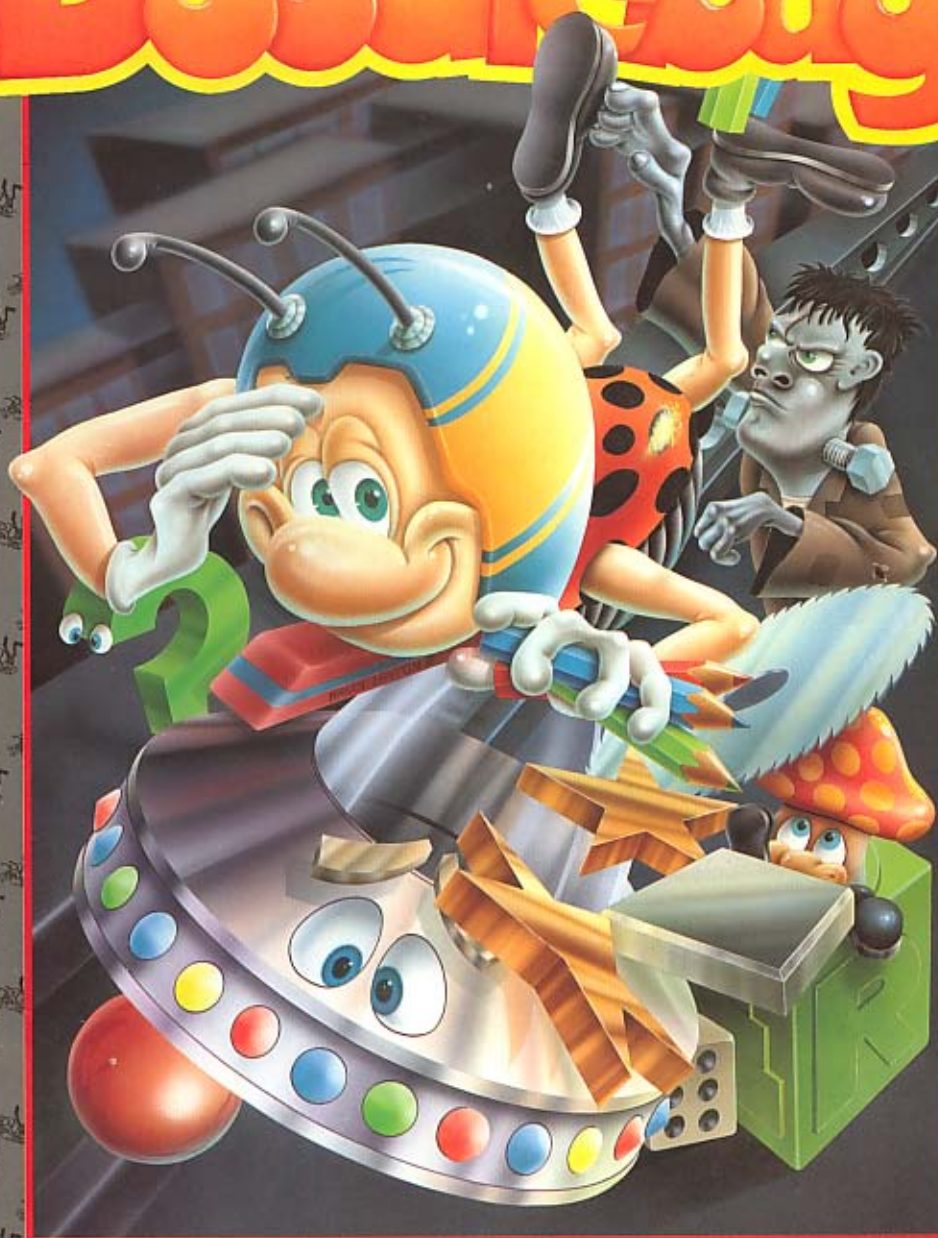


Doodlebug



DOODLEBUG CONTENTS

Loading instuctions	2
Introduction (The Story so Far)	2
Controls	3
Game Objective	3
Magic Pencils and Eraser	
Blue Pencil	3
Red Pencil	4
Green Pencil	4
Yellow Pencil	4
Eraser-Bomb	4
Special Controls	
Spin-Attack	4
Vehicles	4
Bonus Objects	
Head Butts	5
Gold Coin	5
Money Bag	5
Pencils	5
Eraser	5
Pencil-Sharpener	5
Freeze-Time	5
1-up	5
Ying-Yang	6
Skull	6
Assorted-Fruits	6
Small-Heart	6
Switches	6
Remaining Chances	6
German Instructions	7
French Instructions	12





