçirin ve sonrasında Çıkış Rampasına zıplayarak her dünyanın 1. ve 2. Aşamasını tamamlayın.

**KUMAGORO:**

Eğlencesever yardımcınız yaklaşan felaketlere karşı sizi uyarır ve nasıl kazanacağınıza dair ipuçları verir.

## TOPLANABİLİR EŞYALAR

Bu simgelerin üzerine zıplayın veya içlerinden geçerek onları cephanenize ekleyin.

### ÖZEL EŞYALAR

Özel eşyalar mega güçlü silahlardır. Onları düşman orduları yaklaşırken ateşleyin ve en fazla hasarı verin. Her aşamada birçok özel eşya bulunur ancak onları bir aşamadan diğerine geçerken yanınızda taşıyamazsınız.

- Bombalar bir şeye çarptıklarında veya belirli bir mesafeyi kat ettikten sonra patlar.
- Roketler böceklerin canını sikar.
- Havai Fişekler yakıcı kırmızı ışık saçar. 360 derecelik bir dönüş yaparken etrafınızdaki her şeyi yakın.
- Döner maytaplar dönerek yanar ve patlayıp kıvılcım saçar.

### GÜÇLENDİRİCİLER

Bu harika güçlendiriciler hemen etki eder.

- Tek bir havuç biraz sağlık verir
- Birkaç havuç sağlığınızın tamamını yeniler.
- Kum Saati, sayacı 30 saniye geri alır.

- Robbit "1-Up"lar ekstra can verir. Bu güçlendiricileri bulmak için gizli ve ücra köşelere bakın. 1. dünyadan sonra onları sadece her dünyanın 2. Aşamasında bulabilirsiniz.
- Molalar tüm düşmanları dondurur, ancak sadece kısa bir süreliğine. Bu anı böceklerle uğraşmadan ilerlemek için kullanın!
- Güç Hapları Robbit'i o kadar güçlü yapar ki dokunduğu her düşmanı yok eder ve hiçbir şey ona zarar veremez! Ne yazık ki etkisi kısa sürer.
- Kötüler patladıklarında jeton saçarlar. Gümüş jetonlar 100 puan değerindedir; nadir altın jetonlar size 500 puan kazandırır.

## **ROBBIT'İN DÜNYA TURU**

### **1. DÜNYA: VAHŞİ DOĞA**

Aloha'nın dağ köyü böceklerle kaynamaktadır. Siz Jet Podları toplamaya çalışırken onlar da dört bir yandan size saldırır. Volkanları ve kıvrılan lav akıntılarını atlama için üçlü zıplamalar yapmayı deneyin. Dünyanın kenarından düşmek hiç de hoş değildir. Kırmızı yanıp sönen ekran vurulduğunuzu gösterir.

Bu dünyayı kurtarmak için dizelle çalışan ejderhayı öldürün.

### **2. DÜNYA: ALOHA'NIN MISIR'I**

Firavun Aloha siz piramitlerden oluşan labirentlerde saklı Jet Podları ararken tarihi istediği gibi yazıyor. Uçan platformlara ayak bastıktan sonra yükseklere ulaşmak için sıkı bir zıplama gerçekleştirin. Robbit ganimetleriyle dolu gizli özel odalar sizi bekliyor, tabii nereye ateş edeceğinizi bilerseniz.

Şeytani bir iğnesi olan çirkin bir Akrep bu dünyadan çıkışınızı engellemektedir.

### **3. DÜNYA: OYUN DİYARI**

Uçan kitap sürüleriyle sobelemece oynayın. Fazla beklerseniz balonların üzerinden kayarsınız, bu yüzden onları sadece zıplama noktaları olarak kullanın. Sürekli zıplayın ve gideceğiniz yönü önceden planlayın. Pervaneler gerekli yükselme için yükselen havayı yakalar. Hız treninin üzerinde dengede kalın

ve tramlenden zıplamalarınızı iyi zamanlayın. Radar size hızlı bir şekilde Jet Podların yerini gösterir.

Çılgın bir palyaço ile çay molası verin ve gürültülü bir final için çömlikleri yerle bir edin.

#### **4. DÜNYA: BUZLU KIŞ DİYARI**

Kaygan bir maceraya hazır olun. Birkaç adım attıktan sonra tehlikeye doğru kayıyor olabilirsiniz. Kontrolsüz kayışınızı hızlı bir dönüş yaparak ya da bir duraklama noktasına zıplayarak durdurmayı deneyin. Neredeyse görünmez olan ancak sizi buz kestirip durdurabilecek büyük buz plakalarına çarpmaktan kaçının. Deniz altındaki mağaranın tavanı zıplamak için çok alçaktır. Farklı odalara ışınlanmak için aktarıcılarını bulun ve aşamayı bitirmek için tüm Jet Podların yerini belirleyin.

Dikkat edin: füze taşıyan bir kaplumbağa görevinizi mahvetmek için bekliyor.

#### **5. DÜNYA: ŞEHİR KARGAŞASI**

İnşaat işçileri silahlı ve tehlikeli, ayrıca sizi yok etmek için emir aldılar. Ofis çatılarına çıkın ve Jet Podlara ulaşmak için uçan platformları kullanın. Gece olduğunda şehrin karanlık yüzü ortaya çıkar: Uzayan gökdelenler, tuzaklı otoyollar ve uçan binalar. Bütan meşaleleri yanıp söner. Yanmaktan kaçınmak için onların ritmine ayak uydurun.

Şehri tekrar güvenli kılmak için kurnaz bir şekil değiştirenle yüzleşin.

#### **6. DÜNYA: GÖKYÜZÜ SPORLARI PARKI**

Jet Podlara ulaşmak için kuvvet alanlarıyla kaynayan girişlerden oluşan bir labirentte yolunuzu bulun. Merkezdeki yıldız bir fırlatma rampasıdır. Bir sonraki tutunma noktasına zıplamak için doğru noktayı sizin bulmanız gerekecek.

Bekleyin! Bu da ne? Robbit'in kötü ikizi mi? Evet! Stadyumda hüküm sürüyor. Daha da kötüsü, kendini yenilmez kılacak güce sahip. Üzgünüz fakat bu kez size benzeyen düşmanı alt etmek için sevimli tavşanları vurmanız gerekecek.

Sonunda "Şampiyon" Baron Aloha'nın ta kendisi, sizinle savaşmak için ortaya çıkıyor. Doğru eşyalara sahip olsanız iyi edersiniz... çünkü bu çok zorlu bir düşman.

## **BONUS BÖLÜMLERİ OYNAMA**

Bonus bölümler her dünyada gizlenmiştir ve oynamaya değerdir. Düşmanların olmadığı bu bölümlerde, tüm balonları patlatmak veya güçlendirme ve jeton toplamak için ölümcül düşmanlarla yüzleşmek zorunda kalmadan zamanla yarışsınız.

Bonus Halkasını bulmaya çalışın ve bölüme girmek için halkaya zıplayın.

Balonlara ateş ederek ve üstlerine zıplayarak onları patlatın. "Süre Doldu" uyarısından önce tüm balonları patlatın ve ekstra bir can kazanın.

Bazı balonlar patladıklarında güçlendiriciler ve jetonlar saçar. Burada elde ettiklerinizi normal aşamalara devam ederken yanınızda götürebilirsiniz. Tüm balonları patlatıp ekstra bir can kazanmak ya da yanınıza almak için eşyaları toplamak arasında bir seçim yapmalısınız. İkisini birden yapamazsınız.

Son balonu patlattığınızda, platformdan düştüğünüzde ya da sayaç "Süre Doldu" uyarısını gösterdiğinde bölüm biter.

## **OYUNU DURAKLATMA**

Oyunu ve oyun sayacını duraklatmak ve Duraklatma menüsüne erişmek için START düğmesine basın. Bir seçeneği belirlemek için yön düğmelerini kullanın ve devam etmek için START düğmesine basın.

Devam: oyuna kaldığınız yerden devam eder.

Tekrar Dene: oynadığınız aşamayı baştan başlatır.

Çıkış: oyunu bitirir ve Ana Menü'ye döner. Buradan yeni bir oyun başlatabilir, oyunu kaldığı yerde kaydedebilir ya da kaydedilmiş bir oyunu yükleyip oynayabilirsiniz.

## **PUANLAR**

Her aşamayı bitirdiğinizde bir Puan ekranı açılır ve toplam puanınızı gösterir. Daha iyi oynadıkça daha fazla puan kazanırsınız. Örneğin sayaçta kalan süre için ödül puanları kazanırsınız. Bu nedenle her bölümü olabildiğince hızlı bitirin.

## **OYUN BİTTİ**

Oyun altı dünyayı da Baron Aloha ve korkunç böceklerinden kurtardığınızda biter. Bekleyin... dahası var! Yeni meydan okumalarla dünyaları tekrar oynayabilirsiniz. Ana Menü'de "Oyunu Başlat"ı seçin ve bir dünyayı seçmek için SOL ya da SAĞ YÖN düğmelerine basın, ardından oyuna dalmak için START düğmesine basın.

## **OYUNA DEVAM ETME**

Tüm canlarınız bitti mi? Sizin için iyi, Baron Aloha içinse kötü haber; sonsuz devam etme hakkınız var. Bu da oyuna istediğiniz kadar devam edebileceğiniz anlamına gelir. Tabii ki düzenli aralıklarla mola vermeniz gerekir.

Oyunu bıraktığınız aşamanın başından sürdürmek için Devam ekranından "EVET" seçeneğini belirleyin ve START düğmesine basın.

Haydi Robbit, zıpla!





## V DALEKÉ BUDOUCNOSTI...

Prohnaný Baron Aloha vymyslel ďábelský plán – kousek po kousku krade naši planetu.

Zlý astrofyzik vyhrabal obří kusy našeho světa, zotročil náš lid a poslal celá území do vesmíru, aby si z nich vytvořil své vlastní tryskové poháněné kontinenty.

Nenasytný Baron Aloha udělal z našeho poklidného světa ementál, jen aby si vybuodoval soukromá sídla. Dokáže ho někdo nebo něco zastavit?

Kdo by to byl řekl, odpověď zní „Ano“! Jeden odvážný robot to zvládne: Robbit.

Jako dokonalý hubič škůdců je Robbit speciálně sestaven k tomu, aby z Barona Alohy a houfů jeho zlověstné havěti nadělal fašírku.

Robbit dokáže v každém světě najít speciální supervýkonné zbraně a podle potřeby je využít. Jeho elektrické pružinové nohy mu navíc umožňují stisknutím tlačítka skákat do ohromných výšek. A jak dobře vědí všichni vesmírní cestovatelé, síle jeho dupnutí se odsud až k mlhovině Ekipiteta nic nevyrovná.

Baron Aloha však odpojil tryskové pohony, které pohánějí všechny světy, a schoval je do různých koutů své říše. Jen on ví, kde jsou. Jestli se Robbitovi podaří získat tryskové pohony, dokáže náš svět vysvobodit ze spárů zla.

Robbit je připraven. Zvládneš to i ty?

## STANDARDNÍ OVLÁDÁNÍ

Pohyb dopředu nebo dozadu	Tlačítko NAHORU nebo DOLŮ
Zatáčení doleva nebo doprava	Tlačítko DOLEVA nebo DOPRAVA
Zatáčení a pohyb diagonálně doleva nebo doprava	Tlačítko NAHORU + tlačítko DOLEVA nebo DOPRAVA
Rychlá otočka (skok dozadu a otočení)	Tlačítko DOLŮ + tlačítko DOLEVA nebo DOPRAVA
Pohled nahoru	Tlačítko R1 nebo R2 + tlačítko DOLŮ
Pohled dolů	Tlačítko R1 nebo R2 + tlačítko NAHORU
Pohled doleva nebo doprava	Tlačítko R1 nebo R2 + tlačítko DOLEVA nebo DOPRAVA
Skok	Tlačítko s KŘÍŽKEM
Střelba	Tlačítko se ČTVEREČKEM
Použití speciálního předmětu	Tlačítko s KOLEČKEM
Pauza/odpauzování	Tlačítko START

## ROBBITOVY SPECIÁLNÍ POHYBY

Síla Robbitových skoků je neuvěřitelná. Skáče vysoko, visí ve vzduchu a plachtí jako jestřáb, aby dosedl na svůj cíl.

**SKOK:** Vyskoč jedním stisknutím tlačítka s KŘÍŽKEM. Když jsi ve vzduchu, stiskni tlačítka NAHORU, DOLŮ, DOLEVA nebo DOPRAVA doplachtí až k místu dopadu, které ti naznačí Robbitovy nohy a jeho stín.

**DVOJITÝ SKOK:** V nejvyšším bodě svého prvního skoku znovu stiskni tlačítko s KŘÍŽKEM. Se správným načasováním se ti podaří použít nejvyšší bod skoku jako trampolínu a vyskočit ještě výš.

## **VISENÍ/ PLACHTĚNÍ:**

Když jsi ve vzduchu, stiskni a drž tlačítko s KŘÍŽKEM. Robbit bude chvíli viset ve vzduchu a poté začne klesat. Použij tlačítka NAHORU, DOLŮ, DOLEVA a DOPRAVA k zatáčení a plachtění k místu dopadu. Pokud nebudeš držet žádná tlačítka, poletíš přímo dolů.

Trénuj speciální pohyby, dokud je zcela nedostaneš pod kůži. Zjisti, jak zvládnout vyšší skoky a jiné pohyby. Zapoj svoji představivost. Tyto triky budeš potřebovat, aby ses dostal k tryskovým pohonům, otevřel bonusové úrovně a porazil Barona Alohu.

## **TVOJE MISE**

Najdi čtyři tryskové pohony v prvních dvou úrovních každého světa. Poté skoč na Východ a vyšli tak Robbita do nové úrovně. Překonej jedovaté, děsivé či magické stroje a zachraň tak obyvatele světa a vrať kousky planety na svá místa.

A po cestě poslouchej nápovědu, varování rady a vtípky od Kumagora – Robbitovy palubní hlídky.

## **OBRAZOVKA HRY**

**ČAS:** Každá úroveň má časový limit. Odpočítávání se spustí se zahájením dané úrovně. Pokud nestihneš dokončit úroveň před vypršením času, ztratíš život a musíš začít znovu.

**SKÓRE:** Získej co nejvyšší skóre! Sbírej body za porážení škůdců, sbírání mincí a dokončení úrovně. Buď rychlý a získáš časový bonus. Jakmile dosáhneš úrovně 300 000 bodů (a poté za každý milion bodů), získáš bonusový život.

## **SPECIÁLNÍ PŘEDMĚTY:**

Speciální předměty, které nasbíráš, má Robbit uložené ve svých třech nákladních boxech. Když sebereš čtvrtou zbraň, nahradí první.

Střílejte ze zbraní pomocí tlačítka s KOLEČKEM. Speciální zbraně se používají v takovém pořadí, v jakém jsi je nasbíral.

## **RADAR:**

Odhal nepřátele, než se k tobě vůbec dostanou. Světlo modrá oblast ve tvaru písmena V je tvůj zorný úhel. Otáčením Robbita dokolečka si můžeš prohlédnout celé své okolí. Sleduj radar, aby tě nezaskočili mnohonozí padouši číhající za tvými zády.

**Bílé tečky** = Nepřátelé

**Žluté tečky** = Tryskové pohony

**Červené tečky** = Bonusové předměty

## **UKAZATEL ZDRAVÍ:**

Robbit ztrácí zdraví s každou nepřátelskou střílou, která dopadne na jeho pancíř, a stává se ze zcela zdravého nebezpečně slabým. Stav jeho zdraví určuje, kolik střel bude ještě schopen ustát. Nejlepší je plný zelený ukazatel, ale brzy se může vyčerpat a přejít na žlutou a nakonec na červenou varovnou barvu. Když ukazatel klesne na nulu, Robbitovy systémy se vypnou a ty ztratíš život. Sbíráním mrkviček můžeš zdraví obnovit, zároveň se vyhýbej nepřítelům nebo je sestřel dřív, než tě zasáhnou.

## **ŽIVOTY:**

Každou hru začínáš se třemi životy. Když ztratíš všechny tři, hra končí – prozatím. Hru ale můžeš rozehrát znovu bez omezení. Začneš od první úrovně aktuálního světa se třemi novými životy. Získej bonusové životy sběrem „1-upů“ a dosažením mimořádně vysokého skóre.

## **TRYSKOVÉ POHONY:**

Toto počítadlo sleduje počet nasbíraných tryskových pohonů. Pokud chceš dokončit 1. a 2. úroveň každého světa, nasbírej čtyři tryskové pohony a poté se dotkni Východu.

## **KUMAGORO:**

Tvůj zábavný parták tě pískáním varuje před hrozícím nebezpečím a dává ti rady, jak vyhrát.

## **PŘEDMĚTY**

Skákej na tyto předměty nebo skrz ně projdi a přijdej je tak do svého arzenálu.

### **SPECIÁLNÍ PŘEDMĚTY**

Speciální předměty jsou supersilné zbraně. Použij je, když se na tebe hrne horda nepřátel, a způsobíš tak největší škody. V každé úrovni najdeš mnoho speciálních předmětů, které se ale nepřenáší z jedné úrovně do druhé.

