



PlayStation

PAL

# CRASH BANDICOOT™

SCES-00344

PS and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Ⓜ is a trademark of Sony Corporation.  
711719627823



NAUGHTY DOG™

universal interactive studios®

SONY



COMPUTER ENTERTAINMENT

## Precautions

- This disc contains software for the PlayStation™ home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it.
- This disc conforms to PlayStation™ specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation™.
- Read the PlayStation™ Instruction Manual carefully to ensure correct usage.
- When inserting this disc in the PlayStation™, always place it label side up.
- When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge.
- Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth.
- Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.
- Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

## Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

**See back page of this manual for Customer Service Nos. and Games Hotline Nos.**

"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 Naughty Dog Inc. All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog.



SCES-00344



## WELCOME TO THE LANDS DOWN UNDER!

It's safe to say you may not know much of the local real estate around here, so we'll bring you up to speed. For starters, there's this creep named **Dr. Neo Cortex** who owns three of the nicest little islands just south-east of Australia. He's up to some strange experiments with the local marsupials and other critters, and he's even had the nerve to mess with a bandicoot! **Dr. Cortex** up and altered the genes of **Crash**, and now we have a perfectly good hero waiting for an opportunity to shine.

## HEROES ARE MADE, NOT JUST BORN

Now, **Crash Bandicoot**, although he was made (sort of), by the demented **Dr. Cortex**, he was dismissed as "unworthy" to be in the Doctor's growing army of animal-based soldiers. It seems that **Cortex** has grander plans than **Crash** could fulfil, so he up and booted **Crash** off his main island and goes back to his schemes of world conquest.

## THAT WAS A VERY BIG MISTAKE.

It turns out that before **Crash** was ejected from the island fortress, he made an attachment to another one of **Cortex's** experiments - a wonderful she-bandicoot named **Tawna**. **Crash** is rather upset about being distanced from his new love and he's going to prove just how wrong **Dr. Cortex** was in making a Bandicoot (new and improved, at that!) as an enemy for life. Stick around for the fireworks, the fun is just starting!

## GETTING STARTED

Set up your **PlayStation™** and insert the **Crash Bandicoot** CD as described in your **PlayStation™** manual (it is advised that you do not insert or remove Controllers once the power is turned on). At the **Main Menu**, use the **UP** and **DOWN** Directional buttons to move the pointer to one of the following choices, and press the **X** button to select it.

<b>START</b>	Begins the game from the beginning..
<b>LOAD GAME</b>	The contents of the Memory card inserted in Memory card slot 1 appears at top. Use the <b>Directional buttons</b> to move the pointer to any <b>Crash Bandicoot</b> saved game (look for his cheeky little face on the icon) and press the <b>X</b> button to load it - after loading you then go the <b>Map Screen</b> . Press the <b>Δ</b> button to cancel.
<b>PASSWORD</b>	Enter a password using a combination of the <b>□</b> , <b>Δ</b> , <b>O</b> and <b>X</b> buttons. When you're finished press the <b>X</b> button - if it's real password you haven't made-up you'll go to the <b>Map Screen</b> , otherwise you'll be returned to the <b>Main Menu</b> in disgrace.
<b>OPTIONS</b>	Use the <b>UP</b> and <b>DOWN</b> Directional buttons to highlight either <b>EFFECTS VOLUME</b> , <b>MUSIC VOLUME</b> or <b>MONO/STEREO</b> and <b>LEFT</b> and <b>RIGHT</b> to change the setting. Set the last one depending on your TV, and the first two depending on your ears. Highlight <b>EXIT</b> and press the <b>X</b> button when you're done.

## MAP SCREEN

This shows you how far you've come in the adventure. The name of the current stage is shown at top left - press the **X** button to enter the stage. If you've already completed some of the adventure you can use the **Directional buttons** to move **Crash** back to an earlier stage for another crack at it.

Fans of the **Map Screen** should note that you can use the **□** button and **O** button to rotate the map and survey the island.

## PLAYING THE GAME

So there you are, washed up on the shore of **N. Sanity Beach**, surrounded by wicked death-traps and fierce monsters just waiting to add **Bandicoot** to their dietary menu. Keep this in mind as you begin your journey.

## CONTROLLING CRASH

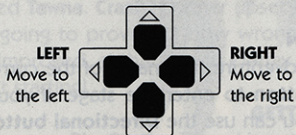
**Crash** can run, jump and spin, and he can do it facing in any direction. For instance, he can move left and right (you've seen that, right?), well, he can also move into the screen (away from you), as well as directly towards you.

This may get a bit confusing because the Directional button controls don't change when the viewpoint does, but if you just experiment a bit at the start of each stage you'll soon get the hang of it.

### DIRECTIONAL BUTTONS

#### UP

Move Crash forward (into the screen)

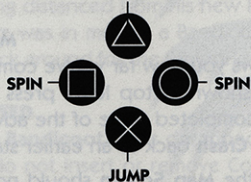


#### DOWN

Move him back (out of the screen)

### INVENTORY STATUS

This displays the Status Bars showing how many pieces of fruit and bonus tokens you've collected, and how many lives you have left.



**START Button** Pauses/resumes the game

## DEFENDING YOURSELF

**Crash** has two types of attacks, Jumping and Spinning. Press the **Jump Button** to launch **Crash** into the air and aim his landing on an enemy character. Use his shadow to help you determine where to land. Some enemies need more than a successful jump attack to knock them off the screen, but you'll figure them out when you run into them.

The **Spin Attack** is more powerful than the **Jumping Attack**. When **Crash** makes a successful **Spin Attack**, the critters get knocked right off the screen. If you're particularly skilful you can sometimes knock them into other enemies and take them out. Master this to earn some big bonuses!