YING-YANG A black and white symbol which if found will warp Doodle Bug to the next part of a land.



SKULL Death skull will cause Doodle Bug to lose energy if picked up. It may even cost you a life!



ASSORTED-FRUITS These are worth various amounts of bonus points if picked up.



SMALL-HEART These will power up Doodle Bugs energy to a maximum of five times, the highest level of energy showing on the status bar as a large green heart. Any small hearts picked up while Doodle Bug has full energy will be transformed into bonus points.



SWITCHES These may be turned on (green) or off (red), and will cause something good or bad to happen - it's up to you to find out which?

REMAINING CHANCES You are given the option to continue a game from your current position, if you should lose all your lives. You only have three continues, and your score and remaining pencils, etc. will be reset if you decide to continue the game at any time.

STATUS AND SCORING

From left to right the large pencil status bar reads:

SCORE Your current score

ENERGY-LIVES Energy status followed by number of remaining lives

GOLD Amount of gold accumulated

TIME CLOCK Time to complete current part of land - black is the time elapsed

PENCIL-SELECTION Pencil selection boxes showing number of each pencil Doodle Bug is carrying in top right of each box

DOODLE BUG CREDITS

Conception, Design and coding by: **Adrian Cummings**

Game testing at Mutation s/w by: **Adam Boyes**

Special thanks for their help to: **Robert Brooks and Core Design Ltd**

Support: **I J Cummings Ken and Laura P Paul**

Extra Amiga equipment loaned by: **Martin Cummings**

Instruction manual by: **Adrian Cummings**

Published by: **Core Design**

© Mutation Software/Core Design 1992 All rights reserved.

LADEN VON "DOODLE BUG"

AMIGA

Schalte deinen Amiga aus und nimm alle Module heraus. Lege die "Doodle Bug"-Diskette in Laufwerk DFO: ein und schalte dann den Computer an. Das Spiel wird jetzt automatisch geladen. (A1000-Besitzer sollten wie gewohnt zuerst ihre Kickstart-Diskette einlegen.) Die Diskette muß während des gesamten Spiels im Laufwerk bleiben.

ATARI ST & ST (E) - (Doppelseitiges Laufwerk erforderlich)

Schalte deinen Atari aus und nimm alle Module heraus. Lege die "Doodle Bug"-Diskette in Laufwerk A ein und schalte dann den Computer an. Das Spiel wird jetzt automatisch geladen. Die Diskette muß während des gesamten Spiels im Laufwerk bleiben.

DIE BISHERIGE GESCHICHTE

Über dem magischen Land Cartoonia bricht eieder ein ruhiger, sonniger Tag an. Plötzlich wird die Stille durchbrochen! "Hilfe, rettet mich!" ruft Prinzessin Marienkäfer. "Der böse..." Ihre Schreie werden so schwach, daß nichts mehr zu hören ist, als eine große, dunkle Gestalt sie fortschleppt.

Der König ist über das Verschwinden seiner Tochter sehr unglücklich und bittet die Bewohner Cartoonias, die Prinzessin vor einem schrecklichen Schicksal zu bewahren. Der Weg zu ihrer Rettung ist sehr gefährlich, denn Teile des Königreichs sind bisher noch nicht erforscht. Es wird erzählt, daß in diesen Gebieten seltsame Wesen lauern, von denen viele den König nicht anerkennen und deshalb in die Außenbezirke verbannt wurden.