- Třešňové bomby vybuchnou, když do něčeho narazí nebo po uražení určité vzdálenosti.
- Rakety škůdcům pořádně zatopí.
- Římské svíce stříkají do ruda rozpálené světlo. Otáčením kolem dokola můžeš všechno spálit na troud.
- Víry prskají a točí se a nakonec vybuchnou v bouři jisker.

### **BONUSOVÉ PŘEDMĚTY**

Tyhle super věcičky mají okamžitý efekt.

- Jedna mrkev obnoví část zdraví.
- Svazek mrkví obnoví zdraví kompletně.
- Přesýpací hodiny vrátí čas o 30 sekund zpět.
- Robbití „1-upy“ ti dají bonusové životy. Tyhle bonusové předměty najdeš na skrytých a odlehlých místech. Jakmile dokončíš 1. svět, budeš je nacházet už jen ve 2. úrovni každého dalšího světa.

- Pauzy zmrazí všechny nepřátele, ale ne na dlouho. To je tvá chvíle vyrazit kupředu bez otravných škůdců.
- Pilulky síly dodají Robbitovi tolik energie, že zničí každého nepřítele, kterého se dotkne... a nic mu neublíží. Efekt bohužel rychle vyprší.
- Ze zabitých padouchů po výbuchu vypadávají mince. Stříbrné mince mají hodnotu 100 bodů, vzácné zlaté mince ti přidají ke skóre 500 bodů.

## **PROHLÍDKA ROBBITOVA SVĚTA**

### **1. SVĚT: PŘÍRODA V OHROŽENÍ**

Alohova horská vesnice je přeplněná škůdci. Zatímco se budeš snažit získat tryskové pohony, budou na tebe útočit zepředu, zezadu i ze stran. Pomocí trojitých skoků se zkus se vyhnout sopkám a vlnitým proudům lávy. Přepadnout přes kraj světa není moc fajn. Blikající červená obrazovka znamená, že jsi byl zasažen.

Když skoliš draka chrlícího naftu na úpatí hor, znovu získáš nadvládu nad tímto světem.

### **2. SVĚT: ALOHŮV EGYPT**

Faraon Aloha píše dějiny po svém, zatímco ty hledáš cestu ke skrytým tryskovým pohonům v labyrintu pyramid. Využij plovoucí plošinky a skokem vylet do výšin. Čekají na tebe tajné komnaty plné Robbitích pokladů – když víš, kam střílet.

Východ z tohoto světa stráží zlotřilý škorpión se zlým ostnem.

### **3. SVĚT: HŘÍŠTĚ**

Nenech se zavalit hromadou poletujících knih. Z balónů můžeš snadno sklouznout, pokud budeš čekat příliš dlouho. Proto je použij k rychlému odskočení. Neustále skákej a dopředu si promýšlej, kam budeš směřovat. Proud vzduchu z vrtulí tě vynese výš. Balancuj na děsivě rychlé horské dráze a dobře načasuj seskočení z trampolíny. Na radaru rychle zjistíš, kde jsou tryskové pohony.

Dej si pauzu na čaj s vysmátým klaunem a rozdupej porcelánové nádoby v drtivém finále.

#### **4. SVĚT: ZIMNÍ KRAJINA**

V tomto světě si dej pozor na pády. Pár rychlých kroků a můžeš dobrušlit k úrazu. Zkus rychlou otočku nebo skoč a zastav se, abys zastavil své nekontrolované klouzání. Dej si pozor a nenarážej do obřích ledových desek – jsou takřka neviditelné, ale mohou tě pěkně zmrazit. Strop podvodní jeskyně je na skákání příliš nízký, tak si najdi transportéry a teleportuj se do ostatních komnat, najdi všechny tryskové pohony a dokonči úroveň.

Ale varujeme tě – želva vypouštějící rakety tě chce vystřelit na měsíc.

#### **5. SVĚT: BOJ VE MĚSTĚ**

Dělníci v pracovních helmách jsou ozbrojení a nebezpeční a mají jediný úkol: zničit tě. Dostaň se na střechu kanceláří a odtamtud přelet' na létajících plošinách k tryskovým pohonům. V noci se město změní ve zlověstné místo, s vysokánskými mrakodrapy, záludnými cestami a létajícími budovami. Butanové pochodně se spouští podle přesného načasování, tak se pohybu' v jejich rytmu a vyhni se spalujícím plamenům.

Postav se záludnému měnič' podob a znovu ve městě nastol pořádek.

#### **6. SVĚT: NEBESKÉ ZÁVODIŠTĚ**

Projdi bludištěm lešení posetého silovými poli a dostaň se až k tryskovým pohonům. Centrální hvězda je odrazovým můstkem. Budeš muset najít přesný moment, kdy přeskočit na další můstek.

Počkat! Co to je? Robbitova zlá nemesi's? Ano! Straš' v Koloseu a co je ještě horší, umí se učinit nesmrtelným. Je mi líto, ale tentokrát budeš muset střílet roztomilé zajíčky, abys zabil svého nepřítele, který se jim podobá.

A nakonec se ti postaví samotný „šampión“, Baron Aloha.  
Radši se pořádně vyzbroj, tohle bude tvrdý oříšek.

## **HRANÍ BONUSOVÝCH ÚROVNÍ**

Bonusové úrovně jsou skryté ve všech světech a stojí za to je najít. V těchto úrovních bez nepřátel závodíš s časem a snažíš se prasknout všechny balóny nebo nasbírat kupu bonusových předmětů a mincí. A nemusíš se přitom vyhýbat vražedným nepřítelům.

Do bonusové úrovně můžeš vstoupit, když najdeš bonusový kruh a skočíš do něj.

Praskej balóny skákáním a střílením. Když se ti podaří prasknout všechny balóny v časovém limitu, vyhraješ život navíc.

Z některých balónů padají při prasknutí bonusové předměty a mince. Ty můžeš sbírat a vzít si je s sebou zpět do běžné úrovně. Musíš se rozhodnout, jestli dáš přednost prasknutí všech balónků a získání života navíc, nebo nasbíráním předmětů, které si vezmeš s sebou. Obojí není možné.

Úroveň končí, když praskneš poslední balónek, přepadneš přes hranu, nebo když vyprší časový limit.

## **POZASTAVENÍ HRY**

Stisknutím tlačítka START můžeš pozastavit hru a běžící čas a otevřít nabídku. Pomocí směrových tlačítek si vyber z dostupných možností a stisknutím tlačítka START pokračuj.

Continue – pokračuj ve hře tam, kde jsi přestal.

Try Again – začni aktuální úroveň od začátku.



Retire – ukončí hru a přejdi do hlavní nabídky, kde můžeš zahájit novou hru, uložit hru v bodě, kde skončila, nebo načíst a hrát uloženou hru.

## SKÓRE

Obrazovka se skóre na konci každé úrovně sečte všechny tvoje body. Čím líp si vedeš, tím víc bodů získáš: například získáš body za zbývající čas, tak se snaž každé kolo dokončit co nejrychleji.

## KONEC HRY

Hra končí, když osvobodíš všech šest světů od nadvlády Barona Alohy a jeho zlotřilých poskoků. Ale počkat, tím to nekončí. Světy si můžeš znovu projít s úplně novými výzvami. V hlavní nabídce vyber možnost „Game Start“, stisknutím tlačítka DOLEVA nebo DOPRAVA označ svět a poté stisknutím tlačítka START skoč zpátky.

## CONTINUE

Nezbyly ti žádné životy? Naštěstí pro tebe a naneštěstí pro Barona Alohu máš neomezený počet pokračování. To znamená, že můžeš hrát znovu a znovu a znovu. Samozřejmě s pravidelnými přestávkami.

Spustit hru od začátku poslední úrovně můžeš výběrem možnosti „YES“ na obrazovce Continue a stisknutím tlačítka START.

Jdi do toho, Robbite, skoč a běž!



## A TÁVOLI JÖVŐBEN...

A gonosz Baron Aloha ördögi tervet eszelt ki – ellopja bolygónkat, méghozzá darabonként!

A velejég romlott asztrofizikus hatalmas darabokat szakított ki világunkból, rabigába döntötte népünket, majd a kifejtett tömböket az űrbe röptette, hogy ott létrehozza saját, sugármeghajtású galaktikus kontinenseit.

A kapzsi Baron Aloha kilyuggatta békés világunkat, hogy külön bejáratú üdülőhelyeket létesítsen magának. Képes bárki – vagy bármi – is megállítani?

Nos, ami azt illeti, a válasz „igen”! Csak egyetlen bátor robot alkalmas erre a feladatra: Robbit.

Mint tökéletes kártevőirtót, Robbitot speciálisan arra tervezték, hogy kifüstölje Baron Alohát és kártékony csatlósainak sokaságát.

Robbit különleges, felturbózott fegyvereket szerezhet be minden világon, hogy azokat kedve szerint használja, emellett elektromos, rugós lábai segítségével egy gombnyomással képes rendkívüli magasságokba ugrani. És amint minden űrutazó előtt ismeretes, az Ekpiteta csillagköd ezen a felén senki sem tud úgy taposni, mint Robbit.

De Baron Aloha eltávolította az egyes világokat mozgásban tartó Sugárhajtóműveket, és birodalma különböző pontjain rejtette el őket. Egyedül ő ismeri rejtekhelyüket. Ha Robbitnak sikerül visszaszereznie a sugárhajtóműveket, megmentheti világunkat a gonosz karmai közül!

Robbit készen áll a kihívásra. Vajon te bírní fogod az iramot?

## ALAPÉRTELMEZETT VEZÉRLŐK

Haladás előre vagy hátra	FEL vagy LE gomb
Forgás balra vagy jobbra	BALRA vagy JOBBRA gomb
Forgás és mozgás átlósan balra vagy jobbra	FEL gomb + BALRA vagy JOBBRA gomb
Gyors fordulat (hátraugrás és megfordulás)	LE gomb + BALRA vagy JOBBRA gomb
Felfelé nézés	R1 vagy R2 gomb + LE gomb
Lefelé nézés	R1 vagy R2 gomb + FEL gomb
Balra vagy jobbra nézés	R1 vagy R2 gomb + BALRA vagy JOBBRA gomb
Ugrás	KERESZT gomb
Tüzelés	NÉGYZET gomb
Különleges tárgy használata	KÖR gomb
Szünet/folytatás	START gomb

## ROBBIT KÜLÖNLEGES KÉPESSÉGEI

Robbit ugráshoz való képessége egyszerűen hihetetlen! Magasra rúgja magát, megáll a levegőben, és úgy veti magát célpontjára, mint ahogy a sólyom siklik a prédára.

### UGRÁS:

Nyomd meg egyszer a KERESZT gombot az ugráshoz. Nyomd meg a FEL, LE, BALRA vagy JOBBRA gombot, miközben a levegőben vagy, hogy a landolási pont felé suhanj, Robbit lábait és árnyékát használva támpontként.

## **DUPLA UGRÁS:**

Az első ugrásod csúcspontján nyomd meg újra a KERESZT gombot. Ha jól időzítesz, az első ugrás tetőpontját ugródeszkeként használva még magasabbra szállhatsz.

## **LEBEGŐ SIKLÁS:**

Tartsd lenyomva a KERESZT gombot, miközben a levegőben vagy. Robbit egy pillanatra lebeg, majd lefelé veti magát. Nyomd meg a FEL, LE, BALRA vagy JOBBRA gombot, hogy megfordulj, és a landolási pont felé kezdj siklani. A gombok felengedésével egyenesen lefelé szállva landolhatsz.

Gyakorold a különleges képességeket, amíg el nem sajátítottad őket. Tapasztald ki, hogyan kell végrehajtani a magasabb ugrásokat és más mozdulatokat. Bíz magad a képzelőerődre. Szükséged lesz ezekre a trükkökre, hogy elérhesd a Sugárhajtóműveket, beléphess a Bónusz pályákra és legyőzhess Baron Alohát.

## **A KÜLDETÉSED**

Találd meg a Sugárhajtóműveket az egyes világok első két szintjén. Ezt követően ugorj a Kilépő platformra, hogy a következő szintre röptesd Robbitot. Győzz le mérgező, szörnyű és mágikus gépezeteket, hogy megmentsd a világ lakosságát, és eredeti helyükre állítsd vissza a bolygó darabjait.

Útközben pedig hallgass figyelmesen Kumagoro, Robbit fedélzeti őrsemének figyelmeztetéseire, tanácsaira és vicceire.

## A JÁTÉKKÉPERNYŐ

### STOPPERÓRA:

Minden szintnek időkorlátja van. A szint elindításakor megkezdődik a visszaszámlálás. Ha letelik az idő, mielőtt teljesítenéd a szintet, veszítesz egy életet és előlről kell kezdened a pályát.

### PONTSZÁM:

Szerezz annyi pontot, amennyit csak tudsz! Zsebelj be pontokat az ellenfelek szétzúzásával, érmék összegyűjtésével és a szintek teljesítésével. Legyél gyors, és szerezz további pontokat időbónuszként. 300 000 pont összegyűjtésénél egy extra életet kapsz, majd továbbiakat 1 000 000 pontonként.

### KÜLÖNLEGES TÁRGYAK:

Robbit az összegyűjtött különleges tárgyakat három rakterében tárolja. Ha felveszel egy negyedik fegyvert, az lecseréli az elsőt.

zekkel a fegyverekkel a KÖR gomb lenyomásával tüzelhetsz. A különleges fegyverek használata a megszerzésük sorrendjében történik.

### RADAR:

Találd meg ellenségeidet, mielőtt ők találnának meg téged! A világoskék V alakú terület jelzi a látóteredet. Fordulj körbe Robbittal, hogy teljes mértékben felmérhesd a helyzetet. Figyeld mindig a radart, így sosem fognak rajtad ütni a nyomodban ólálkodó, soklábú rossztevők!

**Fehér pontok** = Ellenségek

**Sárga pontok** = Sugárhajtóművek

**Piros pontok** = Power-up bónuszok

**ÉP  
(ÉLETERŐPONT)  
MÉRŐ:**

Robbit rendkívül erőteljesről veszélyesen gyengévé válik, ahogy az ellenségek támadásai páncélját érik. Életerejé határozza meg, hogy mennyi találatot tud még elviselni. A teli zöld mérő a legjobb, de ez gyorsan sárga figyelmeztetésbe, majd vörös veszélybe fordulhat! Ha a mérő eléri a nullát, Robbit rendszerei felmondják a szolgálatot, és veszítesz egy életet. Gyűjts répákat, hogy megnöveld Robbit életerejét, és cselezd ki vagy pusztítsd el ellenségeidet, mielőtt lelőhetnének.

**ÉLETEK:**

Minden játékot három élettel kezdesz. Ha elveszíted mindhármát, a játék véget ér – legalábbis átmenetileg. Visszatöltheted az elveszített játékokat, korlátlan folytatási lehetőséggel. A játékot az aktuális világ 1. szintjétől folytathatod, három új élettel. Az életeid számának növeléséhez vadássz le Robbit „1-Up” (Extra élet) bónuszokat, és törekedj supermagas pontszámok megszerzésére.

**SUGÁRHAJTÓMŰVEK:**

Ez a mérő nyomon követi az általad összegyűjtött sugárhajtóművek számát. Gyűjts össze négy sugárhajtóművet, majd menj a Kilépő platformhoz az egyes világok 1. és 2. szintjének befejezéséhez.

**KUMAGORO:**

Jó kedélyű segítőd figyelmeztet a közelgő veszélyekre, és tippet ad a pályák teljesítésével kapcsolatban.

## FELVEHETŐ TÁRGYAK

Ugorj ezekre az ikonokra, vagy haladj át rajtuk, hogy hozzáadd őket arsenáloddhoz.

### KÜLÖNLEGES TÁRGYAK

A különleges tárgyak hihetetlenül erőteljes fegyverek. Akkor használd őket, amikor nagyszámú ellenség közelít feléd, hogy a lehető legjobban kihasználhasd sebzésüket. Bőségesen találhatsz különleges tárgyakat az egyes szinteken, de nem raktározhatod el őket a következő pályára.

- A Cseresznyebombák más felülettel érintkezve, vagy egy bizonyos távolságot megtéve felrobbannak.
- A Rakétákkal röppályára állíthatod a kártevőket.
- A Római gyertyák izzó fénysugarat szórnak szét. Boríts lángba mindent, miközben 360°-ban körbeforgasz.
- A Forgósél sístereg és pörög, majd szikraesőt vetve felrobban.

### POWER-UPOK

Ezek a jótékony hatású tárgyak azonnal hatnak.

- Egyetlen répa visszatölt némi ÉP-t.
- Több répa teljes mértékben feltölti életerőpontjaid.
- A Homokóra 30 másodpercet ad a stopperórához.
- A Robbit „1-Up” bónuszok extra életeket adnak. Keresd ezeket a power-upokat rejtett és félreeső helyeken. Az 1. világ után már csak az egyes világok 2. szintjén találod majd őket.
- A Szünetek segítségével megfagyaszthatod az összes ellenséget, azonban csak rövid időre. Itt a lehetőség, hogy kártevőgondok nélkül juthass előre!
- Az Energiakapszulák olyan erőssé teszik Robbitot, hogy pusztá érintésével megsemmisíti az ellenfeleket... emellett semmi sem tehet kárt benne! Nagy kár, hogy a hatásuk gyorsan elmúlik.
- A szétlőtt rosszfiúk érméket szórnak szét, amikor felrobbannak. Az ezüstérmék 100 pontot érnek; a ritka aranyérmék 500 ponttal növelik pontszámod.