## BOXES

Half the fun of any adventure is the stuff you get to collect along the way. Use a well-timed spin or jump to release them from their crates, and then run into them to pick them up. Many boxes contain **Wumpa Fruit**, which sounds a bit dull until you realise that you get a free life for every 100 you collect. Look out for these other boxes:

### Crash

If you see a box with a heroic-type mug on it, open it for a free life.

### Witch Doctor's Mask

This box contains the best pick up (after the extra life, obviously). When shadowed by this floating talisman, **Crash** is shielded from one enemy's attack or contact. Collect three Masks to earn a temporary invulnerability from all minor dangers.

### Arrow

There's often something good waiting for you when you Jump on top of this box. Keep jumping to earn more bonuses or fruit.

**Bounce** Like arrow boxes, bounce boxes can be jumped upon several times to earn multiple prizes.

**?** Who can say what's in these crates? You'll just have to smash them and see.

**!** Similar to the above entry, but these boxes may cause something in the background to change.

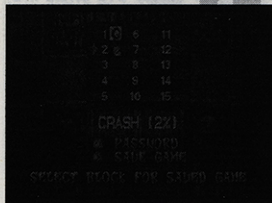
**TNT** Jump on this to start the 3 second fuse but don't hang around for the explosion. NEVER, EVER Spin Attack a **TNT** box. (Just a suggestion.)

**C** **Check Point.** If you lose a life in a stage after you've opened one of these boxes, you'll return to the part in the stage that has this opened box.

### BONUS ROUNDS - A CHANCE TO SAVE CRASH

You can also find tokens inside boxes. These tokens may feature the likenesses of **Tawna**, **Dr. Neo Cortex** or **Dr. N. Brio** (two uglier mugs you'll be hard-pressed to find).

Once you collect three matching tokens in one stage, the action freezes and **Crash** is immediately transported to a **Bonus Round**. Once there, the wily bandicoot can Jump and Spin Attack a ton of boxes to earn bonus fruit and items. If **Crash** makes it to the end of the **Bonus Round** then the percentage of the adventure you've completed is displayed. You can then save your progress by making **Crash** jump onto the **Sparkling Transport Pad**.



This is the **Save Screen**, the contents of the Memory card inserted in Memory card slot 1 will appear at top. Use the **Directional buttons** to move the pointer to an empty saved game slot and press the **X button** to save. You can also save over an unwanted slot but you first have to confirm the overwrite: press the **X button** with the pointer next to the word **YES**.

Alternatively, if you don't own a Memory card but you do have a pen and paper, press the **Δ button** to display the password. Write it down quick then press the **X button** to continue.

### GEMS AND KEYS

You can earn valuable Gems and Keys on certain stages in the game. Once you do, the levels that offer these items display the Gem or Key icons on the **Map Screen** at the top. Collect Gems to enable **Crash** to return to stages that he has previously defeated to enter new areas (that were not originally open to him). Keys allow **Crash** access to secret areas as well. Good luck in hunting down these rewarding areas!

**Hint:** Gems can only be earned by getting through a level without losing one **Crash** and by breaking open all of the boxes.

### STAGE CLEAR

Once you've completed a stage you'll return to the **Map Screen**. If you make it all the way through a level without losing a life, **Crash** will first visit the **Stage Clear Area**. This area lets you know if you earned any particularly keen bonuses and shows how many boxes you missed along the way (they drop on your head). Press the **X button** to move on to the **Map Screen**.

### GAME OVER

If you lose all of your lives at any point in the game, you see this screen. Never mind, press the **X button** while the pointer is on **YES** to continue where you left off.

## PAUSING OR QUITTING A GAME

During the game press the **START** button while **Crash** is standing to freeze the gameplay. Press the **START** button again to return to the action or press the **SELECT** button to jump to the **Map Screen**. Press the **START** then **SELECT** buttons on the **Map Screen** to quit to the **Main Menu**.

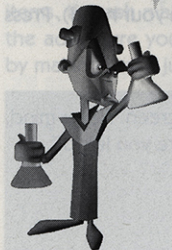
## CAST OF CHARACTERS

### DR. NEO CORTEX

His early years truly moulded this wretched creature into the Mad Scientist he is today. Ridiculed by the scientific community for his outlandish (yet nearly workable), theories, **Dr. Cortex** is motivated by one driving force - to shut those know-it-alls up once and for all. Now if he can do this by creating a mutated army of once-animals, now-armored beasts, then that will just make his day. It will also make him supreme ruler of the planet.

### DR. N. BRIO

Not as pushy or driven as his boss, **Dr. N. Brio** has relegated his position to chief henchman of **Dr. Cortex**. Actually, it was **Dr. N. Brio** who created the **Evolvo-Ray**, but his lack of self-esteem let the other (more twisted), **Mad Scientist** take the credit. Maybe we'll see a battle of the Docs...



### PAPU PAPU

This animated mountain of a fella has a fuse as short as he is big. He swings a club that really smarts! Avoid the big guy's swings and do your best to find a weak spot.



### RIPPER ROO

Crazy, demented, not-all-there, and not much of a conversationalist either, we hear. Do your best to avoid contact with his razor-sharp toe nails.



### KOALA KONG

So much for a steady diet of peaceful eucalyptus leaves. When **Dr. Cortex** made this bruiser, he dedicated way too many protons to the muscle department and too few to the brains. He likes to throw rocks. Fine. Do your best to return the favour.