Der König reicht der mutigen kleinen käferartigen Gestalt, die jetzt vorgetreten ist, die heiligen Malstifte und den Radiergummi, die einst von den Menschen benutzt wurden, um das Land Cartoonia zu schaffen. "Dies ist die einzige Hilfe, die ich dir anbieten kann, Doodle Bug. Halte dich tapfer, mein kleiner Käfer!"

Das Abenteuer beginnt ...

DIE STEUERUNG

JOYSTICK Schließe deinen Joystick an Port 0 (Atari ST) oder Port 1 (Amiga) an.



Die Joystick-Steuerungen können sich entsprechend Doodle Bugs jeweiliger Fortbewegungsart ändern, wenn er z.B. in einem Ballon oder einem Auto fährt.. Diese Fälle werden später erklärt.

SPIELEROPTIONEN AUF DER TASTATUR

HELP - Menü für Spielhilfen abrufen

P - Spiel unterbrechen

M - Musik im Spiel ein/aus

F - Geräuschfilter ein/aus

ESC - Laufendes Spiel abbrechen

ZIEL DES SPIELS Um die Prinzessin zu retten, mußt du innerhalb eines bestimmten Zeitraums nacheinander alle Länder durchsuchen. Einige der interaktiven Figuren im Spiel können dir möglicherweise Tips geben. Außerdem kannst du mit deinem Gold Fahrzeuge kaufen, die dir vielleicht bei deiner Suche helfen - vielleicht auch nicht. Auf jedem Level gibt es eine Tür, die dich, wenn du sie öffnest, zu einem neuen Landesteil bringt. Am Ende jedes einzelnen Landes stellt sich dir der Endlevel-Boss und Wächter in den Weg, den du erst besiegen mußt, bevor du eine Stufe weiterkommst.

DIE MAGISCHEN MALSTIFTE UND DER RADIERGUMMI



BLAUER STIFT Wirf diesen Stift, um einen Regenschirm zu zeichnen, der dich abfängt, wenn du irgendwo hinunterfällst. Der Regenschirm wird automatisch für dich aufbewahrt, sobald du ihn aufhebst, und nur dann benutzt, wenn du aus großer Höhe fällst.

ROTER STIFT Wirf diesen Stift, um einen roten Ballon zeichnen, mit dem du sanft aufsteigen kannst, sobald du ihn ergreifst. Fliege aber nicht zu hoch, sonst platzt der Ballon. Du kannst ihn auch auf Wunsch platzen lassen, indem du während des Fluges den Feuerknopf drückst.

GRÜNER STIFT Wirf diesen Stift, um ein Fläschchen mit einem grünen Trank zu zeichnen, der Doodle Bug 15 Sekunden lang mit einem schützenden Kraftfeld umgibt. Damit kannst du an gefährlichen Wesen usw. vorbeigehen, ohne getroffen zu werden.

GELBER STIFT Wirf diesen Stift, um eine Stoppuhr zu zeichnen, die, sobald du sie aufhebst, alle Wesen usw. 10 Sekunden lang erstarren läßt. Du kannst jedoch immer noch getroffen werden und Energie verlieren, wenn du eine erstarrte Figur angreifst..

Denke daran, daß du die von den magischen Stiften gezeichneten Gegenstände schnell aufheben mußt, bevor sie an Energie verlieren und wieder verschwinden. Du kannst die magischen Stifte auch direkt auf ein Wesen werfen und es damit töten. Das ist zwar in einer ausweglosen Situation sehr nützlich, du solltest jedoch nicht zu großzügig mit ihnen umgehen. Um die Verschwendung der magischen Stifte zu verhindern, kannst du keinen der gleichen Art werfen, wenn bereits einer in Benutzung ist oder - im Fall des Regenschirmstifts - wenn bereits ein Schirm für dich aufbewahrt wird.



RADIERGUMMIBOMBE Wenn du den Radiergummi wirfst, explodiert er sternförmig bis zu dreimal und tötet alle Wesen, die von seinen Einzelteilen getroffen werden. Dies ist sehr nützlich, wenn du auf einen Boss triffst, aber auch hier gilt: sparsam damit umgehen.