# ROBBIT VILÁGOK KÖRÜLI ÚTJA

## 1. VILÁG: NATURE IN THE ROUGH

Aloha hegyi faluja hemzseg a kártevőktől. Minden oldalról rohamoznak, miközben megpróbálsd összegyűjteni a Sugárhajtóműveket. Használd a hármas ugrásokat, hogy elkerüld a vulkánokat és az örvénylő lávafolyamokat. Leesni a világ széléről nem éppen tekinthető elismerésre méltónak. A pirosan villogó képernyő azt jelenti, hogy találatot kaptál.

Számolj le a dízeles lángot okádó sárkánnyal a fennsíkon, hogy visszafogd ezt a világot.

## 2. VILÁG: ALOHA'S EGYPT

Pharaoh Aloha a saját képére formálja a történelmet, míg te a piramisok útvesztőjében a rejtett Sugárhajtóművek után kutatsz. Vesd meg a lábad a lebegő platformokon, majd rugaszkodj el, hogy elérd a magasabban fekvő részeket. Robbitra számos, zsákmánnyal teli titkos rejtekhely vár – ha tudod, hová kell célozni.

A következő világba vezető utat egy alattomos Skorpió állja el, aki melleleg a csipésekkel sem szerénykedik.

## 3. VILÁG: PLAYLAND

Tartsd magad távol a lebegő könyvek áradatától. Lecsúszol a léggömbökről, ha túl sokáig időzöl rajtuk, úgyhogy csak pillanatnyi ugródeszkának használd őket. Ugrálj folyamatosan, és határozd meg előre a követendő irányt. A propellerek befogják a felfelé tartó áramlatokat, hogy segítségükkel magasabbra juthass. Egyensúlyozz egy száguldó hullámvasúton, és időzítsd a trambulínról való ugrásaidat. A radar gyors meghatározást ad a Sugárhajtóművek helyzetéről.

Teázz egyet egy tébolyodott bohóccal, és törd össze a porcelánkészletet a látványos lezáráshoz.



#### **4. VILÁG: WINTERLAND ON ICE**

Vigyázz, hová lépsz ebben a világban. Pár óvatlan lépés, és máris a veszély felé száguldasz. Próbáld meg egy gyors fordulattal, vagy állítsd meg magad ugrásokkal, hogy megszakítsd szabályozhatatlan csúszásodat. Próbáld elkerülni a hatalmas jégtáblákat – gyakorlatilag észrevehetetlenek, de azonnal hűvösre tesznek. A víz alatti barlang mennyezete túl alacsony az ugrásokhoz, ezért találj szállítóeszközöket, hogy a különböző kamrákba teleportálhass, megtalálád az összes Sugárhajtóművet és teljesítsd a szintet.

Légy résen – egy rakétákkal felszerelt teknős vár rád, hogy a levegőbe repítsen, és rövidere zárja küldetésed.

#### **5. VILÁG: CITY SKIRMISH**

A védősisakos dolgozók fegyvert hordanak és veszélyesek, parancsuk pedig darabokra szedni téged. Juss fel az irodák tetőire és használd a lebegő platformokat, hogy megszerezd a Sugárhajtóműveket. Éjszaka a város óriási felhőkarcolóival, alattomos útjaival és lebegő épületeivel kifejezetten baljós képet ölt. A gázfáklyák meghatározott időközönként kapcsolnak be és ki, ezért igazodj hozzájuk, hogy nehogyan megpörkölj.

Nézz szembe egy ravasz alakváltóval, hogy ismét biztonságossá tedd a város utcáit.

#### **6. VILÁG: SKY SPORTS PARK**

Juss át az erőterektől hemzseggel gerendák labirintusán, hogy megkaparintsd a Sugárhajtóműveket. A központi csillag egy kilövőplatform. Meg kell találnod a tökéletes pontot, ahonnan a következő biztos pontra ugorhatsz.

Várj! Mi ez? Egy gonosz Robbit-nemezis? Igen! A Kolosszeumban tanyázik, és ami még rosszabb hír, képes sebezhetetlenné tenni magát. Sajnáljuk, de ezen alkalommal le kell lőnöd az aranyos nyulakat, hogy legyőzhess hasonmásod.

Végezetül Baron Aloha, a „Bajnok” maga, is színre lép. Jobban teszed, ha megfelelően felkészülsz, mert ő aztán nem viccel.

## **BÓNUSZ PÁLYÁK**

Minden világban bónusz pályák vannak elrejtve, és megéri felkutatni őket. Ezeket az ellenségektől mentes pályákon időre kell kilyukasztanod az összes léggömböt, vagy power-upok és érmék tömegegét felhalmozni – anélkül, hogy halálos ellenségek útjából kellene kitérned.

Keresd a Bónusz gyűrűt, és ugorj bele a pályára történő belépéshez.

Lyukaszd ki a léggömböket fegyvereiddel vagy rájuk ugorva. Pukkaszd ki az összes léggömböt, mielőtt megjelenne a „Time Over” („Lejárt az idő”) felirat, és egy extra életet kapsz.

Egyes léggömbökből power-upok és érmék hullanak, amikor kidurrannak. Ezeket összegyűjtheted, hogy felhasználhasd őket a rendes szintre visszatérve. Választanod kell, hogy a léggömbök kilyukasztásával egy extra életet akarsz-e szerezni, vagy magaddal vihető tárgyakat gyűjteni. Mindkettőt nem teheted meg.

A pálya akkor ér véget, amikor kilyukasztod az utolsó léggömböt, lezuhansz, vagy lejár az idő, és megjelenik a „Time Over” felirat.

## A JÁTÉK SZÜNETELTETÉSE

Nyomd meg a START gombot a játék és a stopperóra szüneteltetéséhez, és a Szünet menü megnyitásához. Használd az iránygombokat az opciók kiválasztásához, majd nyomd meg a START gombot a folytatáshoz.

Continue (Folytatás) – Ott folytathatod a játékot, ahol abbahagytad.

Try Again (Újrapróbálkozás) – Az elejéről kezdheted az aktuális szintet.

Retire (Visszavonulás) – Befejezheted a játékot és visszaléphetsz a Főmenübe, ahol új játékot kezdhetsz, elmentheted az aktuális állásodat, vagy visszatölthetsz egy korábbi mentést.

## PONTSZERZÉS

Az egyes szintek elvégzése után egy Összesítő képernyő összeadja a pontjaidat. Minél jobban teljesítesz, annál több jutalompontot kapsz (például a hátralévő időért), ezért teljesítsd olyan gyorsan az egyes pályákat, ahogy csak bírod.

## A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, ha mind a hat világot felszabadítod Baron Aloha és szörnyű csatlósainak markai közül. De várj csak... ez még nem minden! Újra végigjátszhatod a világot vadonatúj kihívásokkal. Válaszd a „Game Start” („Játék kezdése”) lehetőséget a Főmenüben, és nyomd meg a BALRA vagy JOBBRA gombot egy világ kijelöléséhez, majd a START gombot megnyomva vesd bele magad ismét a játékba.

## FOLYTATÁS

Elvesztetted az összes életed? Szerencsédre, és Baron Aloha vesztére, korlátlan alkalommal folytathatod a játékot. Ez azt jelenti, hogy addig próbálkozhatasz, amíg csak szeretnél. Természetesen rendszeres szüneteket tartva.

Ahhoz, hogy a legutóbbi szint elejétől folytasd a játékot, nyomd meg a „YES” (IGEN) gombot a Folytatás képernyőn, majd nyomd meg a START gombot.

Előre Robbit, ugorj és menj!



## ДАЛЕЧ В БЪДЕЩЕТО...

Злонамереният Baron Aloha е скроил дяволски план. Той възнамерява да завладее планетата ни малко по малко!

Злият астрофизик е заграбил огромна част от света ни, поробил е населението и е прехвърлил цялото това творение в космоса, за да го превърне в свой собствен реактивен галактически континент.

Алчният Baron Aloha превърна нашия спокоен свят в швейцарско сирене, за да създаде свои собствени частни курорти. Може ли нещо или някой да го спре?

Всъщност отговорът е „Да“! Един смел робот на име Robbit.

Robbit е идеалният контрол срещу вредители. Той е създаден специално, за да направи сок от буболечки от Baron Aloha и неговите рояци от зловещи помощници.

Robbit може да намери високоскоростни специални оръжия във всеки свят и да ги използва при необходимост. С електрическите си крака на пружини той дори може да скача нависоко с докосването на един бутон. И както всеки космически пътешественик знае, нищо от тази страна на Екпитета Nebula не може да се сравни с разгромяващата сила на Robbit.

Но Baron Aloha изключва Jet Pods, които задвижват всеки отделен свят, и ги закача на различни места по цял свят. Само той знае точното им местоположение. Ако Robbit може да възстанови Jet Pods, той може да спаси света ни от хватката на злодея!

Robbit е готов за екшън. Ти ще издържиш ли?

## ОСНОВНИ КОНТРОЛИ

Движение напред или назад	Бутон UP (НАГОРЕ) или DOWN (НАДОЛУ)
Завой наляво или надясно	Бутон LEFT (ЛЯВО) или RIGHT (ДЯСНО)
Завой или движение по диагонала наляво или надясно	Бутон UP (НАГОРЕ) + Бутон LEFT (ЛЯВО) или RIGHT (ДЯСНО)
Бързо тичане (скок назад или завъртане)	Бутон DOWN (НАДОЛУ) + Бутон LEFT (ЛЯВО) или RIGHT (ДЯСНО)
Поглед нагоре	Бутон R1 или R2 + Бутон DOWN (НАДОЛУ)
Поглед надолу	Бутон R1 или R2 + Бутон UP (НАГОРЕ)
Поглед наляво или надясно	Бутон R1 или R2 + LEFT (ЛЯВО) или RIGHT (ДЯСНО)
Скок	Бутон CROSS
Стрелба	Бутон SQUARE
Използване на специален елемент	Бутон CIRCLE
Пауза/продължаване	Бутон START (СТАРТ)

## СПЕЦИАЛНИ ДВИЖНИЯ НА ROBBIT

Способностите за скачане на Robbit са невероятни! Той се изстрелва високо, виси във въздуха и се стрелка като ястреб в полет към целта.

### СКОК:

За да скочиш, натисни еднократно бутона CROSS. Натисни бутоните UP (НАГОРЕ), DOWN (НАДОЛУ), LEFT (ЛЯВО) или RIGHT (ДЯСНО) докато си във въздуха, за да се плъзнеш към мястото за кацане, като се ориентираш по краката и сянката на Robbit.

**ДВОЕН СКОК:** На върха на първия си скок натисни отново бутона CROSS. Ако моментът е подходящ, ще използваш най-високата част на първия скок като трамплин за още по-висок скок.

**ЛЕТЕНЕ С ДЕЛТАПЛАНЕР:** Натисни и задръж бутона CROSS, докато си във въздуха. Robbit ще увисне за момент във въздуха, преди да полети надолу. Натисни бутоните UP (НАГОРЕ), DOWN (НАДОЛУ), LEFT (ЛЯВО) или RIGHT (ДЯСНО), за да обърнеш и да се приплъзнеш за кацане. Отпусни бутоните, за да се спуснеш право надолу.

Тренирай специални движения, докато ги овладееш. Разберете как да правиш по-високи скокове и други движения. Използвай въображението си. Тези трикове ще ти помогнат да достигнеш до Jet Pods, да влизаш в бонус кръговете и да победиш Baron Aloha.

## МИСИЯТА ТИ

Намери четирите Jet Pods в първите два нива на всеки свят. След това скочи на Exit Pad и стартирай Robbit на следващото ниво. Бий се с отровни, чудовищни или магически машини. Спаси земните жители. Върни парчетата на планетата на мястото им.

И през цялото време слушай внимателно за полезни предупреждения, съвети и вицове от борда на наблюдателницата на Robbit – Kumagoro.

## ЕКРАНЪТ НА ИГРАТА

**ТАЙМЕР:** Всяко ниво е ограничено във времето. Обратното броене започва със стартиране на нивото. Ако времето изтече преди да изпълниш нивото, губиш живот и започваш отначало.

**ТОЧКИ:** Трупай възможно най-много точки! Добавяй точки като помиташ цялата сган, събираш монети и изпълняваш нивата. Бъди бърз и получавай допълнителни точки за време. Получаваш допълнителен живот на 300 000 точки и на всеки следващи 1 000 000 точки след това.

**СПЕЦИАЛНИ ЕЛЕМЕНТИ:** Специалните елементи, които събираш, се носят в трите товарни отделения на Robbit. Ако вземеш четвърто оръжие, то заменя първото.

Можеш да стреляш с тях, като натискаш бутона CIRCLE. Специалните оръжия се използват в реда, в който са придобити.

**РАДАР:** Локализирай атаките, преди да те достигнат! По-светлосинята V-образна зона е зрителното ти поле. Завърти Robbit на 360 градуса, за да сканираш позицията си. Гледай радара и няма да попаднеш в засада на многокраките разбойници, които те дебнат!

**Бели точки** = Врагове

**Жълти точки** = Jet Pods

**Червени точки** = Захранвания

**HP (HIT POINT) ИНДИКАТОР ЗА ЗДРАВЕТО:** Когато вражеските удари поразяват бронята на Robbit, здравето му се променя от стабилно до опасно слабо. Състоянието му се определя от броя удари, които може да поеме. Пълната зелена лента е най-добрият вариант, но скоро може да се източи до жълта (внимание) и след това до червена (алармен сигнал)! Ако лентата се изпразни,



системите на Robbit се изключват и губиш живот. Събирай моркови, за да подобриш здравето на Robbit. Избягвай враговете си или взривовете, преди да те достигнат.

#### **ЖИВОТИ:**

Започваш всяка игра с три живота. Загубиш ли всичките три, играта завършва – за момента. Можеш да започваш изгубените игри отначало неограничен брой пъти. Ще възобновиш играта от Ниво 1 на текущия си свят с три нови живота. Преследвай Robbit „1-Ups“ и опитай да постигнеш супер високи резултати, които да добавиш към животите си.

#### **JET PODS:**

Този брояч следи Jet Pods, докато ги събираш. Възстанови Jet Pods и след това маркирай Exit Pad, за да завършиш Нива 1 и 2 на всеки свят.

#### **KUMAGORO:**

Твоят забавен приятел издава сигнал, за да те предупреди за предстояща смъртна опасност и ти подсказе как да спечелиш.

## **ЕЛЕМЕНТИ В ИГРАТА**

Скачай върху иконите или преминавай през тях. Така ще ги добавяш към арсенала си.

#### **СПЕЦИАЛНИ ЕЛЕМЕНТИ**

Специалните елементи са свръхмощни оръжия. Използвай ги срещу приближаващите армии от врагове, за да нанасяш максимална вреда. Ще намериш разнообразни специални елементи на всяко ниво, но не можеш да ги пренасяш през нивата.

- Cherry Bombs се взривяват, когато поразят цел или се приближат на известно разстояние.

- Rockets изпепеляват вредителите.
- Roman Candles излъчват горещо-червена светлина. Върти се в кръг и изгаряй всичко наоколо.
- Twisters свистят и се въртят. След това се пръскат на хиляди искри.

## ПОДОБРЕНИЯ

Тези екстри са с незабавно действие.

- Един морков възстановява само част от здравето
- Връзка моркови възстановяват здравето изцяло.
- Hourglass връща времето с 30 секунди назад.
- Robbit „1-Ups“ ти дава допълнителни животи. Търси тези подобрения в скрити и отдалечени места. След Свет 1 можеш да ги намериш само в Ниво 2 на всеки свят.
- Time Outs замразяват всички врагове, но не за дълго. Това е твоят шанс да напреднеш, без да ти се пречат вредители!
- С Power Pills Robbit става толкова силен, че унищожава всеки враг, който докосне. Той става непобедим! Жалко, че скоро ефектът отминава.
- Всеки взривен враг дава монети, когато експлодира. Сребърните монети са на стойност 100 точки, а с много редките златни добавяш 500 точки към резултата си.

## СВЕТОВНОТО ПРИКЛЮЧЕНИЕ НА ROBBIT

### СВЯТ 1: ДИВАТА ПРИРОДА

Планинското село на Aloha гъмжи от вредители. Докато се опитваш да събираш Jet Pods, тези злодеи те нападат от всички страни. Опитвай тройни скокове, за да избегнеш вулканите и бълващите потоци от лава. Падането от ръба на света не е приятно. Мигащото червено предно стъкло означава, че си ударен.

Върни си този свят, като победиш огнедишаш дракон в подножието на планината.

## **СВЯТ 2: ЕГИПЕТ НА АЛОНА**

Докато търсиш скрити Jet Pods през лабиринт от пирамиди, фараон Aloha пише историята по свой собствен начин. Стъпи на плаващи платформи и стигни висините с летащ скок. Тайни светилища крият Robbit-награди. Можеш да ги вземеш, стига да знаеш къде да стреляш.