### PINSTRIPE

A cross between a local furry omnivore and several cheesy Gangster movies, **Pinstripe** is loyal to **The Don of Doctors** and makes no bones about protecting his employer with his wits, his skills and a fully loaded Tommy gun.



### AKU AKU

Legend has it the spirit of an ancient Witch Doctor named **Aku Aku** looks over the islands as a benevolent protector. Sensing **Crash's** mission to thwart **Dr. Cortex's** plans (and thereby cleaning up the pollution that he's caused), **Aku Aku** has scattered masks throughout the islands to help **Crash** succeed. With luck, the old Witch Doctor's faith in the **Bandicoot** won't be misplaced.



## Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation™. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation™ commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation™. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation™ pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation™, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

## Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

## Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 Naughty Dog Inc. All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog.



1  
Player



Memory Card  
1 block

SCES-00344

# CRASH BANDICOOT™

FRANÇAIS



### BIENVENUE AUX ANTIPODES!

On ne risque rien à dire que vous ne savez peut-être pas grand chose sur l'immobilier dans ce coin-là. Nous allons donc vous mettre à la page. Pour commencer, il y a le **docteur Neo Cortex**, un personnage répugnant qui possède trois des plus chouettes îles juste au sud-est de l'Australie. Il est en train de faire des expériences bizarres sur des marsupiaux et autres créatures locales et il a même eu le culot de s'en prendre à un bandicoot! Le **docteur Cortex** a modifié les gènes de **Crash** et maintenant, nous avons un héros absolument parfait qui n'attend que l'occasion de se faire remarquer.

### ON NE NAÎT PAS UN HÉROS, ON LE DEVIENT

Alors... **Crash Bandicoot**, bien qu'il ait été fabriqué (en quelque sorte) par le dément **docteur Cortex**, a été flanqué à la porte sous prétexte qu'il n'était pas digne de l'armée grandissante d'animaux-soldats du docteur. Il semblerait que **Cortex** ait de très gros projets que **Crash** ne serait pas capable de mener à bien et donc, le docteur l'a congédié de son île principale et a repris ses projets de conquête de la planète.

### ERREUR... TRÈS GRAVE ERREUR...

Il s'avère qu'avant d'être éjecté de la forteresse de l'île, **Crash** s'était attaché à une autre des expériences de **Cortex** - une merveilleuse femelle de la même race nommée **Tawna**. **Crash** est très contrarié d'être éloigné de son nouvel amour et il va prouver à quel point le **docteur Cortex** a eu tort de se faire un ennemi à mort d'un bandicoot (tout neuf et amélioré, en plus!). Restez jusqu'aux feux d'artifice, la fête ne fait que commencer!

### POUR COMMENCER

Branchez votre **PlayStation™** et insérez le CD **Crash Bandicoot** en suivant les instructions données dans le manuel de votre **PlayStation™** (il est recommandé de ne pas insérer ou retirer les manettes une fois que la console est en marche). Au **menu principal**, utilisez les touches directionnelles **HAUT** et **BAS** pour faire passer le pointeur d'un choix à l'autre. Appuyez sur la **touche X** pour sélectionner.

<b>START</b>	Commence la partie depuis le début.
<b>LOAD GAME (charger le jeu)</b>	Le contenu de la carte mémoire insérée dans la fente pour cartes mémoire 1 apparaît en haut. Utilisez les <b>touches directionnelles</b> pour mettre le pointeur sur l'une ou l'autre des parties sauvegardées de <b>Crash Bandicoot</b> (cherchez sa petite figure coquine sur l'icône) et appuyez sur la <b>touche X</b> pour la charger. Une fois le chargement effectué, vous pouvez passer à l' <b>écran Carte</b> . Appuyez sur la <b>touche Δ</b> pour annuler.
<b>PASSWORD (mot de passe)</b>	Entrez un mot de passe en utilisant une combinaison des <b>touches □, Δ, O</b> et <b>X</b> . Quand vous avez terminé, appuyez sur la <b>touche X</b> - s'il s'agit d'un véritable mot de passe que vous n'avez pas inventé, vous passerez à l' <b>écran Carte</b> . Sinon, vous serez honteusement renvoyé au <b>menu principal</b> .
<b>OPTIONS</b>	Utilisez les touches directionnelles <b>HAUT</b> et <b>BAS</b> pour mettre en surbrillance <b>EFFECTS VOLUME</b> (volume des effets sonores), <b>MUSIC VOLUME</b> ou <b>MONO/STEREO</b> et sur <b>GAUCHE</b> et <b>DROITE</b> pour changer de réglage. Réglez la dernière option en fonction de votre TV et les deux premières en fonction de vos oreilles. Mettez <b>EXIT</b> (sortie) en surbrillance et appuyez sur la <b>touche X</b> quand vous aurez terminé.

### ECRAN CARTE

Il vous montre où vous en êtes dans votre aventure. Le nom de l'étape courante est indiqué en haut à gauche - appuyez sur la **touche X** pour entrer dans l'étape. Si vous avez déjà complété une partie de l'aventure, vous pouvez utiliser les **touches directionnelles** pour ramener **Crash** à une étape précédente et la tenter une fois de plus.

Les fans de l'écran Carte devraient noter que vous pouvez utiliser la **touche □** et la **touche O** pour faire tourner la carte et étudier l'île.



## POUR JOUER

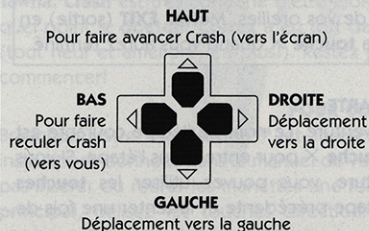
Vous voilà donc, échoué sur la côte de **N. Sanity Beach (Plage de N. Sanity)**, entouré de terribles pièges mortels et de monstres féroces qui n'attendent qu'une seule chose: ajouter **Bandicoot** à leur régime alimentaire. N'oubliez surtout pas cela quand vous commencez votre voyage.