SPEZIALSTEUERUNGEN



WIRBELANGRIFF Doodle Bug kann Wesen töten, indem er entweder einen magischen Stift bzw. einen Radiergummi auf sie wirft (wie oben beschrieben) oder einen Wirbelangriff ausführt. Schiebe dazu den Joystick nach oben und drücke den Feuerknopf ... Wenn Doodle Bug herumwirbelt, solltest du versuchen, ihn oben auf dem nächsten Wesen landen zu lassen. Dabei wird das Wesen einen Schlag erhalten oder explodieren und einen Bonus abwerfen, den du für Punkte usw. aufheben kannst.



FAHRZEUGE Wenn du bei deinem Abenteuer ein Fahrzeug kaufen kannst, verändert sich die Joystick-Steuerung leicht, um sie der neuen Fortbewegungsart von Doodle Bug anzupassen. Du kannst in das Fahrzeug einsteigen und es steuern, indem du hineinspringst. Von diesem Moment an ändert sich die Steuerung. Wenn du z.B. unter Wasser in einem U-Boot fährst, kannst du dich nach oben, links und rechts bewegen, aber durch Ziehen nach unten keinen Stift zum Werfen mehr auswählen. Du kannst das Fahrzeug jederzeit wieder verlassen, indem du den Feuerknopf drückst.



BONUSOBJEKTE

In jedem Land gibt es nicht nur Fallen und andere Überraschungen, wie z.B. Springfedern, sondern auch viele Gegenstände mit verschiedenen Wirkungen, die du aufheben kannst..



KOPFNUSS Dies sind kleine gelbe Schachteln mit einem grinsenden Gesicht darauf, die viele verschiedene Bonusgegenstände enthalten. Wenn du direkt unter einer solchen gelben Schachtel nach oben springst, wirft sie ein willkürlich gewähltes Bonusobjekt ab. Die Farbe wechselt dann zu Grau, und die Kopfnuß verliert ihre Wirkung. Kopfnüsse können in einigen Ländern auch als Podest benutzt werden, um in einen anderen Bereich zu gelangen. Habgierige Spieler, die sich bei jeder Kopfnuß den Bonus holen, kommen daher unter Umständen schwerer voran.

GOLDMÜNZE Fügt Doodle Bugs Gold einen Pluspunkt hinzu.



GELDBEUTEL Fügt Doodle Bugs Gold 10 Pluspunkte hinzu.



MALSTIFTE Fügen Doodle Bugs Stiften einen in der Farbe des aufgehobenen hinzu.



RADIERGUMMI Fügt Doodle Bugs Radiergummis einen weiteren hinzu.



ANSPITZER Fügt Doodle Bugs Stiften einen von jeder Farbe hinzu (sehr nützlich).



STOPPUHR Hält die Uhr auf der Statusleiste 15 Sekunden lang an und gibt dir damit mehr Zeit zum Beenden dieses Landesteils.



"1-UP"-HERZ Wenn du es aufhebst, erhältst du ein Extraleben.



YIN-YANG Ein schwarzweißes Symbol, das Doodle Bug zum nächsten Landesteil bringt.



TOTENKOPF Wenn Doodle Bug ihn aufhebt, verliert er Energie, vielleicht sogar ein Leben!?



GEMISCHTE FRÜCHTE Wenn sie aufgesammelt werden, gibt es verschiedene Bonuspunkte.



KLEINES HERZ Es erhöht Doodle Bugs Kraft bis auf das Fünffache. Der höchste Energielevel wird auf der Statusleiste als großes grünes Herz angezeigt. Alle kleinen Herzen, die Doodle Bug bei voller Energie aufhebt, werden in Bonuspunkte umgewandelt.



SCHALTER Sie können ein- (grün) oder ausgeschaltet werden (rot), wobei etwas Gutes oder Schlechtes passiert. Was das ist, mußt du selbst herausfinden!