Страховит Скорпион с отровно жило е барикадирал изхода от този свят.

## **СВЯТ 3: ЛУНАПАРК**

Стой далеч с лавина от плаващи книги. Ще изтървеш балоните, ако чакаш твърде дълго. Побързай и ги използвай като стъпала. Не спирай да скачаш и начертай пътя си напред. Витлата улавят вятъра и те издигат нагоре. Запази равновесие на скорострелното влакче на ужасите и прецени добре скоковете си от батута. Радарът бързо локализира Jet Pods.

Почини си на чаша чай с клоун с бяло лице и ужасяваща усмивка и тръгни с решителни стъпки към разгромяващия финал.

## **СВЯТ 4: ЗИМНА ПРИКАЗКА**

Този свят е измамен. Няколко бързи стъпки и вече си в опасност. Опитайте бързо завъртане или скочи на един крак, за да овладееш неконтролируемото плъзгане. Избягвай да се забиваш в огромни ледени блокове. Те на практика са невидими, но могат да те смразят. Таванът на подводната пещера е прекалено нисък за скачане. За целта трябва да намериш транспортъорите. Те ще те телепортират в различни камери, ще намериш всички Jet Pods и ще преминеш нивото.

Внимавай – изстрелваща ракети костенурка може да провали мисията ти през покрива.

## **СВЯТ 5: ГРАДСКА СХВАТКА**

Работниците с каски са въоръжени и опасни и имат заповед да те унищожат. Влизай през покривите на офисите. Управлявай плаващите платформи, за да стигнеш до Jet Pods. През нощта градът добива зловещ облик – с високи небостъргачи, коварни пътища и плаващи сгради. Бутановите факли са настроени да се палят и изгасят. Влез в техния ритъм, за да избегнеш пламъците.

Исправи се срещу сложно променяща се форма и върни отново безопасността на града.

## **СВЯТ 6: ПОЛЕТ В НЕБЕСАТА**

Придвижвай се в лабиринт от греди с пламтящи силови полета, за да стигнеш до Jet Pods. Централната звезда е отправната точка. Ще трябва добре да прецениш мястото, където да прескочиш до следващото стъпало.

Чакай! Какво е това? Възмездие на злия Robbit? Да Той преследва Колизеума и, дори по-лошо, може да стане неуязвим. За съжаление, този път ще трябва да застреляш сладките зайчета, за да победиш своя привиден противник.

И накрая Baron Aloha, самият “Champeen”, строява своите херцози. По-добре да си снабден с правилните неща. Той е много труден съперник.

## **БОНУС КРЪГОВЕ**

Бонус кръгове са скрити във всеки свят и си заслужава да ги намериш. В тези кръгове без врагове се състезаваш срещу часовника. Изкарай всички балони или натрупай купища придобивки и монети. Не се налага да отстраняваш смъртоносни врагове.

Търси бонус пръстена и скочи в него, за да влезеш в кръга.

Пукай балони, като стреляш или скачаш върху тях. Унищожи всички балони преди времето да изтече и ще спечелиш допълнителен живот.

Някои балони са пълни придобивки и монети. Можеш да ги събираш и да ги носиш със себе си, когато редовното ниво се възобнови. Трябва да избираш между спукването на всички балони за допълнителен живот или събирането на елементи, които да вземеш със себе си. Не може и двете.

Кръгът завършва, когато спукаш и последния балон, изпаднеш от нивото или часовникът отбележи, че времето е изтекло.

## **ПОСТАВЯНЕ НА ИГРАТА НА ПАУЗА**

Натисни бутона **START** (СТАРТ), за да поставиш действието и часовника на играта на пауза и отвори менюто **Pause** (Пауза). Избери опция чрез бутоните за посоки и натисни бутона **START** (СТАРТ), за да продължиш.

**Continue** (Напред) – възобнови играта, откъдето си спрял.

**Try Again** (Нов опит) – стартирай текущото ниво от самото начало.

**Retire** (Оттегляне) – приключи играта и отвори главното меню. Там можеш да започнеш нова игра, да запазиш играта си или да заредиш и да играеш по-рано запазена игра.

## **РЕЗУЛТАТ**

Екранът **Score** (Резултат) добавя точките ти, когато завършиш нивото. Колкото по-добре се справяш, толкова повече точки получаваш. Например получаваш точки като награда за оставащо време, така че завършвай всеки кръг възможно най-бързо.

## **КРАЙ НА ИГРАТА**

Играта приключва, когато освободите всички шест свята от Baron Aloha и ужасните му помощници. Но това не е всичко! Можеш да повтаряш световете с нови предизвикателства. Избери „Game Start“ (Начало на играта) в главното меню и натисни бутоните LEFT (ЛЯВО) или RIGHT (ДЯСНО), за да маркираш свят, след което натисни бутона START, за да се върнеш директно в него.

## **ПРОДЪЛЖЕНИЕ**

Всички свои животи ли изгуби? За твое щастие и за нещастие на Baron Aloha имаш неограничен брой продължения. Това означава, че можеш да играеш безкрай. Но си почивай редовно, разбира се.

За да възобновиш игра от началото на последното ниво, избери „YES“ (Да) на екрана Continue (Продължение) и натисни бутона START (СТАРТ).

Хайде, Robbit, скачай!



## ĎALEKO V BUDÚCNOSTI...

Zlomyseľný Baron Aloha zosnoval diabolský plán – chce ukradnúť našu planétu, kúsok po kúsku!

Zlý astrofyzik vydoloval obrovské kusy nášho sveta, zotročil našich obyvateľov a vyslal svoje diela do vesmíru, aby sa stali jeho vlastnými galaktickými kontinentmi s pohonom.

Chamtivý Baron Aloha premenil náš pokojný svet na ementál, aby si vytvoril vlastné súkromné letoviská. Dokáže ho niekto alebo niečo zastaviť?

Odpoveďou je predsa áno! Jeden odvážny robot to dokáže. Volá sa Robbit.

Robbit je dokonalý likvidátor škodcov. Je špeciálne zostavený tak, aby vyrobil z Barona Alohy a jeho kolónie odporných posluhovačov plošticový džús.

Robbit dokáže v každom svete nájsť špeciálne turbozbrane a použiť ich podľa potreby. Vďaka nohám s elektrickými pružinami môže dokonca skákať do výšky stlačením tlačidla. Každý vesmírny cestovateľ vie, že Robbitova sila pri zašliapávaní nemá na tejto strane nebulu Ekipiteta páru.

No Baron Aloha odpojil palivové kapsule, ktoré poháňajú jednotlivé svety, a ukryl ich na rôznych miestach v ríši. Iba on vie, kde sa nachádzajú. Ak Robbit nájde tieto palivové kapsule, dokáže zachrániť náš svet a vytrhnúť ho z pazúrov zla!

Robbit na to má výbavu. No dokážeš ty ustáť tú výšinu?

## PREDVOLENÉ OVLÁDANIE

Pohyb dopredu alebo dozadu	tlačidlo NAHOR alebo NADOL
Zabočenie doľava alebo doprava	tlačidlo DOĽAVA alebo DOPRAVA
Zabočenie a pohyb šikmo doľava alebo doprava	tlačidlo NAHOR + tlačidlo DOĽAVA alebo DOPRAVA
Rýchla otočka (skok naspäť a otočka)	tlačidlo NADOL + tlačidlo DOĽAVA alebo DOPRAVA
Pohľad nahor	tlačidlo R1 alebo R2 + tlačidlo NADOL
Pohľad nadol	tlačidlo R1 alebo R2 + tlačidlo NAHOR
Pohľad doľava alebo doprava	tlačidlo R1 alebo R2 + tlačidlo DOĽAVA alebo DOPRAVA
Skok	tlačidlo KRÍŽIKA
Strelba	tlačidlo ŠTVORCA
Použitie špeciálneho predmetu	tlačidlo KRUHU
Pozastavenie/obnovenie hry	tlačidlo START

## ROBBITOVE ŠPECIÁLNE POHYBY

Robbit dokáže neuveriteľne skákať! Odrazí sa vysoko, letí vzduchom a smeruje ako jastrab rovno na cieľ.

**SKOK:** Ak chceš vyskočiť, stlač tlačidlo KRÍŽIKA raz. Kým si vo vzduchu, pomocou tlačidiel NAHOR, NADOL, DOĽAVA alebo DOPRAVA nasmeruj Robbita na miesto pristátia (orientuj sa podľa Robbitových nôh a tieňa).

**DVOJITÝ SKOK:** Na vrchole prvého skoku stlač znova tlačidlo KRÍŽIKA. Ak bude načasovanie správne, vrchol prvého skoku sa použije ako odrazový mostík na vyšší skok.



**LET A DOPAD:** Keď si vo vzduchu, potlač a drž stlačené tlačidlo KRÍŽIKA. Robbit bude chvíľu letieť vzduchom, než začne klesať. Stlačením tlačidiel NAHOR, NADOL, DOĽAVA alebo DOPRAVA zaboč a nasmeruj Robbita na pristátie. Keď tlačidlá pustíš, dopadne priamo nadol.

Cvič si špeciálne pohyby, pokiaľ ich nebudeš vedieť dokonale. Nauč sa, ako robiť vyššie skoky a ostatné pohyby. Použi predstavivosť. Tieto triky budeš potrebovať na získanie palivových kapsúl, odomknutie bonusových kôl a porazenie Barona Alohy.

## TVOJA MISIA

Nájdí štyri palivové kapsule v prvých dvoch etapách jednotlivých svetov. Potom skoč na únikovú platformu, aby sa Robbit dostal do ďalšej etapy. Poraz jedovaté, monštruózne či magické stroje a zachráň obyvateľov sveta a vráť jednotlivé časti planéty na svoje miesto.

Cestou počúvaj pozorne užitočné varovania, rady a vtipy od Kumagora, Robbitovho strážcu.

## OBRAZOVKA HRY

**ČASOVAČ:** Každá etapa má časový limit. Keď spustíš etapu, čas sa začne odpočítavať. Ak čas ubehne skôr, než dokončíš etapu, stratíš život a začneš odznova.

**SKÓRE:** Dosiahni najvyššie možné skóre! Získaj body likvidovaním zločincov, zbieraním mincí a dokončováním etáp. Dokáž to rýchlo a získaj extra body ako bonus za čas. Pri dosiahnutí 300 000 bodov získaš ďalší život a potom po každom 1 000 000 bodov získaš ďalšie.

## ŠPECIÁLNE PREDMETY:

Špeciálne predmety, ktoré nazbieraš, sú uložené v Robbitových troch priehradkách na náklad. Ak zoberieš štvrtú zbraň, nahradí prvú.

Zo zbraní môžeš strieľať stlačením tlačidla KRUHU.  
Špeciálne zbrane sa používajú v poradí, v akom ich nazbieraš.

## RADAR:

Zisti polohu útočníkov, než sa k tebe dostanú!  
Bledomodrá oblasť v tvare písmena V je tvoje zorné pole.  
Otoč sa s Robbitom úplne dokola a zisti svoju polohu. Sleduj radar, aby ťa neobklopili viacnohí zločinci, ktorí ťa prenasledujú!

**Biele bodky** = nepriatelia  
**Žlté bodky** = palivové kapsule  
**Červené bodky** = zlepšováky

## MERAČ ZDRAVIA:

Keď cez Robbitov pancier preniknú strely nepriateľov, jeho zdravie sa nebezpečne zníži. Stav zdravia rozhoduje, koľko rán ešte znesie. Plný zelený merač je najlepší, no skoro sa môže zmeniť na nebezpečný žltý až výstražný červený!  
Ak merač dosiahne nulu, Robbitov systém sa vypne a stratíš život. Zbieraj mrkvy, ktorými dobiješ Robbitovo zdravie, a vyhýbaj sa nepriateľom alebo ich vyhoď do vzduchu ešte skôr, než na teba môžu vystreliť.

## ŽIVOTY:

Každú hru začínaš s tromi životmi. Keď stratíš všetky tri, hra sa končí (aspoň dočasne). Stratené hry môžeš obnoviť neobmedzeným počtom pokračovaní. Hra sa obnoví na 1. etape aktuálneho sveta s tromi novými životmi. Hľadaj Robbitove dobíjače života a pokús sa dosiahnuť super vysoké skóre, ktorým získaš extra životy.

**PALIVOVÉ  
KAPSULE:**

Toto počítadlo sleduje počet palivových kapsulí, ktoré už máš. Nájdi štyri palivové kapsule a dostav sa na únikovú platformu, ktorou ukončíš prvú a druhú etapu jednotlivých svetov.

**KUMAGORO:**

Tvoj spoločník, ktorý miluje zábavu, ťa bude varovať pred blížiacou sa skazou a radiť ti, ako vyhrať.

## ZBERNÉ PREDMETY

Skoč na tieto ikony alebo nimi prejdí a pridaj si predmety do svojho arzenálu.

### ŠPECIÁLNE PREDMETY

Špeciálne predmety sú megavykonné zbrane. Vystrel' z nich, keď sa približujú armády nepriateľov. Najviac ich poškodia. V každej etape nájdeš množstvo špeciálnych predmetov, no nemôžeš ich prenášať z jednej etapy do ďalšej.

- Delobuchy vybuchujú, keď do niečoho narazia alebo prejdú určitú vzdialenosť.
- Rakety škodcom pekne zavaria.
- Rímske sviece produkujú ohnivočervené svetlo. Urob 360° otočku a spál' všetko okolo seba.
- Tornáda hučia a rotujú a potom vybuchnú v záplave iskier.

### ZLEPŠOVÁKY

Účinkujú okamžite.

- Jedna mrkva obnoví niekoľko bodov zdravia.
- Zväzok mrkvičiek obnoví zdravie úplne.
- Presýpacie hodiny posunú časovač o 30 sekúnd dozadu.
- Robbitove dobíjače života ti prinesú extra životy. Hľadaj tieto zlepšováky na ukrytých a zastrčených miestach. Po 1. svete ich nájdeš už iba v 2. etape zvyšných svetov.

- Prestávky znehybnia všetkých nepriateľov, no nie na dlho. Nastala tvoja chvíľa na postup vpred bez problémov so škodcami!
- Tabletky moci robia Robbita takým silným, že zničí každého nepriateľa, ktorého sa dotkne, no pritom neutrpi zranenie! Škoda, že ich efekt tak rýchlo vyprchá.
- Keď vyhodíš nepriateľov do vzduchu, rozsypú sa z nich mince. Strieborné mince majú hodnotu 100 bodov, zatiaľ čo za ojedinelé zlaté mince sa ti pripočíta ku skóre 500 bodov.

## **ROBBITOVA CESTA SVETMI**

### **1. SVET: NEDOKONALÁ PRÍRODA**

Aloha horská dedinka je preplnená škodcami. Zatiaľ čo sa budeš snažiť získať palivové kapsule, budú na teba útočiť spredu, zozadu a z bokov. Vyhni sa pomocou trojitých skokov sopkám a kľukatým prúdom lávy. Spadnutie za okraj sveta nie je vôbec dobré. Blikajúca červená obrazovka znamená, že ťa zasiahli.

Poraz dieselového draka v úpätí kopcov a získaj tento svet.

### **2. SVET: ALOHOV EGYPT**

Faraón Aloha si trochu upravil históriu. Nájdi palivové kapsule v bludisku pyramíd. Vyskoč na vznášajúce sa platformy a odtiaľ vyskoč do výšin lietajúcim skokom. Čakajú ťa tajné vnútorné hrobky plné predmetov pre Robbita – ak vieš, kam máš strieľať.

Únik z tohto sveta ti zablokoval odporný škorpión s neľútostným bodcom.

### **3. SVET: HRACÍ SVET**

Vyhýbaj sa prílivu vznášajúcich sa kníh. Ak budeš čakať príliš dlho, skízneš z balónov, preto ich použi ihneď ako kamene na stúpanie. Neustále skáč a vopred

zmapuj oblasť pred sebou. Vrtule zachytia stúpajúci prúd a zaistia ti potrebný zdvih. Balansuj na vysokánskej horskej dráhe a načasuj si správne skoky z trampolíny. Radar ti pomôže rýchlo nájsť kapsule.

Daj si pauzu na čaj s rozbitým klaunom, rozšliap riad a uži si demolačné finále.

#### **4. SVET: ZIMNÁ KRAJINA NA ĽADE**

Tento svet si zamiluješ. Niekoľko rýchlych krokov a môžeš sa kízať smerom k nebezpečenstvu. Skús rýchlu otočku alebo vyskoč na stopku, ktorou ukončíš nekontrolovateľné kízanie. Vyhní sa obrovským ľadovým platňami... Sú prakticky neviditeľné, no môžu ťa dosť tvrdo zastaviť. Strop podmorskej jaskyne je príliš nízky na skákanie, takže nájdí transportéry, ktoré ťa teleportujú do iných miestností. Nájdí všetky palivové kapsule a dokončí etapu.

Buď však na pozore – korytnačka s raketou ti môže prekaziť misiu.