## POUR CONTRÔLER CRASH

**Crash** peut courir, sauter et faire des pirouettes, et tout cela dans n'importe quelle direction. Par exemple, il peut aller sur la droite et la gauche (vous avez vu ça, d'accord?) et il peut aussi aller vers l'écran (s'éloigner de vous) ou directement vers vous.

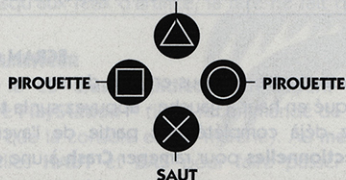
Vous risquez de vous emmêler un peu les pédales au début parce que les commandes des touches directionnelles ne changent pas en même temps que le point de vue mais, en vous entraînant un peu au début de chaque étape, vous vous y habituerez vite.

### TOUCHES DIRECTIONNELLES



### INVENTAIRE

Affiche les barres d'état montrant combien vous avez ramassé de fruits et de primes et combien il vous reste de vies.



**Touche START** Pour mettre la partie sur pause et la reprendre.

## POUR VOUS DÉFENDRE

**Crash** peut attaquer de deux façons: en sautant et en faisant une pirouette. Appuyez sur la **touche Saut** pour envoyer **Crash** en l'air et orientez son atterrissage sur un personnage ennemi. Utilisez son ombre pour vous aider à déterminer le point d'atterrissage. Pour certains ennemis, il vous faudra bien plus qu'une attaque de ce genre pour les éliminer de l'écran. Vous saurez desquels il s'agit quand vous vous trouverez nez à nez avec eux.

L'**attaque en pirouette** est plus efficace que le **saut**. Quand **Crash** réussit une **attaque en pirouette**, les créatures sont instantanément éliminées de l'écran. Si vous êtes particulièrement doué, vous pouvez les envoyer sur d'autres ennemis et les sortir également. Maîtrisez cette technique et vous gagnerez de très grosses primes!

## BOÎTES

Le plus drôle, dans toute aventure, c'est aussi tout ce que vous pouvez ramasser en chemin. Utilisez une pirouette ou un saut bien calculés pour libérer des objets de leurs caisses et foncez-leur dedans pour les ramasser. Beaucoup de caisses contiennent des **fruits appelés Wumpas**. Rien de passionnant au premier abord mais vous réaliserez vite que vous gagnez une vie chaque fois que vous avez 100 Wumpas. Cherchez aussi les boîtes suivantes:

### Crash

Si vous voyez une boîte avec un portrait héroïque dessus, ouvrez-la pour gagner une vie.

### Masque de sorcier

Cette boîte contient le meilleur cadeau (à part les vies supplémentaires bien entendu). Quand il est suivi par ce talisman flottant, **Crash** est protégé contre l'attaque ou le contact d'un ennemi. Il vous faut trois masques pour gagner une invulnérabilité temporaire à tous les petits dangers.

### Flèche

C'est souvent une bonne surprise qui vous attend quand vous sautez sur cette boîte. Continuez à sauter pour gagner des primes ou des fruits.

**Bond** Comme pour les boîtes fléchées, vous pouvez sauter sur ces boîtes plusieurs fois pour gagner plusieurs prix.

**?** Qui sait ce qui se cache dans ces caisses? Cassez-les et vous verrez.

**!** Un peu comme le "?" mais ces boîtes peuvent entraîner la transformation de quelque chose à l'arrière plan.

**TNT** Sautez sur cette boîte pour déclencher la détonation en 3 secondes mais n'attendez pas l'explosion. N'attaquez JAMAIS, JAMAIS une boîte TNT en faisant une pirouette. (Ce n'est qu'une suggestion).

**C** **Poste de contrôle.** Si vous perdez une vie dans une étape après avoir ouvert l'une de ces boîtes, vous retournerez à la partie de l'étape dans laquelle vous avez ouvert cette boîte.

#### TOURS SUPPLÉMENTAIRES - UNE CHANCE DE SAUVER CRASH

Vous pouvez aussi trouver des bons de prime à l'intérieur des boîtes. Ces bons peuvent porter le portrait de **Tawna**, du **docteur Neo Cortex** ou du **docteur N. Brio** (on ne saurait imaginer deux visages plus affreux).

Une fois que vous avez ramassé trois bons identiques en une seule étape, l'action se fige et **Crash** est immédiatement transporté vers un **tour supplémentaire**. Le malin bandicoot peut alors attaquer (en sautant ou en faisant des pirouettes) une tonne de boîtes pour gagner des fruits et des articles. Si **Crash** arrive à la fin du **tour supplémentaire**, le pourcentage de l'aventure que vous avez complété est affiché. Vous pouvez alors sauvegarder votre progression en faisant sauter **Crash** sur le **Teleport Pad**.



Voici l'**écran de sauvegarde**. Le contenu de la carte mémoire insérée dans la fente pour cartes mémoire 1 apparaît en haut. Utilisez les **touches directionnelles** pour mettre le pointeur sur un

espace vide et appuyez sur la **touche X** pour sauvegarder. Vous pouvez aussi sauvegarder sur une partie dont vous ne voulez plus mais vous devrez d'abord confirmer que vous voulez bien effacer cette ancienne partie: appuyez sur la **touche X** avec le pointeur à côté du mot **YES (OUI)**.