ZUSÄTZLICHE CHANCEN

Du hast die Möglichkeit, ein Spiel von deiner augenblicklichen Position aus fortzusetzen, wenn du dein letztes Leben verloren hast. Du kannst dies jedoch nur dreimal tun. Alle Stifte etc., die du noch besitzt, erhältst du später wieder, wenn du das Spiel fortsetzt.

STATUS UND PUNKTESTAND

Auf der großen Bleistift-Statusleiste sind von links nach rechts folgende Werte angegeben:

PUNKTZAHL Deine momentane Punktzahl

ENERGIE/LEBEN Energiezustand, gefolgt von der Zahl der verbleibenden Leben

GOLD Anzahl der angesammelten Goldmünzen

UHR Die Zeit, in der du das jeweilige Land durchqueren mußt - die abgelaufene Zeit wird in Schwarz angezeigt.

STIFTESORTIMENT In den Malstiftkästen wird oben rechts angegeben, wie viele Stifte dieser Farbe Doodle Bug bei sich trägt.

"DOODLE BUG"-MITARBEITER

Entwurf, Design und Kodierung von : **Adrian Cummings**

Spieltests bei Mutation Software von: **Adam Boyes**

Unser besonderer Dank für ihre Hilfe gilt: **Robert Brooks und Core Design Ltd.**

Unterstützung: **I. J. Cummings Ken und Laura P. Paul**

Zusätzliche Amiga-Ausrüstung ausgeliehen von: **Martin Cummings**

Spielanleitung von: **Adrian Cummings**

Herausgegeben von: **Core Design Ltd.**

© 1992 Mutation Software/Core Design. Alle Rechte vorbehalten.

AMIGA

Eteignez votre Amiga et retirez toute disquette. Insérez la disquette Doodle Bug dans le lecteur DFO: et allumez votre ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement. (Les possesseurs d'A1000 doivent d'abord insérer leur disquette Kickstart comme d'habitude). Laissez la disquette dans le lecteur pendant le jeu.

ATARI ST & ST (E) - (Lecteur de disquettes double-face nécessaire)

Eteignez votre Atari et retirez toute cartouche. Insérez la disquette Doodle Bug dans le lecteur A et allumez votre ordinateur. Le jeu se chargera automatiquement. Laissez la disquette dans le lecteur pendant le jeu.

RESUME DE L'HISTOIRE

Un nouveau jour paisible et ensoleillé se lève sur les terres magiques de Cartoonia. Soudain, ... le silence est rompu. "A l'aide ... sauvez-moi", crie la Princesse Lady-Bug; "C'est le méchant....", sa voix s'évanouit tandis qu'une grande silhouette somber l'emporte dans le lointain.

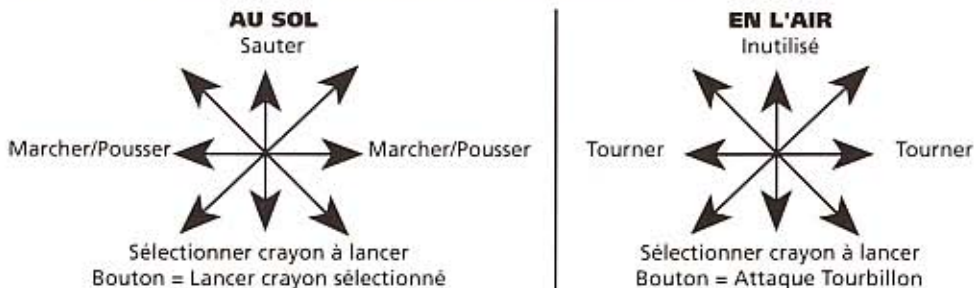
Le roi est bouleversé par la disparition de sa fille et fait appel aux habitants de Cartoonia pour délivrer la princesse de son terrible destin. Le voyage qui les attend est très dangereux, car certaines terres du royaume n'ont jamais été explorées. Selon les rumeurs, d'étranges créatures se cachent dans ces régions reculées et beaucoup d'entre elles ne respectent pas l'autorité du roi.