#### **5. SVET: BITKA V MESTE**

Robotníci v prílbách sú ozbrojení, nebezpeční a pripravení splniť rozkaz zničiť ťa. Dostaň sa na strechy kancelárskych budov a prejdí po vznášajúcich sa platformách k palivovým kapsulám. Mesto sa v noci mení na zlovestné miesto s týčiacimi sa mrakodrapmi, zradnými cestami a vznášajúcimi sa budovami. Butánové lampy sľahajú oheň podľa určitých intervalov. Hýb sa podľa ich rytmu a vyhní sa oškvareniu.

Postav sa zoči voči zákernému nepriateľovi, čo mení tvar, a obnov bezpečnosť mesta.

#### **6. SVET: NEBESKÝ ŠPORTOVÝ PARK**

Prejdí cez bludisko trámov vyžarujúcich silové polia a dostaň sa k palivovým kapsliam. Centrálna hviezda je štartovacou rampou. Budeš si musieť vypočítať presný bod, z ktorého skočíš na ďalší stupienok.

Počkat! Čo to je? Robbitovo zlé dvojča? Áno! Straší v Coliseu, no čo je ešte horšie, dokáže byť nezraniteľný. Bohužiaľ, budeš musieť postrieľať milých zajačikov, ak chceš poraziť svoje dvojča.

A nakoniec, Baron Aloha, samotný šampión, predvedie svoje umenie. Dúfam, že máš tie správne zbrane... Je to tvrdý oriešok.

## **HRANIE BONUSOVÝCH KÔL**

Bonusové kolá sú ukryté v každom svete a oplatí sa ich nájsť. V týchto kolách bez nepriateľov zápasíš s časom. Tvojou úlohou je prasknúť všetky balóny alebo nahromadiť kopy zlepšovákov a mincí, pričom sa nemusíš vyhýbať žiadnym smrteľným nepriateľom.

Nájdí bonusový kruh, skoč do neho a ocitneš sa v bonusovom kole.

Praskni balóny tak, že do nich strelíš alebo na ne skočíš. Ak ich praskneš všetky pred vypršaním času, vyhráš extra život.

Z niektorých balónov vypadnú po prasknutí zlepšováky a mince. Môžeš ich nazbierať a využiť v obvyklej etape, keď sa obnoví. Musíš si vybrať, či chceš prasknúť všetky balóny a získať extra život alebo nazbierať všetky predmety a zobrať si ich so sebou. Nestihneš oboje.

Kolo sa končí, keď praskneš posledný balón, padneš z etapy alebo ti vyprší čas.

## **POZASTAVENIE HRY**

Stlačením tlačidla START pozastavíš akciu, časovač hry a získaš prístup k ponuke Pause (Pozastavenie). Pomocou smerových tlačidiel vyber možnosť a stlačením tlačidla START obnov hru.

Continue (Pokračovať) – hra sa obnoví na mieste, kde si ju zastavil(a).

Try Again (Skúsiť znova) – spusti aktuálnu etapu od začiatku.

Retire (Ukončiť) – hra sa ukončí a prejdeš do hlavnej ponuky, kde môžeš spustiť novú hru, uložiť hru na mieste, kde skončila, alebo načítať a hrať uloženú hru.

## SKÓRE

Obrazovka skóre ti pripočíta body po ukončení každej etapy. Čím sa ti viac darí, tým viac bodov získaš, napríklad za zostávajúci čas získaš body, takže ukončí každé kolo čo najrýchlejšie.

## KONIEC HRY

Hra sa končí, keď oslobodíš všetkých šesť svetov od Barona Alohy a jeho strašlivých posluhovačov. Ale počkaj... To nie je všetko! Svety môžeš opakovať s úplne novými výzvami. V hlavnej ponuke vyber možnosť Game Start (Spustiť hru), stlačením tlačidla DOĽAVA alebo DOPRAVA zvýrazni svet a potom stlačením tlačidla START prejdí späť do neho.

## POKRAČOVANIE

Došli ti životy? Našťastie pre teba a na nešťastie pre Barona Alohu máš neobmedzený počet opakovaní. To znamená, že môžeš hrať a hrať a hrať. S pravidelnými prestávkami, samozrejme.

Ak chceš hru obnoviť od začiatku poslednej etapy, na obrazovke Continue (Pokračovanie) vyber možnosť YES (ÁNO) a stlač tlačidlo START.

Tak do toho, Robbit, skáč a postupuj!



## ÎN VIITORUL ÎNDEPĂRTAT...

Maleficul Baron Aloha a pregătit un plan diabolic – vrea să ne fure planeta, bucată cu bucată!

Cumplitul astrofizician a excavat bucăți mari din lumea noastră, ne-a înrobii oamenii și a trimis secțiuni mari de pământ în spațiu, pentru a-și face propriile continente galactice, propulsate cu motoare cu reacție.

Lacomul Baron Aloha a transformat lumea noastră liniștită în brânză elvețiană pentru a-și face propriile sale stațiuni. Poate cineva – sau ceva – să îl oprească?

Ei bine, de fapt, răspunsul este „da”! Un robot curajos poate ajuta: Robbit.

Fiind un bun deratizator, Robbit este creat special pentru a face terci din Baronul Aloha și roiurile sale de minioni respingători.

Robbit poate găsi arme speciale supra-încărcate pe fiecare lume, pe care le poate folosi după cum e necesar, iar picioarele sale electrice cu arc îi dau posibilitatea de a face sărituri înalte la atingerea unui buton. Iar, cum bine știe fiecare călător spațial, puterea de strivire a lui Robbit e neegalată în această regiune din Nebula Ekipiteta.

Înșă, Baronul Aloha a deconectat capsulele cu reacție care propulsează fiecare lume, și le-a ascuns în mai multe locații din tărâmul său. Doar el știe unde sunt. Dacă Robbit poate recupera capsulele cu reacție, el ne poate salva lumea din ghearele răului!

Robbit are atitudinea. Dar tu te descurci cu altitudinea?



## COMENZI IMPLICITE

Deplasare în față sau în spate	Butonul SUS sau JOS
Întoarcere spre stânga sau dreapta	Butonul STÂNGA sau DREAPTA
Întoarcere și deplasare în diagonală spre stânga sau dreapta	Butonul SUS + butonul STÂNGA sau DREAPTA
Întoarcere rapidă (săritură în spate și rotire)	Butonul JOS + butonul STÂNGA sau DREAPTA
Privire în sus	Butonul R1 sau R2 + butonul JOS
Privire în jos	Butonul R1 sau R2 + butonul SUS
Privire spre stânga sau dreapta	Butonul R1 sau R2 + butonul STÂNGA sau DREAPTA
Săritură	Butonul CRUCE
Atac	Butonul PĂTRAT
Utilizare obiect special	Butonul CERC
Pauză/reluare	Butonul START

## MIȘCĂRILE SPECIALE ALE LUI ROBBIT

Robbit are o capacitate de a sări de necrezut! El sare până la înălțimi amețitoare, rămâne suspendat în aer și planează ca un uliu pentru a cădea direct pe țintă.

**SĂRITURĂ:** Apasă o dată butonul CRUCE pentru a sări. Apasă butoanele SUS, JOS, STÂNGA sau DREAPTA în timp ce ești în aer pentru a plana spre un punct de aterizare, folosind picioarele și umbra lui Robbit ca ghid.

**SĂRITURĂ DUBLĂ:** Când ajungi la punctul maxim al primei sărituri, apasă din nou butonul CRUCE. Dacă te sincronizezi bine, te vei folosi de nivelul maxim al primei sărituri pentru a-ți face avânt spre o săritură mai înaltă.

**PLANARE:**

Apasă și ține apăsat butonul CRUCE în timp ce ești în aer. Robbit va sta pentru puțin timp în aer, apoi va plana în jos. Apasă butoanele SUS, JOS, STÂNGA sau DREAPTA pentru a te întoarce și a plana spre un punct de aterizare. Eliberează butoanele pentru a cădea direct.

Exersează mișcările speciale până când le stăpânești bine. Descoperă cum să faci sărituri mai înalte și alte mișcări. Folosește-ți imaginația. Vei avea nevoie de aceste trucuri pentru a ajunge la capsulele cu reacție, a accesa rundele Bonus și a-l învinge pe Baronul Aloha.

**MISIUNEA TA**

Găsește cele patru capsule cu reacție în primele două etape ale fiecărei lumi. Apoi sari pe trambulina de ieșire pentru a-l lansa pe Robbit în următoarea etapă. Învinge mașinăriile otrăvitoare, monstruoase sau magice pentru a salva locuitorii lumii și a readuce bucățile din planetă la locul lor.

lar în timp ce joci ascultă avertizările, sfaturile și glumele lui Kumagoro – paznicul încorporat în bordul lui Robbit.

**ECRANUL JOCULUI**

**CRONOMETRU:** Fiecare etapă are o limită de timp. Numărătoarea inversă începe atunci când începi etapa. Dacă timpul expiră înainte să finalizezi etapa, pierzi o viață și începi din nou.

**PUNCTAJ:**

Acumulează cel mai mare punctaj posibil! Adună puncte spulberându-ți inamicii, colectând bănuți și finalizând etapele. Mișcă-te rapid și primești puncte suplimentare ca bonus

de timp. Când acumulezi 300.000 de puncte primești o viață suplimentară, iar apoi primești câte una la fiecare 1.000.000 de puncte.

#### **OBIECTE SPECIALE:**

Obiectele speciale pe care le colectezi sunt ținute în cele trei compartimente de transport ale lui Robbit. În cazul în care colectezi a patra armă, aceasta o înlocuiește pe prima.

Folosește aceste arme, apăsând pe butonul CERC. Armele speciale sunt folosite în ordinea în care au fost colectate.

#### **RADAR:**

Localizează atacatorii înainte să te prindă! Zona în formă de V, de culoare albastru deschis, este câmpul tău vizual. Întoarce-l complet pe Robbit pentru a efectua o scanare completă a poziției tale. Urmărește radarul și nu vei fi surprins de rău-făcătorii „miriapozi” care se ascund în spatelul tău!

**Puncte albe** = Inamici

**Puncte galbene** = Capsule cu reacție

**Puncte roșii** = Elemente de amplificare

#### **CONTOR HP (PUNCT LOVIRE):**

Robbit trece de la sănătate robustă la periculos de slăbit, atunci când loviturile inamicilor îi afectează armura. Starea lui de sănătate decide câte lovituri mai poate suporta. Un contor verde complet este nivelul maxim, dar acesta poate scădea rapid până la avertizare galbenă, iar apoi la alertă roșie! Când contorul ajunge la zero, sistemele lui Robbit de opresc și pierzi o viață. Adună morcovi pentru a îmbunătăți sănătatea lui Robbit și evită inamicii sau spulberă-i înainte ca aceștia să te atace.

**VIEȚI:**

Începi fiecare joc cu trei vieți. Dacă le pierzi pe toate trei, jocul se termină – pe moment. Poți reîncepe jocurile pierdute cu Continuările nelimitate. Vei relua jocul de la Etapa 1 a lumii curente, cu alte trei vieți noi. Găsește elemente „1-Up” pentru Robbit și încearcă să atingi punctaje foarte înalte pentru a obține vieți noi.

**CAPSULE  
CU REACȚIE:**

Acest contor ține evidența capsulelor cu reacție pe care le colectezi. Recuperează patru capsule cu reacție, apoi mergi pe trambulina de ieșire pentru a finaliza etapele 1 și 2 din fiecare lume.

**KUMAGORO:**

Tovarășul tău simpatic te anunță atunci când ești în pericol sau îți oferă sfaturi pentru a te ajuta să câștigi.

**ELEMENTE SUPLIMENTARE**

Sari pe aceste pictograme sau treci prin ele pentru a le adăuga la arsenalul tău.

**OBIECTE SPECIALE**

Obiectele speciale sunt arme mega-puternice. Descarcă-le atunci când se apropie armate de inamici, astfel încât să cauzezi distrugere în masă. Vezi găsi numeroase obiecte speciale în fiecare etapă, dar acestea nu se transferă de la o etapă la alta.

- Artificiile explodează atunci când lovesc ceva sau după ce traversează o anumită distanță.
- Rachetele pun dăunătorii pe jar.
- Candelele romane împrăștie o lumină roșie și fierbinte. Incinerează totul în timp ce te învârti la 360°.
- Artificiile rotative sfârâie și se rotesc, apoi explodează cu o ploaie de scânteii.

## ELEMENTE DE AMPLIFICARE

Aceste bunătați își fac imediat efectul.

- Un singur morcov restaurează puțin HP
- Mai mulți cartofi restaurează complet HP-ul.
- Clepsidra dă înapoi cronometrul cu 30 de secunde.
- Elementele „1-Up” pentru Robbit îți oferă vieți suplimentare. Caută aceste elemente de amplificare în locuri ascunse și îndepărtate. După ce termini Lumea 1, le poți găsi în Etapa 2 din fiecare lume.
- Pauzele îngheață toți inamicii, dar pentru scurt timp. Acesta este momentul în care poți avansa fără să te deranjeze dăunătorii!
- Pastilele de putere îl fac pe Robbit atât de puternic, încât distruge orice inamic pe care îl atinge... iar pe el nu îl poate răni nimic! Păcat că efectul durează puțin.
- Inamicii spulberați împrăștie bănuți atunci când explodează. Bănuții de argint valorează 100 de puncte; bănuții rari de aur adaugă 500 de puncte la punctajul tău.

## TURNUL MONDIAL AL LUI ROBBIT

### LUMEA 1: NATURA SĂLBATICĂ

Satul montan al lui Aloha este plin de dăunători. În timp ce încerci să aduni capsulele cu reacție, aceștia te atacă din față, din spate și din lateral. Încearcă săriturile triple pentru a evita vulcanii și râurile învolburate de lavă. Nu e grozav să cazi de la marginea lumii. Un parbriz roșu care clipește înseamnă că ai fost lovit.

Ucide un dragon care respiră motorină, de la poalele munților, pentru a revendica această lume.

### LUMEA 2: EGIPTUL LUI ALOHA

Faraonul Aloha a acaparat istoria în timp ce tu cauți capsulele cu reacție printr-un labirint de piramide. Găsește-ți echilibrul pe platformele plutitoare

apoi sari departe pentru a atinge înălțimile. Te așteaptă sanctuare ascunse pline de bunătați pentru Robbit – dacă știi unde să ți tești.

Un Scorpiion urât cu o înțepătură nimicitoare îți baricadează ieșirea din această lume.

### **LUMEA 3: TĂRĂMUL JOCURILOR**

Joacă-te de-a prinsă cu o avalanșă de cărți plutitoare. Vei aluneca de pe baloane dacă aștepti prea mult, așadar folosește-le doar ca puncte de trecere. Sari constant și stabilește-ți direcția în prealabil. Elicele prind curenții ascendenți necesari pentru o ridicare bună. Echilibrează-te pe un montagne-russe vertiginos și sincronizează-ți săriturile pe trambulină. Radarul îți oferă o poziționare rapidă a capsulelor cu reacție.

la o pauză de ceai cu un clovn nebun și sparge vesela pentru un final răsunător.

### **LUMEA 4: TĂRĂMUL ZĂPEZILOR ȘI A GHEȚII**

Această lume îți va cădea cu tronc. La fiecare câțiva pași rapizi ai putea aluneca direct spre pericol. Încearcă să faci o rotație rapidă sau sari pentru a opri o alunecare necontrolată. Evită impactul cu bucățile uriașe de gheață... practic, sunt invizibile, dar te pot opri de tot. Plafonul peșterii de sub mare e prea jos pentru a putea sări, așa că trebuie să găsești transportoare pentru a te teleporta în diferite camere, a localiza toate capsulele cu reacție și a finaliza etapa.

Ai grijă – o țestoasă cu torpilă va încerca să îți spulbere misiunea.

### **LUMEA 5: ÎNCĂIERARE ÎN ORAȘ**

Muncitorii cu căști de protecție sunt armați și periculoși, și au primit ordine să te distrugă. Mergi pe acoperișurile birourilor și deplasează-te pe platformele plutitoare pentru a ajunge la capsulele cu reacție. Noaptea, orașul devine mai

sinistru, cu zgârie-nori amețitori, alei periculoase și clădiri plutitoare. Torțele cu butan sunt programate să se aprindă și să se stingă, așa că mișcă-te în ritmul lor pentru a evita flăcările.

Confruntă-te cu un monstru viclean care își schimbă înfățișarea, pentru a restabili siguranța în oraș.

### **LUMEA 6: PARC SPORTIV ÎN CER**

Navighează printr-un labirint de grinzi înflăcărate cu câmpuri de forță, pentru a ajunge la capsulele cu reacție. Elementul central este o trambulină de lansare. Va trebui să descoperi care este punctul exact pe care trebuie să sari pentru a ajunge la următorul suport.

Stai! Ce e asta? Un „nemesis” Robbit malefic? Da! Iar acesta bântuie amfiteatrul și – mai rău de atât – are puterea de a se face invulnerabil. Ne pare rău, dar de data asta va trebui să împuști iepurașii drăguți pentru a-ți învinge sosia malefică.

Iar, în final, Baronul Aloha, „Campionul” în sine, își încordează mușchii. Ar fi bine să ai tot ce îți trebuie... e un oponent foarte dur.