Si vous ne possédez pas de carte mémoire mais de quoi écrire, vous pouvez aussi appuyer sur la **touche Δ** pour faire apparaître un mot de passe. Prenez-en vite note et appuyez sur la **touche X** pour continuer.

#### PIERRES PRÉCIEUSES ET CLÉS

Vous pouvez gagner des pierres précieuses et des clés à certaines étapes du jeu. Elles ont une grande valeur. Les niveaux qui offrent ces articles affichent l'icône de pierre précieuse ou de clé en haut de l'**écran Carte**. Ramassez les pierres précieuses pour permettre à **Crash** de retourner à des étapes qu'il a déjà complétées et entrer dans de nouvelles zones (qui ne lui étaient pas ouvertes à l'origine). Les clés permettent également à **Crash** d'accéder à des zones secrètes. Bonne chance dans votre recherche de ces zones. Elles en valent la peine!

**Conseil:** pour gagner des pierres précieuses, il faut terminer un niveau sans perdre un seul **Crash** et en ouvrant toutes les boîtes.

#### FIN D'ÉTAPE (STAGE CLEAR)

Une fois que vous avez complété une étape, vous retournez à l'**écran Carte**. Si vous terminez un niveau sans perdre de vie, **Crash** se rend tout d'abord dans la **zone fin d'étape**. Cette zone vous indique si vous avez gagné des primes particulièrement intéressantes et combien de boîtes vous avez manquées en chemin (elles vous tombent sur la tête). Appuyez sur la **touche X** pour passer à l'**écran Carte**.

#### FIN DE PARTIE (GAME OVER)

Si vous perdez toutes vos vies à un moment ou un autre de la partie, vous verrez cet écran. Ce n'est pas grave, appuyez sur la **touche X** avec le pointeur sur **YES (OUI)** pour continuer à partir de l'endroit où vous vous êtes arrêté.

## POUR METTRE LE JEU SUR PAUSE OU ABANDONNER

Pendant la partie, appuyez sur la touche **START** pendant que **Crash** est debout pour figer l'action. Appuyez de nouveau sur la touche **START** pour reprendre la partie ou sur la touche **SELECT** pour passer directement à l'écran **Carte**. Appuyez sur les touches **START** et **SELECT** à l'écran **Carte** pour abandonner et passer au **menu principal**.

## LES PERSONNAGES

### LE DOCTEUR NEO CORTEX

Ce savant tout ce qu'il y a de plus diabolique et de plus fou a bel et bien été influencé par ses jeunes années. Ridiculisé par la confrérie scientifique pour ses théories farfelues (et pourtant presque réalisables), le **docteur Cortex** est motivé par un désir unique: clouer le bec à ces "je-sais-tout" une bonne fois pour toutes. S'il y arrive en créant une armée de mutants, autrefois animaux, aujourd'hui bêtes armées, il réalisera son rêve le plus cher et il deviendra, par la même occasion, maître de l'univers.

### LE DOCTEUR N. BRIO

Pas aussi ambitieux ou dingue que son patron, le **docteur N. Brio** s'est relégué au poste de principal suppôt du **docteur Cortex**. En fait, c'est le **docteur N. Brio** qui a créé le **rayon Evolve** mais son manque d'amour-propre a permis au Savant fou de s'attribuer tout le mérite.

### PAPU PAPU

Cette véritable montagne animée a un très sale caractère. Il balance une massue qui fait très mal! Evitez les coups de ce malabar et faites de votre mieux pour trouver un point faible.

### RIPPER ROO

Fou, dément, avec un boulon ou deux en moins et pas très doué au niveau de la conversation. Faites de votre mieux pour éviter tout contact avec les ongles de ses orteils qui sont aussi aiguisés que des lames de rasoir.

### KOALA KONG

On ne dirait pas qu'il se nourrit uniquement de feuilles d'eucalyptus. Quand le docteur Cortex inventa cette brute, il consacra bien trop de protons aux muscles et bien trop peu au cerveau. Kong aime jeter des cailloux. OK. Faites de votre mieux pour lui rendre la pareille.

### PINSTRIBE

Un croisement entre un omnivore à fourrure de la région et plusieurs mauvais films de gangsters. **Pinstripe** est fidèle au "**Chef de la Mafia des Docteurs**" et n'y va pas de main morte quand il s'agit de protéger son employeur avec sa cervelle, ses talents et une mitraillette chargée à bloc.

### AKU AKU

La légende dit que l'esprit d'un ancien sorcier nommé **Aku Aku** veille sur les îles. Pour aider **Crash** dans sa mission de destruction des plans du **docteur Cortex**, **Aku Aku** a éparpillé des masques sur toutes les îles. Avec un peu de chance, la foi du vieux sorcier en notre héros ne sera pas mal placée.



## Zur Beachtung

Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation™ Videospielekonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation™ geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation™ genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM, da die zu Betriebsfehlern führen kann.

## Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospiele Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

"Crash Bandicoot" and the Crash Bandicoot logo are trademarks and copyrighted properties of Universal Interactive Studios, Inc. © 1996 Universal Interactive Studios, Inc. Source Code © 1996 Naughty Dog Inc. All Rights Reserved. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaption, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Naughty Dog.



1  
Player



Memory Card  
1 block

SCES-00344

# CRASH BANDICOOT™

DEUTSCH



### WILLKOMMEN AUF DER ANDEREN SEITE DES GLOBUS!

Man kann wohl sagen, daß Du von dem Gelände hier unten fast keine Ahnung hast, also bringen wir Dich auf den neuesten Stand. Zum einen gibt es da dieses Ekel **Dr. Neo Cortex**, dem drei der schönsten Inseln südöstlich von Australien gehören. Er hat mit den Beuteltieren hier einige sehr seltsame Experimente durchgeführt und hat sich sogar erdreistet, an einem Wüstenfuchs bandicoot herumzumanipulieren! **Dr. Cortex** hat einfach die Gene von **Crash** verändert, und jetzt haben wir einen richtig guten Helden, der nur noch auf seinen Auftritt wartet.