Il prend les crayons et la gomme magiques sacrés qui furent autrefois utilisés par les humains pour créer Cartoonia et les donne au courageux petit insecte qui s'avance. "C'est la seule aide que je puisse t'offrir, mais surtout, Doodle, dépêche-toi."

L'aventure commence

PRINCIPALES COMMANDES

JOYSTICK Branchez votre joystick dans le port-O (Atari ST) port-1 (Amiga)



Les commandes joystick peuvent changer afin de s'adapter au mode dans lequel se trouve Doodle Bug, par exemple s'il utilise un ballon ou s'il conduit un véhicule. Cela sera expliqué ultérieurement.

CLAVIER ET OPTIONS JOUEUR

Help = Fait apparaître le menu aide

P = Pause

M = Avec/sans musique

F = Avec/sans filtre audio (Amiga seulement)

ESC = Quitter le jeu en cours

BUT DE JEU

Vous devez traverser chacune des terres dans une limite de temps donnée pour délivrer la princesse. Vous pouvez trouver des indices en parlant à certains des personnages interactifs du jeu, ou vous pouvez utiliser vos pièces d'or pour acheter des véhicules qui vous seront peut-être utiles. A chaque niveau se trouve une porte. Lorsque vous l'ouvrez, vous passez à une nouvelle partie de ce niveau. A la fin de chaque niveau, vous devez affronter un Gardien qu'il faut vaincre pour pouvoir passer au niveau suivant.

LES CRAYONS ET LA GOMME MAGIQUES

CRAYON BLEU Lancez ce crayon pour dessiner un Parapluie, qui ralentira vos chutes. Une fois ramassé, le parapluie est conservé et utilisé automatiquement chaque fois que c'est nécessaire (seulement si vous tombez de haut).



CRAYON ROUGE Lancez ce crayon pour dessiner un Ballon rouge qui vous permettra de monter dans les airs lorsque vous le ramasserez. Attention: si vous montez trop haut, le ballon éclatera. Vous pouvez le faire éclater en appuyant sur le bouton feu pendant que vous l'utilisez.



CRAYON VERT Lancez ce crayon pour dessiner une Bouteille de Potion contenant un liquide vert qui protégera Doodle Bug pendant 15 secondes. Il sera invulnérable pendant ces 15 secondes.



CRAYON JAUNE Lancez ce crayon pour dessiner un Chronomètre. Lorsque vous le ramassez, toutes les créatures seront immobilisées pendant 10 secondes. Vous pouvez être atteint et perdre de l'énergie si vous touchez une créature immobilisée.

Ramassez les objets dessinés avec les crayons magiques dès que possible car leur énergie diminue et ils disparaissent rapidement. Les crayons magiques servent également à tuer les créatures Ennemis. Il suffit de leur lancer directement les crayons magiques. C'est une méthode pratique pour se tirer de situations difficiles aux différents niveaux, mais n'en abusez pas. Pour ne pas gaspiller les crayons magiques, vous ne pouvez pas utiliser deux crayons du même type en même temps.

**BOMBE GOMME**

Lorsque vous lancez la gomme, elle explosera jusqu'à trois fois en tuant toutes les créatures touchées par ses fragments. C'est très utile lorsque vous affrontez un Gardien, mais de même que les crayons, il ne faut pas les gaspiller.

COMMANDES SPECIALES



ATTAQUE TOURBILLON Doodle Bug peut tuer ses adversaires en leur lançant un crayon ou une gomme magique comme expliqué précédemment, mais aussi en utilisant son attaque tourbillon. Poussez le joystick vers le haut et appuyez sur le bouton feu. Pendant que Doodle Bug tourbillonne, visez de façon à atterrir directement sur une créature proche de vous. La créature sera alors touchée ou explosera et un bonus apparaîtra que vous pourrez ramasser.



VEHICULES Si durant votre aventure, vous avez la possibilité d'acheter un véhicule, les commandes joystick changeront légèrement afin de s'adapter au mode dans lequel se trouve Doodle Bug. Vous pouvez entrer dans un véhicule et le contrôler en sautant dedans. A partir de ce moment, les commandes peuvent changer. Par exemple, si vous utilisez un sous-marin, vous pouvez vous déplacer vers le haut, le bas, la gauche et la droite, mais vous ne pouvez pas sélectionner un crayon à lancer en utilisant la commande "bas" comme précédemment. Vous pouvez quitter un véhicule à tout moment en appuyant sur le bouton feu.