### **RUNDELE BONUS**

În fiecare lume se ascund runde bonus, pe care merită să le găsești. În aceste runde fără inamici, ești în competiție cu timpul pentru a sparge toate baloanele și a aduna grămezi de elemente de amplificare și bănuți – fără să fii nevoit să scapi de inamici letali.

Caută Inelul bonus și sari în el pentru a începe runda.

Sparge baloane împușcându-le sau sărind pe ele. Dacă spargi toate baloanele înainte de expirarea timpului, vei câștiga o viață suplimentară.

Unele baloane împrăștie elemente de amplificare și bănuți atunci când le spargi. Le poți colecta și lua cu tine când se reia etapa obișnuită. Trebuie să alegi între a sparge toate baloanele pentru o viață suplimentară sau a colecta obiectele pe care le poți lua cu tine. Nu le poți face pe amândouă.

Runda se termină când spargi ultimul balon, cazi de pe teren sau când ceasul ajunge la „Timp expirat.”

## ÎNTRERUPEREA UNUI JOC

Apasă butonul START pentru a întrerupe acțiunea și ceasul jocului, și a accesa meniul Pauză. Folosește butoanele direcționale pentru a selecta o opțiune și apasă butonul START pentru a continua.

Continuare – reia jocul de unde l-ai lăsat ultima oară.

Încearcă din nou – începe etapa curentă de la zero.

Retragere – încheie jocul și mergi în Meniul principal, de unde poți începe un joc nou, poți salva jocul la momentul respectiv sau poți încărca și juca un joc salvat.

## PUNCTAJUL

Un ecran cu punctaj adună punctele tale după ce termini fiecare etapă. Cu cât joci mai bine, cu atât mai multe puncte vei primi, de exemplu, primești puncte bonus pentru timpul rămas pe ceas, așa că e bine să termini rundele cât de repede poți.



## JOC ÎNCHEIAT

Jocul se termină atunci când eliberezi toate cele șase lumi de influența Baronului Aloha și de minionii săi respingători. Dar, stai... mai este ceva! Poți repeta jocul în toate lumile, cu provocări noi. Selectează „Începere joc” din Meniul principal și apasă butoanele STÂNGA sau DREAPTA pentru a evidenția o lume, apoi apasă butonul START pentru a reîncepe imediat jocul.

## CONTINUARE

Ți-ai pierdut toate viețile? Din fericire pentru tine, și din nefericire pentru Baronul Aloha, ai posibilitate nelimitată de continuare. Asta înseamnă că poți juca neîncetat. Cu pauze regulate, desigur.

Pentru a relua un joc de la începutul ultimei etape, selectează „DA” de pe ecranul Continuare și apasă butonul START.

Haide, Robbit, sari și du-te!



## DALEKO U BUDUĆNOSTI...

Zlobni Barun Aloha osmislio je pakleni plan – krasti naš planet komadić po komadić!

Taj zli astrofizičar iskopao je velike dijelove našeg svijeta, porobio naše stanovništvo i premjestio radove u svemir kako bi postali njegovi galaktički kontinenti na mlazni pogon.

Pohlepni Barun Aloha pretvorio je naš mirni svijet u švicarski sir da bi stvorio vlastita privatna odmarališta. Može li ga itko – ili išta – zaustaviti?

Pa, zapravo, može! Jedan hrabri robot to može učiniti: Robbit.

Kao savršeni tamanitelj štetočina, Robbit je posebno izrađen da bi od Baruna Alohe i rojeva njegovih štetnih pomoćnika napravio sok.

Robbit može pronaći posebno poboljšano oružje na svakom svijetu i upotrijebiti ga po potrebi, a njegove električne opružne noge čak mu daju sposobnost visokih skokova jednim dodiranjem gumba. A kao što svaki svemirski putnik zna, Robbitova silna snaga nema premca s ove strane Ekpitete Nebule.

No Barun Aloha iskopčao je mlazne kapsule Jet Pods koje pogone svaki svijet i sakrio ih na različita mjesta u svemiru. Samo on zna gdje se nalaze. Ako Robbit pronađe mlazne kapsule Jet Pods, spasit će naš svijet iz ralja zla!

Robbit je spreman rasturiti. Usudujete li se u visine poletjeti?

## ZADANE KONTROLE

Pomicanje naprijed ili natrag	Gumb UP (GORE) ili DOWN (DOLJE)
Skretanje lijevo ili desno	Gumb LEFT (LIJEVO) ili RIGHT (DESNO)
Skretanje i pomicanje dijagonalno lijevo ili desno	Gumb UP (GORE) + gumb LEFT (LIJEVO) ili RIGHT (DESNO)
Brzo skretanje (skok natrag i okretanje)	Gumb DOWN (DOLJE) + gumb LEFT (LIJEVO) ili RIGHT (DESNO)
Pogled gore	Gumb R1 ili R2 + gumb DOWN (DOLJE)
Pogled dolje	Gumb R1 ili R2 + gumb UP (GORE)
Pogled lijevo ili desno	Gumb R1 ili R2 + gumb LEFT (LIJEVO) ili RIGHT (DESNO)
Skok	Gumb CROSS (KRIŽIĆ)
Pucanje	Gumb SQUARE (KVADRATIĆ)
Upotreba posebnog predmeta	Gumb CIRCLE (KRUŽIĆ)
Pauza/nastavak	Gumb START (POČETAK)

## ROBBITVI POSEBNI POKRETI

Robbitova sposobnost skakanja je nevjerojatna! Skače visoko, lebdi u zraku i leti kao jastreb na svoju metu.

**SKOK:** Jednom pritisnite gumb CROSS (KRIŽIĆ) da biste skočili. Dok ste u zraku pritisnite gumb UP (GORE), DOWN (DOLJE), LEFT (LIJEVO) ili RIGHT (DESNO) da sletite na mjesto za slijetanje upotrebljavajući Robbitove nožice i sjenu kao smjernice.

**DVOSTRUKI SKOK:** Na najvišoj točki prvog skoka ponovno pritisnite gumb CROSS (KRIŽIĆ). U pravom trenutku možete vrhunac prvog skoka upotrijebiti kao odskočnu dasku za viši skok.

## **SPUŠTANJE U ZRAKU:**

Pritisnite i držite gumb CROSS (KRIŽIĆ) dok ste u zraku. Robbit će nakratko lebdjeti u zraku, a zatim se spuštati. Pritisnite gumb UP (GORE), DOWN (DOLJE), LEFT (LIJEVO) ili RIGHT (DESNO) da biste se okrenuli i spustili prema tlu. Otpustite gumbe da se spustite ravno prema dolje.

Vježbajte posebne pokrete dok ih ne savladate. Otkrijte kako izvesti više skokove i druge pokrete. Budite maštoviti. Ovi trikovi bit će vam potrebni da dođete do mlaznih kapsula Jet Pods, uđete u bonus runde i porazite Baruna Alohu.

## **VAŠ ZADATAK**

Pronadite četiri mlazne kapsule Jet Pods u prve dvije etape svakog svijeta. Zatim skočite na izlaznu rampu da biste Robbita lansirali u sljedeću etapu. Pobjedite otrovne, čudovišne ili magične strojeve da biste spasili stanovnike svijeta i vratili dijelove planeta na njihova mjesta.

I putem slušajte korisna upozorenja, savjete i šale Kumagoroa – Robbitova izviđača.

## **ZASLON IGRE**

### **BROJAČ VREMENA:**

Svaka etapa ima vremensko ograničenje. Kada započnete etapu počinje odbrojavanje. Ako vrijeme istekne prije nego što završite etapu, gubite život i krećete ispočetka.

### **REZULTAT:**

Ostvarite najviši rezultat koji možete! Dodajte bodove tako da uništite ološ, sakupite novčiće i završite etape. Ubrzajte i osvojite dodatne bodove kao vremenski bonus. Dobivate dodatni život kada skupite 300 000 bodova i zatim nakon svakih 1 000 000 bodova.

**POSEBNI  
PREDMETI:**

Posebni predmeti koje sakupite nose se u tri Robbitova skladišta. Ako pokupite četvrto oružje, ono će zamijeniti prvo.

Ispaljujte ovo oružje pritiskom na gumb CIRCLE (KRUŽIĆ). Posebno oružje upotrebljava se redom kako je osvojeno.

**RADAR:**

Pronađite napadače prije nego što vas ulove! Svjetlije plavo područje u obliku slova V vaše je vidno polje. Okrenite Robbita u potpunosti da biste pregledali svoj položaj. Gledajte u radar i neće vas zaskočiti višenožni zločinci koji vrebaju iza vas!

**Bijele točke** = neprijatelji

**Žute točke** = mlazne kapsule Jet Pods

**Crvene točke** = power-up dodaci

**MJERAČ HP-ova  
(POGODAKA):**

Robbit od potpuno zdravog postaje opasno slabašan dok pogoci neprijatelja probijaju njegov oklop. Njegovo zdravstveno stanje odlučuje o tome koliko još pogodaka može podnijeti. Puni zeleni mjerač je najbolji, ali može se brzo isprazniti do žutog upozorenja i zatim do crvenog alarma! Ako se mjerač isprazni do nule, Robbitovi sustavi se gase i vi gubite život. Sakupljajte mrkve da biste poboljšali Robbitovo zdravlje i izbjegnite neprijatelje ili ih srušite prije nego što vas uspiju upucati.

**ŽIVOTI:**

Na početku svake igre imate tri života. Ako izgubite sva tri, igra završava – ali ne zadugo. Možete vratiti izgubljene igre s neograničenim nastavcima. Igru nastavljate od etape 1 u trenutačnom svijetu s tri nova života. Ulovite Robbitove „1-Up“ dodatke i pokušajte ostvariti visoke rezultate koje ćete dodati svojim životima.

**MLAZNE  
KAPSULE  
JET PODS:**

Ovaj brojač prati mlazne kapsule Jet Pods dok ih sakupljate. Pronađite četiri mlazne kapsule Jet Pods i zatim uhvatite izlaznu rampu da biste završili etape 1 i 2 u svakom svijetu.

**KUMAGORO:**

Vaš veseli pomagač više da bi vas upozorio na neminovnu propast i nudi savjete kako pobijediti.

## PICK-UP DODACI

Skočite na ove ikone ili se krećite kroz njih da biste ih dodali u svoj arsenal.

### POSEBNI PREDMETI

Posebni predmeti predstavljaju iznimno moćno oružje. Upotrijebite ih kada se vojske neprijatelja kreću prema naprijed tako da s pomoću njih napravite najviše štete. U svakoj etapi naći ćete mnoštvo posebnih predmeta, ali oni se ne prenose iz jedne etape u drugu.

- Petarde eksplodiraju kada udare u nešto ili prođu određenu udaljenost.
- Rakete stavljaju štetočine u tešku situaciju.
- Rimske svijeće pršte crvenim užarenim svjetlom. Spalite sve oko sebe dok se okrećete za 360°.
- Vrtlozi cvrče i okreću se, a zatim eksplodiraju u mećavi iskri.

### POWER-UP DODACI

Ove nagrade djeluju odmah.

- Jedna mrkva obnavlja nekoliko HP-ova (pogodaka).
- Mnoštvo mrkvi u potpunosti obnavlja HP-ove (pogotke).
- Pješčani sat vraća brojač vremena 30 sekundi unatrag.
- Robbitovi „1-Up“ dodaci daju vam dodatne živote. Potražite ove power-up dodatke na skrivenim i uvučenim mjestima. Nakon Svijeta 1 možete ih naći samo u etapi 2 u svakom svijetu.

- Prekidi zamrzavaju sve neprijatelje, ali samo nakratko. To je vaša prilika da krenete dalje bez štetočina koje vam prave probleme!
- Dodatak Power Pills čini Robbita toliko snažnim da uništava svakog neprijatelja kojeg dotakne... i nitko mu ništa ne može! Nažalost, taj efekt brzo nestaje.
- Pogođeni zlikovci rasipaju novčiće kada eksplodiraju. Srebrni novčići vrijede 100 bodova; rijetki zlatni novčići dodaju 500 bodova vašem rezultatu.

## **ROBBITOV PUT OKO SVIJETA**

### **SVIJET 1: NATURE IN THE ROUGH**

Alohino planinsko selo vrvi štetočinama. Dok pokušavate sakupiti mlazne kapsule Jet Pods oni vas napadaju sa svih strana. Pokušajte trostrukim skokovima izbjeći vulkane i vijugave potoke lave. Pad s ruba svijeta nije cool. Crveni bljeskajući vjetrombran znači da ste pogođeni.

Ubijte zmaja koji riga dizel u podnožju planine da vratite ovaj svijet.

### **SVIJET 2: ALOHA'S EGYPT**

Faraon Aloha ispisuje povijest po svom dok kroz labirint piramida tražite skrivene mlazne kapsule Jet Pods. Plutajuće platforme iskoristite kao oslonac, a zatim skočite u visine. Dočekuju vas tajna unutrašnja svetišta puna plijena za Robbita – ako znate kamo pucati.

Gadni škorpion sa zlim žalcem blokira vam izlaz iz ovog svijeta.

### **SVIJET 3: PLAYLAND**

Izbjegavajte lavinu plutajućih knjiga. Skliznut ćete s balona ako predugo čekate pa ih upotrijebite samo kao brze stepenice. Skačite neprekidno i unaprijed isplanirajte svoj smjer. Propeleri hvataju uzlaznu struju za potrebno podizanje. Balansirajte na jurećem vrtuljku i tempirajte skokove s trampolina. Radar vam omogućuje brzo određivanje položaja mlaznih kapsula Jet Pods.

Uzmite pauzu za čaj s ludim klaunom i razbijte posude za veseli kraj.

#### **SVIJET 4: WINTERLAND ON ICE**

Zaljubit ćete se u ovaj svijet. Samo nekoliko brzih koraka i mogli biste otklizati ravno u opasnost. Pokušajte brzi okret ili skočite na stajalište da zaustavite nekontrolirano klizanje. Izbjegnite sudar s ogromnim pločama leda... gotovo su nevidljive, ali vas mogu trenutno zaustaviti. Strop podmorske pećine prenizak je za skokove, stoga pronađite transportere da biste se premjestili u druge prostorije, pronašli sve mlazne kapsule Jet Pods i završili etapu.

Oprez – kornjača s projektilom mogla bi vam uništiti zadatak.

#### **SVIJET 5: CITY SKIRMISH**

Radnici sa šljemovima naoružani su i opasni i imaju naredbu da vas raskomadaju. Popnite se na krovove ureda i putujte na plutajućim platformama da biste došli do mlaznih kapsula Jet Pods. Noću grad postaje zlokoban, s visokim neboderima, opasnim cestama i plutajućim zgradama. Plinske baklje pale se i gase, stoga se krećite u njihovom ritmu da biste izbjegli dodir s vatrom.

Suočite se s lukavim mjenjolikom da biste grad ponovno učinili sigurnim.

#### **SVIJET 6: SKY SPORTS PARK**

Krećite se kroz labirint od greda pun zaštitnih polja da biste došli do mlaznih kapsula Jet Pods. Središnja zvijezda je lansirna rampa. Morat ćete otkriti točnu točku na kojoj morate skočiti na sljedeći oslonac.

Čekaj! Što je ovo? Zli Robbitov protivnik? Da! I on opsjeda Coliseum, a što je još gore, može postati neranjiv. Žao nam je, ali ovaj put morat ćete pucati u slatke zečiče da biste pobijedili neprijatelja koji vam nalikuje.



I konačno, Barun Aloha, šampion glavom i bradom, podiže svoje šake. Bolje vam je da budete spremni... on je opasan izazivač.

## **IGRANJE BONUS RUNDI**

Bonus runde skrivene su u svakom svijetu i vrijedi ih pronaći. U ovim rundama bez neprijatelja utrkujete se s vremenom da biste probušili sve balone ili nakupili hrpe power-up dodataka i novčića, a da pritom ne morate izbjegavati smrtonosne neprijatelje.

Potražite bonus prsten i skočite u njega da biste ušli u rundu.

Probušite balone tako da pucate ili skočite na njih. Probušite sve balone prije isteka vremena i osvojite dodatni život.

Neki baloni ispuštaju power-up dodatke i novčiće kada se probuše. Možete ih sakupiti i upotrijebiti u regularnim etapama. Morate odabrati između bušenja svih balona za dodatni život ili sakupljanja predmeta koje nosite sa sobom. Ne možete učiniti oboje.

Runda završava kada probušite posljednji balon, ispadnete iz etape ili kada sat otkuca istek vremena („Time Over“).

## **PAUZIRANJE IGRE**

Pritisnite gumb START (POČETAK) da biste pauzirali igru i sat te pristupili izborniku Pause (Pauza). Upotrijebite gumbe sa smjerovima da biste odabrali neku opciju i pritisnite gumb START (POČETAK) da biste nastavili.

Continue (Nastavak) – nastavite igru ondje gdje ste stali.

Try Again (Pokušaj ponovno) – počnite trenutačnu etapu ispočetka.

Retire (Povlačenje) – završite igru i idite u glavni izbornik u kojem možete započeti novu igru, spremite igru ondje gdje je završena ili učitati i igrati spremljenu igru.