### HELDEN WERDEN GEMACHT, NICHT NUR GEBOREN

**Crash Bandicoot** wurde zwar (mehr oder weniger) vom durchgedrehten **Dr. Cortex** geschaffen, aber er wurde rausgeworfen, weil man ihn als unwürdiges Mitglied der wachsenden Tier-Armee des Doktors betrachtete. **Crash** schien die hochfliegenden Pläne des Doktors nicht erfüllen zu können. Deshalb wurde er von der Hauptinsel verbannt, und **Cortex** widmete sich wieder voll und ganz seinen Vorhaben zur Unterjochung der Welt.

### DOCH DAS SOLLTE SICH ALS SEHR GROßER FEHLER HERAUSSTELLEN.

**Crash** hatte, bevor er die Insel festung verlassen mußte, mit einem anderen Versuchstier des Doktors angebandelt - mit einem wundervollen weiblichen Wüstenfuchs namens **Tawna**. Es nimmt ihn ziemlich mit, so weit von seiner neuen Liebe getrennt zu sein, und er ist fest entschlossen **Tawna** zu retten und **Dr. Cortex** zu beweisen, was für ein gewaltiger Fehler es war, sich einen Wüstenfuchs (dazu noch einen neuen und verbesserten) zum Feind fürs Leben zu machen. So, und nun geht der Spaß los!

### AUFBAU

Baue Deine **PlayStation™** auf, wie im dazugehörigen Handbuch beschrieben, und lege die **Crash Bandicoot** CD ein. (Es wird empfohlen, keine Controller anzuschließen oder zu entfernen, wenn das System eingeschaltet ist.) Bewege den Zeiger mit den Richtungstasten auf eine der folgenden Optionen, und wähle sie mit der **X taste** aus.

<b>START</b>	Mit dieser Option kannst Du das Spiel ganz am Anfang beginnen..
<b>LOAD GAME (Spiel laden)</b>	Der Inhalt der Memory Card, die sich in Memory Card-Steckplatz 1 befindet, wird oben auf dem Bildschirm angezeigt. Bewege den Zeiger mit den Richtungstasten <b>OBEN</b> und <b>UNTEN</b> auf einen gespeicherten Spielstand von <b>Crash Bandicoot</b> (zu erkennen an dem I con mit dem frechen kleinen Gesicht), und lade ihn, indem Du die <b>X taste</b> drückst. Danach gelangst Du zum Kartenbildschirm. Um abzubrechen, drücke die <b>Δ taste</b> .
<b>PASSWORD (Paßwort)</b>	Gib ein Paßwort aus einer Kombination der <b>□, Δ, O</b> und <b>X tasten</b> ein. Wenn Du fertig bist, drücke die <b>O taste</b> . Wenn es sich um ein echtes Paßwort handelt, das Du Dir nicht einfach nur ausgedacht hast, gelangst Du zum Kartenbildschirm. Andernfalls wirst Du mit Schimpf und Schande zum Hauptmenü zurückgejagt.
<b>OPTIONS (Optionen)</b>	Markiere entweder <b>EFFECTS VOLUME (Lautstärke der Soundeffekte)</b> , <b>MUSIC VOLUME (Lautstärke der Musik)</b> oder <b>MONO/STEREO</b> mit den Richtungstasten <b>OBEN</b> und <b>UNTEN</b> , und verändere die Einstellungen mit den Richtungstasten <b>LINKS</b> und <b>RECHTS</b> . Stelle die letzte Option nach der Beschaffenheit Deines Fernsehers und die ersten beiden nach der Beschaffenheit Deiner Ohren ein. Wenn Du fertig bist, markiere <b>EXIT (Beenden)</b> , und drücke die <b>X taste</b> .

### KARTENBILDSCHIRM

Hier kannst Du erkennen, wie weit Du in diesem Abenteuerspiel schon gekommen bist. Der Name der gültigen Spielstufe wird oben links angezeigt. Um sie aufzurufen, drücke die **X taste**. Wenn Du bereits einen Teil des Spiels geschafft hast, kannst Du **Crash** mit den Richtungstasten zu einer früheren Spielstufe bewegen, um sie Dir noch einmal vorzunehmen.

Freunde des Kartenbildschirms können die Karte mit der **□ taste** und der **O taste** drehen und so die Insel untersuchen.

## DAS SPIEL

Da wärst Du also, angespült an der Küste von **N. Sanity Beach**. Um Dich herum gibt es hinterlistige Todesfallen und gemeine Monster, die nur darauf warten, auch mal Wüstenfuchs zu probieren. Vergiß das nicht, wenn Du Deine Reise beginnst.

## CRASH STEuern

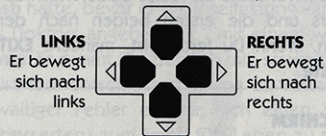
**Crash** kann unabhängig von der Bewegungsrichtung laufen, springen und sich drehen. Er kann sich zum Beispiel nach links und rechts bewegen (das kennst Du, nicht wahr?), und er kann sich auch in den Bildschirm hinein (von Dir weg) und direkt zu Dir hin bewegen.

Das kann etwas verwirrend werden, da sich die Richtungstasten nicht zusammen mit der Perspektive verändern. Wenn Du aber einfach am Anfang jeder Stufe etwas experimentierst, wirst Du den Bogen schnell heraus haben.