BONUS En dehors des pièges et des surprises comme les ressorts, etc., beaucoup d'autres objets peuvent être ramassés.



COUPS DE TETE Ce sont des petites boîtes jaunes avec un grand sourire, pouvant contenir toutes sortes de bonus. En sautant directement sous un "coup de tête" jaune, un bonus apparaîtra. Le "coup de tête" deviendra alors gris et ne pourra plus être utilisé. Les "coups de tête" peuvent aussi être utilisés comme plate-formes pour atteindre certaines zones autrement inaccessibles et les joueurs qui utilisent tous les "coups de tête" seront peut-être confrontés à plus de défis.



PIECE D'OR Ajoute un crédit à la réserve d'or de Doodle Bug.



SAC DE PIECES Ajoute dix crédits à la réserve d'or de Doodle Bug.



CRAYONS Ajoute un crayon du type ramassé à la réserve de crayons de Doodle Bug.



GOMME Ajoute une gomme à la réserve de gommes de Doodle Bug.



TAILLE-CRAYONS Ajoute un crayon de chaque type à la réserve de crayons de Doodle Bug (très utile).



CHRONO Immobilise l'horloge de la barre de statut pendant 15 secondes, ce qui donne du temps supplémentaire pour terminer le niveau.



1-UP Donne une vie supplémentaire.



YING-YANG Symbole noir et blanc qui transportera Doodle Bug à la partie suivante d'un niveau.



TETE DE MORT Les têtes de mort feront perdre de l'énergie à Doodle Bug s'il les ramasse. Cela pourrait même lui coûter une vie!



FRUITS VARIES Ils donnent différents points de bonus quand on les ramasse.



PETIT CŒUR Augmente l'énergie de Doodle Bug jusqu'au maximum (5 fois), le plus haut niveau d'énergie apparaissant sur la barre de statut sous la forme d'un grand cœur vert. Si Doodle Bug ramasse des petits cœurs lorsque son énergie est au maximum, cela lui donnera des points de bonus.

INTERRUPTEURS Ils peuvent être activés (verts) ou désactivés (rouges) et provoqueront quelque chose de bien ou de mal. A vous de découvrir quoi!

CHANCES SUPPLEMENTAIRES

Vous avez l'option de continuer un jeu à partir de la position atteinte si vous perdez toutes vos vies. Cette option vous sera donnée trois fois. Si vous décidez de continuer, vous repartirez à partir du début en ce qui concerne le score, les crayons restants, etc.

STATUT ET SCORE

De gauche à droite, la barre de statut en forme de grand crayon indique:

SCORE Votre score actuel

ENERGY-LIVES (VIES) Le statut d'énergie suivi du nombre de vies restantes

GOLD (OR) Nombre de pièces d'or accumulées

TIME CLOCK (HORLOGE) Temps imparti pour terminer la section actuelle. Le temps passé est affiché en noir.

PENCIL- SELECTION (SELECTION CRAYONS) Cases de sélection des crayons. Le nombre de chaque type de crayon en la possession de Doodle Bug est indiqué au coin supérieur droit de chaque case.

CREDITS

Conception, design et codage: **Adrian Cummings**

Tests de jeu à Mutation Software: **Adam Boyes**

Remerciements particuliers à: **Robert Brooks et Core Design Ltd**

Soutien: **I J Cummings Ken et Laura P Paul**

Equipement supplémentaire Amiga prêté par: **Martin Cummings**

Manuel: **Adrian Cummings**

Editeur: **Core Design Ltd**



© **Mutation Software/Core Design 1992.** Tous droits réservés.



Tradewinds House, 69/71A Ashbourne Road, Derby, DE22 3FS. Telephone (0332) 297797. Facsimile (0332) 391511