## **BODOVANJE**

Zaslon Score (Rezultat) zbraja vaše bodove nakon završetka svake etape. Što bolje odigrate, to više nagradnih bodova dobivate. Primjerice, nagradne bodove dobivate za vrijeme preostalo na satu, stoga završite svaku rundu što brže možete.

## **KRAJ IGRE**

Igra završava kada svih šest svjetova oslobodite od Baruna Alohe i njegovih užasnih pomoćnika. Ali čekajte... to nije sve! Možete ponovno proći kroz svjetove s posve novim izazovima. Odaberite „Game Start“ (Početak igre) u glavnom izborniku i pritisnite gumb LEFT (LIJEVO) ili RIGHT (DESNO) da biste označili svijet, a zatim pritisnite gumb START (POČETAK) da biste odmah uskočili u igru.

## **NASTAVAK**

Izgubili ste sve živote? Na vašu sreću i na žalost Baruna Alohe, možete nastaviti igru koliko god puta želite. To znači da možete igrati i igrati i igrati i igrati. Naravno, uz redovite pauze.

Za nastavak igre s početka vaše posljednje etape odaberite „YES“ (DA) na zaslonu Continue (Nastavak) i pritisnite gumb START (POČETAK).

Hajde, Robbite, skoči i kreni!



## DALEČ V PRIHODNOSTI ...

Zlobni Baron Aloha je skoval hudičevski načrt – po delčkih nam bo ukradel planet!

Hudobni astrofizik je izkopal velike kose iz planeta, zaslužnil je našo civilizacijo ter vse skupaj izstrelil v vesolje, da je ustvaril svoje lastne galaktične kontinente na reaktiven pogon.

Zato da si je požrešni Baron Aloha lahko ustvaril privatna letovišča, je spremenil naš planet v sir z luknjicami. Ali ga sploh lahko kdo ali kaj ustavi?

V bistvu je odgovor "da"! Ustavi ga lahko hrabri robot z imenom Robbit.

Robbit je odličen odstranjevalec škodljivcev, zato je tudi najboljša izbira, da Barona Aloho in njegovo škodljivo golazen spremeni v čežano.

Robbit bo na vsakem planetu našel nadmočna posebna orožja, ki jih bo lahko po potrebi uporabljal; s stiskom gumba pa bo s svojimi električnimi vzmetnimi nogami skočil izredno visoko. Prav tako pa vsak vesoljski štopar ve, da na tej strani meglice Ekpiteta ni nikogar z močnejšim topotom od Robbitovega.

Vendar je Baron Aloha odklopil reaktivne pogone, ki poganjajo svetove, ter jih skril na različne lokacije po vesolju. Le on ve, kje so. Če lahko Robbit najde reaktivne pogone, bo naš planet rešil iz krempljev zlobnežev.

Robbit ima pravi pristop. Boste zdržali pritisk?

## PRIVZETE KONTROLE

Premik naprej ali nazaj	gumb GOR ali DOL
Obrnite se levo ali desno	gumb LEVO ali DESNO
Obrnite se ali premaknite diagonalno levo ali desno	gumb GOR + gumb LEVO ali DESNO
Hiter obrat (skok nazaj in obrat)	gumb DOL + gumb LEVO ali DESNO
Pogled navzgor	gumb R1 ali R2 + gumb DOL
Pogled navzdol	gumb R1 ali R2 + gumb GOR
Pogled levo ali desno	gumb R1 ali R2 + gumb LEVO ali DESNO
Skok	gumb KRIŽEC
Strel	gumb KVADRAT
Uporabi poseben predmet	gumb KROG
Premor/nadaljuj	gumb START

## ROBBITOVE POSEBNE POTEZE

Robbitovi skoki so neverjetni! Skoči visoko, lebdi v zraku in jadra kot jastreb, da naposled napade svojo tarčo.

**SKOK:** Gumb KRIŽEC pritisnite enkrat za skok. Med lebdenjem pritisnite gumbe GOR, DOL, LEVO ali DESNO, da začnete lebdeti proti pristajališču, za orientacijo pa si lahko pomagate z Robbitovimi nogami in njegovo senco.

**DVOJNI SKOK:** Na višku prvega skoka pritisnite gumb KRIŽEC še enkrat. Če ste gumb pritisnili pravi trenutek, bo višek prvega skoka postal platforma za višji skok.

**LEBDENJE:** Pritisnite in pridržite gumb KRIŽEC, ko ste v zraku. Robbit bo za trenutek lebdel v zraku, nato pa bo začel padati.

Pritisnite gumbe GOR, DOL, LEVO ali DESNO, da se obrnete in zajadrate proti pristajališču. Sprostite gumbe, da prosto padete.

Večkrat ponovite posebne poteze, da jih usvojite. Ugotovite, kako lahko skočite še višje ali ustvarite drugačne poteze. Pustite domišljiji prosto pot. Te poteze boste potrebovali, da dosežete reaktivne pogone, da vstopite v dodatne nivoje in da premagate Barona Aloho.

## VAŠA MISIJA

Poiščite štiri reaktivne pogone v prvih dveh stopnjah vsakega sveta. Nato skočite na izhodno ploščad, da Robbita izstrelite v naslednjo stopnjo. Premagajte strupene, ogromne ali magične stroje, da rešite prebivalce sveta in da vrnete delčke planeta na pravo mesto.

Na poti pa bodite pozorni, kaj vam pravi Kumagoro, Robbitov spremljevalni opazovalec, saj ima lahko veliko opozoril, nasvetov in pa šal.

## IGRALNI ZASLON

**ČASOVNIK:** Vsaka stopnja je časovno omejena. Ko pričnete s stopnjo, začne teči tudi časovnik. Če zmanjka časa preden zaključite stopnjo, boste izgubili življenje in začeli znova.

**ŠTEVILO TOČK:** Zberite čim več točk! Točke dobite tako, da odstranite nezaželene nadloge, pobirate kovance in zaključite stopnje. Bodite hitri in nagrajeni boste z dodatnimi točkami. Pri 300.000 točkah dobite dodatno življenje, nato pa na vsakih 1.000.000 točk.

**POSEBNI  
PREDMETI:**

Posebne predmete, ki jih poberete, ima Robbit shranjene v treh skladiščih. Če poberete četrto orožje, bo to zamenjalo prvo.

Ta orožja sprožite tako, da pritisnete gumb KROG. Posebna orožja uporabljate v istem vrstnem redu, kot ste jih pobrali.

**RADAR:**

Opazite napadalce, preden pridejo do vas! Svetlejšo modro območje v obliki črke V je vaše vidno polje. Popolnoma obrnite Robbita, da preiščete območje, kjer se nahajate. Opazujte radar in vas večnogi zlodeji nikoli ne bodo presenetili!

**Bele pike** = nasprotniki

**Rumene pike** = reaktivni pogoni

**Rdeče pike** = predmeti, ki vam izboljšajo sposobnosti

**ŠTEVEC  
ŽIVLJENSKIH  
TOČK (HP):**

Robbit je popolnoma zdrav, vendar lahko hitro oslabi, če mu nasprotniki poškodujejo oklep. Življenjske točke povedo, koliko udarcev še lahko prejme. Popolnoma zelen števec je najboljši, ampak se lahko hitro spremeni v rumeno nevarnost ter še pozneje v rdeči alarm! Če se števec izprazni, se Robbitovi sistem izklopijo in izgubite življenje. Poberite korenje, da obnovite Robbitove življenjske točke, ter se izmikajte nasprotnikom ali pa jih hitro pokončajte, da vas ne ustrelijo.

**ŽIVLJENJA:**

Vsako igro začnete s tremi življenji. Če izgubite vsa tri življenja, se igra konča – vsaj za trenutek. Zaključene igre lahko nadaljujete z neskončno možnosti "Continues". Igro boste nadaljevali v 1. stopnji trenutnega sveta s tremi novimi življenji. Poiščite predmete "1-Up" za Robbita in poskusite dobiti izredno visoke točke, da dobite več življenj.

**REAKTIVNI  
POGONI:**

Ta števec šteje, koliko reaktivnih pogonov ste zbrali. Zberite štiri reaktivne pogone in se dotaknite izhodne ploščadi, da zaključite stopnji 1 in 2 vsakega sveta.

**KUMAGORO:**

To je vaš pomagač, ki ljubi zabavo in se prikaže, da vas opozori pred katastrofo in vam ponudi nasvete za zmago.

## **PREDMETI, KI JIH POBERETE**

Skočite na te posebne ikone ali pa se premaknite skozi njih, da jih dodate v svoj arzenal.

### **POSEBNI PREDMETI**

Posebni predmeti so nadmočna orožja. Uporabite jih, kadar se vam približujejo trume nasprotnikov, tako bodo ta orožja naredila največ škode. V vsaki stopnji boste našli veliko tovrstnih orožij, vendar jih ne morete prenesti iz ene stopnje v drugo.

- Češnjeve bombe eksplodirajo, kadar nekaj zadenejo ali prepotujejo določeno razdaljo.
- Rakete bodo nasprotnikom izprašile zadnjico.
- Rimske sveče pršijo rdečo razbeljeno svetlobo. Zanetite vse okoli sebe, ko se vrtite v 360° krogu.
- Vrtavke cvrčijo in se vrtijo, na koncu pa eksplodirajo v pravi metež iskric.

### **PREDMETI, KI VAM IZBOLJŠAJO SPOSOBNOSTI**

Učinek teh predmetov boste začutili takoj.

- Eno korenje vrne nekaj življenjskih točk
- Veliko korenja pa vrne vse življenjske točke.
- Peščena ura bo na števec dodala 30 sekund.

- Predmeti "1-Up" za Robbita vam prištejejo eno življenje. Te predmete boste našli na skritih in odročnih lokacijah. Po Svetu 1 jih boste našli le v 2. stopnji vsakega sveta.
- Prekinitve (Time Outs) zamrznejo vse nasprotnike, vendar ne za dolgo. Takrat se lahko prosto premikate, ne da bi vas bilo treba skrbeti za nadloge!
- Super tablete (Power Pills) naredijo Robbita tako močnega, da uniči vse nasprotnike, ki se jih dotakne ... prav tako pa ga nič ne more poškodovati! Na žalost pa ta super moč ne drži dolgo.
- Iz zlobnežev, ki jih ustrelite in eksplodirajo, bodo padli kovanci. Srebrni kovanci so vredni 100 točk; zlati, bolj redki kovanci pa so vredni 500 točk.

## **ROBBITOVO POTOVANJE PO SVETOVIH**

### **SVET 1: NATURE IN THE ROUGH**

V gorski vasici Barona Aloha je ogromno nadlog. Medtem ko poskušate zbirati reaktivne pogone, vas napadajo z vseh strani. Poskusite s trojnim skokom, da se izognete vulkanom in potokom lave. Padec z roba sveta morda ni najboljša ideja. Če vaš zaslon utripa rdeče, to pomeni, da so vas zadeli.

Premagajte naftnega zmaja v gorah, da zavarujete ta svet.

### **SVET 2: ALOHA'S EGYPT**

Faraon Aloha spreminja zgodovino, medtem ko vi iščete reaktivne pogone v labirintu iz piramid. Pristanite na lebdečih platformah in skočite visoko, da boste dosegli najvišje platforme. Na vas čakajo tudi številna zatočišča s predmeti, ki bi jih Robbit lahko s pridom uporabil – če jih uspete najti s strelom v pravo smer.

Izhod iz tega sveta pa ovira grozni škorpion z zelo nevarnim želom.



### **SVET 3: PLAYLAND**

Držite varnostno razdaljo od plazu lebdečih knjig. Če se boste na balonih obirali predolgo, boste z njih zdrsnili, zato jih uporabite kot stopnice za skoke. Ne prenehajte skakati, vendar si želeno pot orišite vnaprej. S propelerji ujamate veter, ki ga potrebujete, da vzletite. Poiščite ravnovesje na zibajočem se vlaku smrti ter pravočasno skočite s trampolina. Z radarjem boste hitro našli reaktivne pogone.

Vzemite si odmor za čaj s klovnom in za udarni konec uničite posodo.

### **SVET 4: WINTERLAND ON ICE**

Ta svet boste hitro vzljubili. Že samo nekaj hitrih korakov lahko vodi v spodrseljaj, poln nevarnosti. Nenadzorovano drsenje lahko poskusite nadzirati s hitrim obratom ali pa s skokom, da se ustavite. Izognite se ogromnim ledenim kockam ... so praktično nevidne, vendar vas lahko kaj hitro ustavijo. V podmorski jami je strop prenizek za skoke, zato boste morali poiskati transporterje, da se boste teleportirali v druge sobane ter poiskali vse reaktivne pogone in tako zaključili stopnjo.

Vendar pazite na želvo z metalcem raket, da vas ne odpihne z misije.

### **SVET 5: CITY SKIRMISH**

Gradbeniki so nevarni, oboroženi in na misiji, da vas popolnoma razstavijo. Splezajte na vrh pisarn, da boste lahko prek lebdečih platform prišli do reaktivnih pogonov. Ponoči pa postane celo mesto zlobno, saj vas bodo ovirali visoki nebotičniki, neznane stranske ulice ter lebdeče zgradbe. Butanske laterne se vključujejo in izključujejo po časovniku, premikajte se po njihovem ritmu, da vas ne bodo pretirano pogrele.

Na koncu pa se boste morali spoprijeti z zvitim spreminjevalcem oblik, da bo mesto spet varno.

## **SVET 6: SKY SPORTS PARK**

Znajdite se v blodnjaku s tramovi in energijskimi polji, da boste lahko prišli do reaktivnih pogonov. Sredinska zvezda je odskočna deska. Vendar boste morali sami ugotoviti, kdaj morate skočiti na naslednje pristajališče.

Počakajte! Kaj je pa to? Zlobna kopija Robbita? Da! Straši po Koloseju in – kar je še huje – lahko postane neranljiva. Na žalost boste tokrat mogli ustreliti prikupne zajčke, da boste premagali svojo zlobno kopijo.

Končno pa se prikaže tudi Baron Aloha, pravi “prvak”, da vam prekriža načrte. Upajmo, da ste pripravljeni ... je zelo zahteven nasprotnik.

## **IGRANJE DODATNIH NIVOJEV**

Dodatni nivoji so skriti v vsakem svetu – in vredno jih je poiskati. V teh stopnjah brez nasprotnikov tekmujete s časom, da počite vse balone ali pa da nabereite kar se da veliko predmetov, ki vam izboljšajo sposobnosti, in kovancev – ne da bi se morali izogibati nevarnim nasprotnikom.

Poiščite vhod v dodatne nivoje “Bonus Ring” ter skočite vanj, da začnete igrati dodatno stopnjo.

Balane počite tako, da jih ali ustrelite ali pa na njih skočite. Če vam pred iztekom časa uspe počiti vse balone, boste dobili dodatno življenje.

Ko nekateri baloni počijo, padejo ven predmeti in kovanci. Te lahko pobereite in jih vzamete s seboj v navadno stopnjo. Odločiti se morate, ali boste počili vse balone ter dobili dodatno življenje ali pa boste pobirali predmete, ki jih boste kasneje lahko uporabili. Obojega ne morate storiti.

Nivo se konča, ko počite zadnji balon, padete s prizorišča stopnje ali pa ko poteče čas.

## **ZAČASNI PREMOR IGRE**

Pritisnite gumb START, če želite začasno zaustaviti igro in časovni merilnik ter imeti dostop do menija. S smernimi gumbi izberete zeleno možnost, z gumbom START pa nadaljujete.

Continue (Nadaljuj) – nadaljujete z igro, kjer ste ostali.

Try Again (Poskusite znova) – ponovno začnete igrati trenutno stopnjo.

Retire (Prekini) – konča igro in odpre glavni meni, kjer lahko začnete novo igro, igro shranite, kjer ste zaključili, ali pa naložite in igrate prej shranjeno igro.

## **TOČKOVANJE**

Po koncu vsake stopnje se prikaže zaslon, kjer se seštejejo vse točke, ki ste si jih prislužili. Boljši, kot ste bili, več točk boste dobili; točke lahko dobite, na primer, tako, da vam na merilniku časa ostane čas, zato poskusite vsako stopnjo zaključiti čim hitreje.

## **KONEC IGRE**

Igro končate, ko osvobodite vseh šest svetov izpod nadzora Barona Alohe in njegovih zlobnih nadlog. Ampak to še ni vse! Vse svetove lahko ponovno preigrate z novimi izzivi. V glavnem meniju izberite možnost "Game Start", pritisnite gumb LEVO ali DESNO, da izberete svet, pritisnite gumb START in lahko začnete ponovno igrati.

## NADALJUJ

Ste izgubili vsa življenja? Dobra novica za vas in slaba za Barona Aloho je, da imate neskončno nadaljevanj. To pomeni, da lahko igrate in igrate in igrate in igrate. S premori, seveda.

Če želite nadaljevati z igro na začetku stopnje, kjer ste obstali, izberite na zaslonu za nadaljevanje (Continue screen) "YES" (Da) in pritisnite gumb START.

Dajmo, Robbit, skoči v akcijo!



## في زمن بعيد في المستقبل...

نسخ البارون ألوها الشرير مخططًا شيطانيًا للاستيلاء على كوكبنا، قطعة تلو الأخرى!