### RICHTUNGSTASTEN

#### OBEN

Crash bewegt sich nach vorne  
(in den Bildschirm hinein)



**LINKS**  
Er bewegt sich nach links

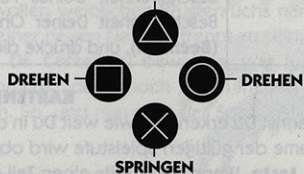
**RECHTS**  
Er bewegt sich nach rechts

#### UNTEN

Er bewegt sich nach hinten  
(aus dem Bildschirm hinaus)

### INVENTAR ANZEIGEN

Mit dieser Taste kannst Du die Statusleisten aufrufen, die angeben, wie viele Früchte und Bonus-Gegenstände Du aufgesammelt hast, und wie viele Leben Du noch hast.



DREHEN

DREHEN

SPRINGEN

**START Taste** Spiel unterbrechen/fortsetzen

## VERTEIDIGEN

**Crash** stehen zwei verschiedene Angriffsarten zur Verfügung, Springen und Drehen. Um **Crash** in die Luft springen zu lassen und zu versuchen, ihn auf einem Gegner landen zu lassen, drücke die Taste zum Springen. Um zu bestimmen, wo er landen soll, orientiere Dich an seinem Schatten. Bei einigen Gegnern ist mehr als ein erfolgreicher Sprung erforderlich, um sie vom Bildschirm zu verdrängen, aber das merkst Du dann schon.

Der Angriff mit einer Drehung entfaltet eine größere Wirkung als der mit einem Sprung. Wenn **Crash** mit diesem Angriff Erfolg hat, werden die Gegner direkt vom Bildschirm gefegt. Wenn Du geschickt vorgehst, kannst Du sie dabei manchmal auch noch mit anderen Gegnern zusammenprallen lassen. Dafür gibt es Bonusgegenstände!

## KISTEN

Ohne die Gegenstände, die Du unterwegs aufsammeln kannst, macht jedes Abenteuer nur noch halb so viel Spaß. Mit einer gut angesetzten Drehung oder einem Sprung bekommst Du die Gegenstände aus den Kisten. Sammle sie dann auf, indem Du darüberläufst. In vielen Kisten befinden sich Äpfel, was sich ziemlich langweilig anhört, bis Du merkst, daß Du ein Bonusleben bekommst, wenn Du 100 davon gesammelt hast. Auch folgende Kisten sind interessant:

### Crash

Wenn Du eine Kiste mit dem Bild unseres Helden siehst, kannst Du hier ein Bonusleben erhalten.

### Maske des Medizinmanns

Eine solche Kiste steht für das beste Pick-up des Spiels (nach dem Bonusleben natürlich). Wenn Crash sich unter dem Schatten dieses schwebenden Talismans befindet, wird er vor den Angriffen oder dem Kontakt mit einem Gegner geschützt. Mit drei Masken ist er vorübergehend vor allen kleineren Gefahren sicher.

### Pfeil

Wenn Du auf diese Kiste springst, bekommst Du oft etwas Gutes. Spring weiter, und Du erhältst zusätzliche Bonusgegenstände und Früchte.

**Trampolin** Wie bei Kisten mit Pfeilen kannst Du auch auf diese Kisten mehrmals springen, um mehrere Preise zu gewinnen.

**?** Niemand weiß, was sich in diesen Kisten befindet. Du mußt schon selber nachsehen.

**!** Bei diesen Kisten gilt dasselbe wie bei denen mit dem Fragezeichen, ußer, daß sich hier im Hintergrund etwas verändern kann.

**TNT** Wenn Du auf diese Kisten springst, setzt Du eine Zündschnur in Brand, und ach drei Sekunden erfolgt eine Explosion. Sei dann aber lieber nicht in der Nähe, und öffne NIE, aber auch NIE eine TNT-Kiste mit einer Drehung (nur ein Vorschlag).

**C** **Check Point.** Wenn Du in einer Spielstufe ein Leben verlierst und vorher eine dieser Kisten geöffnet hast, kehrst Du an die Stelle der Spielstufe zurück, an der diese geöffnete Kiste steht.

### BONUSRUNDEN - EINE GELEGENHEIT, CRASH ZU RETTEN

In den Kisten kannst Du auch Symbole finden. Diese sehen aus wie **Tawna**, **Dr. Neo Cortex** oder **Dr. N. Brio** (zwei häßlichere Fratzen gibt es wohl kaum).

Wenn Du auf einer Spielstufe drei gleiche Symbole gesammelt hast, wird das Spielgeschehen angehalten, und Crash wird sofort in die Bonusrunde transportiert. Dort gibt es für unseren listigen Wüstenfuchs jede Menge Kisten, aus denen er Bonusgegenstände und Früchte abräumen kann. Wenn er es bis zum Ende der Runde schafft, wird angezeigt, wieviel Prozent des Abenteuers gelöst worden sind. Um zu sichern, was Du erreicht hast, kannst Du **Crash** auf die Teleporter-Plattform springen lassen.

Auf diesem Sicherungsbildschirm wird oben der Inhalt der Memory Card angezeigt, die sich in Memory Card-Steckplatz 1 befindet.

Bewege den Zeiger mit den Richtungstasten auf einen freien Speicherplatz, und sichere, indem Du die **X taste** betätigst. Du kannst auch einen anderen gesicherten Spielstand überschreiben, aber das mußt Du erst bestätigen. Bewege hierzu den Zeiger auf das Wort „YES“ (ja), und drücke die **X taste**. Wenn Du keine Memory Card besitzt, aber etwas zum Schreiben bereit hältst, kannst Du das Paßwort aufrufen, indem Du die **Δ taste** betätigst. Notiere es Dir, und drücke dann die **X taste**.