حفر عالم الفيزياء الفلكية الشرير أجزاء كبيرة من عالمنا واستعبد السكان ونقل جميع أجزاء العالم إلى الفضاء ليكون قارات مجرية نفاثة يسيطر عليها.

حول البارون ألوها الطماع عالمنا الهادئ إلى جبن سويسري ليصنع منتجات خاصة به. هل يمكن لأي شخص أو أي شيء إيقافه؟

حسنًا، نعم في الواقع يمكن إيقافه! يمكن لروبوت شجاع تولي هذه المهمة: إنه روبوت.

ونظرًا لأن روبوت هو أفضل من يمكنه التصدي للأشرار، فقد تم تصميمه بشكل خاص لسحق البارون ألوها وحشود أتباعه الدوديين.

يستطيع روبوت العثور على أسلحة خاصة فائقة الشحن في كل عالم لاستخدامها حسب الحاجة ، كما أن ساقبه الزنبركيين الكهربائيين تمنحانه القدرة على أداء قفزات عالية بلمسة زر واحدة. وكما يعرف كل مسافر فضائي، فإن قوة روبوت الدوسية لا تظاهي هذا الجانب من سديم Ekipiteta Nebula.

لكن البارون ألوها قد أطلق المنصات النفاثة التي تدفع كل عالم وخرّنها في مواقع مختلفة حول العالم. وهو وحده من يعرف أماكنها. إذا تمكّن روبوت من استعادة المنصات النفاثة فيمكنه إنقاذ عالمنا من براثن الشر!

روبوت جاهز للانطلاق. هل يمكنك التعامل مع الارتفاع؟

## عناصر التحكم الافتراضية

التحرك للأمام أو الخلف	زر لأعلى أو زر لأسفل
الاستدارة لليسار أو اليمين	زر لليسار أو زر لليمين
الاستدارة أو الحركة قُطريًا لليسار أو اليمين	زر لأعلى مع زر لليسار أو زر لليمين
الالتفاف السريع (القفز للخلف والدوران)	زر لأسفل مع زر لليسار أو زر لليمين
النظر لأعلى	زر R1 أو زر R2 مع زر لأسفل
النظر لأعلى	زر R1 أو زر R2 مع زر لأعلى
النظر لليسار أو اليمين	زر R1 أو زر R2 مع زر لليسار أو زر لليمين
القفز	زر العلامة المتقاطعة
إطلاق النار	زر المربع
استخدام عنصر خاص	زر الدائرة
إيقاف مؤقت/استئناف	زر START (بدء)

## حركات روبت الخاصة

يتمتع روبت بقدرة مذهلة على القفز! إنه يقفز عاليًا ويعلق في الهواء وينساب مثل الصقر للانقضاض على الهدف.

### القفز:

اضغط على زر العلامة المتقاطعة مرة واحدة للقفز. اضغط على أزرار لأعلى أو لأسفل أو لليسار أو لليمين أثناء التعلق في الهواء للانزلاق نحو نقطة هبوط باستخدام قدمي روبت وخياله كدليل.

### القفز المزدوج:

في ذروة القفزة الأولى، اضغط على زر العلامة المتقاطعة مرة أخرى. إذا كان توقيتك مناسبًا، ستستخدم ذروة القفزة الأولى كنقطة انطلاق لقفزة أعلى.

### التعلق في

اضغط مع الاستمرار على زر العلامة المتقاطعة أثناء التحليق في الهواء. سيتعلق روبت في الهواء للحظة قبل الانطلاق لأسفل. اضغط على أزرار

### الهواء والأنسياب:

لأعلى أو لأسفل أو لليسار أو اليمين للاستدارة والانسياب نحو نقطة هبوط. حرر الأزرار للهبوط لأسفل مباشرة.

تمرس على الحركات الخاصة حتى تتقنها. تعرف على كيفية القيام بقفزات أعلى وحركات أخرى. أطلق العنان لمخيلتك. ستحتاج إلى هذه الحيل للوصول إلى المنصات النفاثة والدخول في جولات مكافأة إضافية وهزيمة البارون ألوها.

## مهمتك

الغور على المنصات النفاثة الأربع في أول مرحلتين من كل عالم. ثم القفز على منصة Exit (الخروج) لإطلاق روبت إلى المرحلة التالية. اهزم الآلات السامة أو الودشية أو السحرية لإنقاذ سكان العالم وإعادة قطع الكوكب إلى مكانها الصحيح.

واستمع طوال الطريق إلى التحذيرات والنصائح والنكات المفيدة من كوماجورو - روبت قد انطلق، فاحذروا.

## شاشة اللعبة

كل مرحلة محددة بوقت. عند بدء المرحلة، يبدأ العد التنازلي. إذا انتهى الوقت المحدد قبل الانتهاء من المرحلة، فستخسر حياة وتبدأ من جديد.

المؤقت:

احصل على أعلى نتيجة ممكنة! أضف النقاط من خلال سحق الودوش وجمع العملات النقدية وإلتهاء من المراحل. انطلق بسرعة للحصول على نقاط إضافية كمكافأة وقت. تحصل على حياة إضافية عند بلوغ مجموع 300000 نقطة، ثم عن كل 1000000 نقطة إضافية بعد ذلك.

النتيجة:

يتم حفظ العناصر الخاصة التي تجمعها وحملها في مساحات الحمولة الثلاث لدى روبت. إذا حصلت على سلاح رابع، فسيحل محل السلاح الأول.

العناصر الخاصة:

يمكنك استخدام هذه الأسلحة بالضغط على زر الدائرة. يتم استخدام الأسلحة الخاصة بالترتيب الذي تم جمعها به.

## الرادار:

ابحث على المهاجمين قبل أن يصلوا إليك! تمثّل المنطقة باللون الأزرق الفاتح على شكل حرف V مجال الرؤية لديك. حرك روبت في كل الاتجاهات بدورة كاملة لعمل مسح كامل لموقعك. راقب الرادار ولن تسقط في كمين الوحوش متعددة الأقدام الكامنة خلفك!

## النقاط البيضاء تمثل الأعداء

## النقاط الصفراء تمثل المنصات النفاثة

## النقاط الحمراء تمثل عناصر تعزيز القوة

ينتقل روبت من الحالة القوية إلى الضعيفة بشكل خطير مع إصابة طلقات العدو لدرعه. تبين حالته الصحية عدد الضربات الإضافية التي يمكنه تحملها. يكون لون العداد أخضر بالكامل في حالة القوة الكاملة ولكنه يتحول إلى اللون الأصفر للتنبيه إلى نقص القوة ثم يتحول إلى اللون الأحمر للتحذير من الضعف الشديد! إذا وصل العداد إلى الصفر، يتم إيقاف تشغيل نظام روبت وتفقد حياة. اجمع الجزر لتعزيز صحة روبت وتفادي الأعداء أو تفجيرهم قبل أن يصيبوك.

## عداد نقاط الإصابة (HP):

تبدأ كل لعبة مع ثلاث حيوات. وإذا فقدتها جميعًا تنتهي اللعبة مؤقتًا. يمكنك إعادة بدء اللعبة التي خسرتها لعدد مرات غير محدود. ستعاود بدء اللعبة من المرحلة الأولى من العالم الحالي ويكون لديك ثلاث حيوات جديدة. اكسب «عنصر تعزيز قوة» روبت وحاول تحقيق نتيجة عالية لزيادة حيواتك.

## الحيوات:

يتتبع هذا العداد المنصات النفاثة التي تجمعها. استرد أربع منصات نفاثة وانطلق إلى منصة Exit (الخروج) لإنهاء المرحلة الأولى والثانية من كل عالم.

## المنصات النفاثة:

صديقك الظريف الذي يظهر لتحذيرك من الموت الوشيك ويقدم لك تلميحات حول كيفية الفوز.

## كوماجورو:



## عناصر قابلة للاتقاط

اقفز على هذه الرموز أو تحرك عبرها لإضافتها إلى ترسانة أسلحتك.

### العناصر الخاصة

العناصر الخاصة هي أسلحة فائقة القوة. أطلقها عند تقدم جيوش الأعداء، بحيث تسبب أضرار لهم. ستجد الكثير من العناصر الخاصة في كل مرحلة، لكنها لا تنتقل معك من مرحلة إلى المرحلة التالية.

- تفجر قنابل الكرز عندما تصطدم بشيء ما أو عندما تقطع مسافة معينة.
- تضع الصواريخ الأشرار في جحيم حقيقي.
- تطلق الشموع الرومانية ضوءاً أحمر ساطعاً. يمكنك حرق كل شيء أثناء الدوران 360 درجة.
- تنطلق الكرات بحركة دائرية مصدرة صريراً، ثم تنفجر مسببة عاصفة من الشرارات.

### عناصر تعزيز القوة

- يسري تأثير هذه العناصر الجيدة على الفور.
- تستعيد جزرة واحدة بعض نقاط الإصابة
- تجدد حزمة من الجزر نقاط الإصابة بالكامل.
- تؤخر الساعة الرملية المؤقت 30 ثانية.
- يوفر "عنصر تعزيز قوة" روبت حيوات إضافية. ابحث عن عناصر تعزيز القوة هذه في النقاط المخفية والبعيدة عن الطريق. بعد العالم الأول، ستجد هذه العناصر في المرحلة الثانية فقط من كل عالم.
- تعمل عناصر المهلة على تجميد الأعداء كلهم، ولكن لفترة قصيرة. وتمثل هذه المهلة فرصة للتقدم بدون خوف من هؤلاء الأعداء!

- تجعل جوب القوة روبت شديد القوة بحيث يدمر كل عدو يللمسه... ولا يمكن لأي شيء أن يؤذيه! ولكن للأسف، لا يدوم تأثير هذه الحبوب طويلاً.
- يُسقط الأشرار الذين تمّ تفجيرهم عملاً نقدية عندما ينفجرون. تساوي العملات النقدية الفضية 100 نقطة؛ وتضيف العملات النقدية الذهبية النادرة 500 نقطة إلى النتيجة.

## جولة في عالم روبت

### العالم الأول: الطبيعة القاسية

قرية ألوها الجبلية تعج بالأشجار. أثناء محاولتك جمع المنصات النفاثة، يهاجمك هؤلاء الأشرار من الأمام والخلف والجانبين. جرب القفزات الثلاثية لتجنب البراكين وتيارات دفق الحمم البركانية. السقوط من على حافة العالم أمر غير محبب. يعني وميض الزجاج الأمامي باللون الأحمر أنك تعرضت لإصابة.

اذبح التتين الناري عند سفوح الجبال لاستعادة هذا العالم.

### العالم الثاني: مصر ألوها

الفرعون ألوها جعل طريقه بين العناصر التاريخية، وعلبك البحث عن المنصات النفاثة المخفية في متاهة الأهرامات. قف على المنصات العائمة ثم اقفز للطيران والوصول إلى المرتفعات. ترحب بك المقدسات الداخلية السرية المليئة بغنائم روبت - إذا كنت تعرف مكان الإطلاق.

يقف عقرب بغض له لدغة شريرة عند باب خروجك من هذا العالم.

### العالم الثالث: مدينة الألعاب

حاول الابتعاد عن سبيل الكتب العائمة. ستنزلق عن البالونات إذا انتظرت طويلاً، لذلك استخدمها فقط كأماكن للمرور الفوري. اقفز باستمرار وحدد اتجاهك مسبقاً. توفر المراوح الدافعة تيار الهواء الصاعد اللازم للارتفاع. حافظ على توازنك على قطار الملاهي الصاروخي وحدد توقيت القفز على الترامبولين. يوفر لك الرادار دليلاً سريعاً للمنصات النفاثة.

خذ استراحة شاي مع مهرج متصدع ودّمّر الأواني لإنهاء هذه المرحلة بطريقة ساحقة.

## العالم الرابع: مدينة الشتاء الجليدية

سيخدعك هذا العالم. بمجرد أن تخطو بضع خطوات سريعة، قد تنزلق مباشرة في الخطر. حاول الدوران بسرعة أو القفز على منصة توقف لإيقاف الانزلاق الذي لا يمكنك التحكم به. تجنب الاصطدام بالألواح الجليدية الضخمة... فهي غير مرئية عملياً، لكنها قد توقف تقدمك فجأة. إن سقف الكهف المغمور بالمياه منخفض للغاية بما يعيق القفز، لذلك أبحث عن الناقلات للانتقال إلى غرف مختلفة، وحدد موقع جميع المنصات النفاثة وأنه المرحلة.

كن حذراً - من المتوقع أن تفجر السلحفاة المليئة بالصواريخ لإفشال مهمتك من خلال السقف.

## العالم الخامس: مناوشات المدينة

العمال ذوو القبعات الصلبة مسلحون وخطرون وينتظرون الأمر لتمزيقك إرثاً. انتقل إلى أسطح المكتب واركب المنصات العائمة للوصول إلى المنصات النفاثة. في الليل، تأخذ المدينة منعطفاً شديداً بناطحات السحاب الشاهقة والطرق الغادرة والمباني العائمة. تم ضبط توقيت مشاعل البيوتان لإضاءة الشعلة وإطفائها، لذا اتبع إيقاعها لتجنب التعرض للساعات ساخنة.

واجه المتحول الأشكال المخادع لإعادة الأمان للمدينة.

## العالم السادس: حديقة الرياضات في السماء

تنقل عبر متاهة من العوارض المتوهجة مع حقول القوة للوصول إلى المنصات النفاثة. تمثل النجمة المركزية منصة إطلاق. عليك تحديد النقطة الدقيقة للانتقال إلى الموضع التالي.

انتظروا! ما هذا؟ عدو روبوت الشرير؟ نعم! إنه يستحوذ على الكولوسيوم - والأسوأ أنه يتمتع بالقدرة على جعل نفسه منيعاً. عدراً، لكن هذه المرة عليك إطلاق النار على الأرناب اللطيفة لتهمز عدوك الشبيه بها.

وأخيراً، يقوم البارون ألوها، «الشرير الأكبر» بنفسه، بالواجهة. من الأفضل أن تمتلك الأدوات المناسبة... إنه منافس قوي.

## لعب جولات المكافأة الإضافية

جولات المكافأة الإضافية مخفية في كل عالم، وتستحق البحث عنها. في هذه الجولات الخالية من الأعداء، تسابق الزمن لتفجير البالونات كلها أو الحصول على كميات كبيرة من عناصر تعزيز القوة والعملات النقدية - بدون الحاجة إلى تفادي الأعداء القاتلين.

ابحث عن طلقة المكافأة واقفز إليها لدخول الجولة.

فجر البالونات بإطلاق النار عليها والقفز فوقها. فجر البالونات كلها قبل «انتهاء الوقت» وستربح حياة إضافية.

تُخرج بعض البالونات عند تفجيرها عناصر تعزيز القوة وعملات نقدية. ويمكنك جمعها لتأخذها معك عند استئناف المرحلة العادية. يجب الاختيار بين تفجير البالونات كلها للحصول على حياة إضافية أو جمع العناصر لأخذها معك. فلا يمكن القيام بالأمرين معًا.

تنتهي الجولة بتفجير البالون الأخير أو خسارة المرحلة أو "انقضاء الوقت".

## إيقاف اللعبة مؤقتًا

اضغط على زر START (بدء) لإيقاف اللعبة وساعة اللعبة والوصول إلى قائمة الإيقاف المؤقت. استخدم أزرار الاتجاهات لتحديد خيار واضغط على زر START (بدء) للمتابعة.

المتابعة - متابعة اللعبة من آخر نقطة توقف.

إعادة المحاولة - إعادة تشغيل المرحلة الحالية من البداية.

الإنهاء - إنهاء اللعبة والانتقال إلى القائمة الرئيسية حيث يمكنك بدء لعبة جديدة أو حفظ اللعبة عند النقطة التي انتهت فيها أو تحميل لعبة محفوظة وتشغيلها.

## النتيجة

تضيف شاشة النتيجة النقاط التي حصلت عليها عند الانتهاء من كل مرحلة. كلما لعبت أفضل، زاد عدد نقاط المكافأة التي تحصل عليها، على سبيل المثال، تحصل على نقاط مكافأة عن الوقت المتبقي في الساعة، لذا عليك إنهاء كل مرحلة بأسرع ما يمكن.

## انتهاء اللعبة

تنتهي اللعبة عندما تحرر جميع العوالم الستة من البارون ألوها وأتباعه المرعبين. ولكن انتظر... ثمة المزيد! يمكنك تكرار العوالم مع تحديات جديدة كلياً. حدد «بدء اللعبة» في القائمة الرئيسية واضغط على زر اليسار أو اليمين لتحديد عالم، ثم اضغط على زر START (بدء) للانتقال إلى الخلف مباشرة.

## المتابعة

هل فقدت حيواتك كلها؟ لحسن حظك وسوء حظ البارون ألوها، لديك عدد غير محدود من محاولات اللعب. وهذا يعني أنه يمكنك متابعة اللعب كما ترغب بلا حدود. مع أخذ فترات استراحة منتظمة بالطبع.

لاستئناف اللعبة من بداية آخر مرحلة لعبتها، حدد «نعم» على شاشة المتابعة ثم اضغط على زر START (بدء).

هيا يا روبت، اقفز وانطلق!