### EDELSTEINE UND SCHLÜSSEL

Auf bestimmten Spielstufen kannst Du wertvolle Edelsteine und Schlüssel gewinnen. In diesem Fall werden bei den Levels, in denen diese Gegenstände zur Verfügung stehen, auf dem Kartenbildschirm oben die Icons für Edelsteine bzw. Schlüssel abgebildet. Mit den Edelsteinen kann Crash zu Spielstufen zurückkehren, die er bereits geschafft hat, um in neue Bereiche vorzudringen (die ihm ursprünglich nicht zugänglich waren). Mit den Schlüsseln hat er auch Zugang zu geheimen Orten. Viel Glück bei der Suche danach - es lohnt sich!

**Hinweis:** Edelsteine kann man nur erhalten, wenn man einen Level schafft, ohne ein Leben zu verlieren, und dabei alle Kisten öffnet.

### SPIELSTUFE GESCHAFFT

Wenn Du eine Spielstufe geschafft hast, kehrst Du zum Kartenbildschirm zurück. Wenn Du darüber hinaus im ganzen Level kein Leben verloren hast, kommt Crash in einen besonderen Bereich, in dem die Spielstufe bewertet wird. Hier wird mitgeteilt, ob Du irgendwelche Bonusgegenstände gewonnen hast, und Dir wird gezeigt, wie viele Kisten Du unterwegs ausgelassen hast. (Sie fallen Dir auf den Kopf.) Um zum Kartenbildschirm zu gelangen, drücke die **X taste**.

### GAME OVER

Dieser Bildschirm erscheint, wenn Du alle Leben verloren hast. Das macht jedoch nichts, denn Du kannst das Spiel an der Stelle fortsetzen, an der Du aufgehört hast. Bewege hierfür den Zeiger auf YES, und betätige die **X taste**.

## EIN SPIEL UNTERBRECHEN ODER BEENDEN

Um das Spielgeschehen anzuhalten, drücke im Spiel die **START taste**, während Crash stillsteht. Um das Spiel fortzusetzen, drücke noch einmal die **START taste**, oder springe mit der **SELECT taste** zum Kartenbildschirm. Um das Spiel abzubrechen und zum Hauptmenü zurückzukehren, drücke auf dem Kartenbildschirm zuerst die **START** und dann die **SELECT taste**.

## CHARAKTERE

### DR. NEO CORTEX



Schon am Anfang seiner Karriere wurde die Grundlage dafür gelegt, daß sich dieses armselige Geschöpf zu einem verrückten Wissenschaftler entwickeln würde. Von seinen wissenschaftlichen Kollegen wegen seiner weit hergeholt (aber beinahe erfolgreichen) Theorien verlacht, wird Dr. Cortex seit dieser Zeit nur noch von einem Gedanken getrieben: es all diesen Besserwissern einmal gründlich zu zeigen und sie ein für allemal zum Schweigen zu bringen. Sein Ziel ist es, dies mit einer Armee mutierter Tiere, die zu gepanzerten Monstern umfunktioniert wurden, zu schaffen. Nebenbei würde er dann auch zum alleinigen Herrscher über unseren Planeten aufsteigen.

### DR. N. BRIO



Er ist nicht ganz so ehrgeizig und besessen wie sein Chef und daher nur der oberste Handlanger von Dr. Cortex. Eigentlich war er es, der den Evolve-Strahl erfand, aber sein Mangel an Selbstbewußtsein ließ es zu, daß der andere (noch abgedrehtere) verrückte Wissenschaftler diese Ehre für sich beanspruchen konnte.

### PAPU PAPU

Dieser wandelnde Koloß ist so jähzornig, wie er groß ist. Die Keule, die er schwingt, haut richtig rein! Weiche den Schlägen dieses Schranks aus, und versuche, eine Schwachstelle zu finden.



### RIPPER ROO

Verrückt, abgedreht, unterbelichtet, und ein großer Redner ist er auch nicht, wie wir gehört haben. Versuche, den Kontakt mit seinen rasiermesserscharfen Zehennägeln zu vermeiden.



### KOALA KONG

So etwas entsteht bei Ernährung mit Eukalyptusblättern. Als Dr. Cortex diesen Schlägertypen schuf, verabreichte er den Muskeln viel zu viele und dem Gehirn viel zu wenige Protonen. Kong schmeißt gerne mit Steinen. Na gut - gib Dein Bestes, um ihm ein ähnliches Vergnügen zu bereiten.



### PINSTRIFE

Pinstripe ist eine Kreuzung zwischen einem einheimischen pelzigen Allesfresser und mehreren drittklassigen Gangsterfilmen. Er ist seinem Arbeitgeber, dem obersten aller Doktoren, treu ergeben und schützt ihn mit seinem Verstand, seinen Fähigkeiten und einer voll geladenen Maschinenpistole.



### AKU AKU

Nach der Legende wacht der Geist des alten Medizinmannes Aku Aku als gutmütiger Beschützer über diese Inseln. Er fühlt, daß Crash versucht, die bösen Pläne von Dr. Cortex zu durchkreuzen, und hat überall auf den Inseln Masken verteilt, um ihm zu helfen. Mit etwas Glück ist das Vertrauen des alten Medizinmannes in unseren Wüstenfuchs gerechtfertigt.





**PAPU PAPA**  
 HÄHNCHEN ODER SCHOKOLADEN EIS MIT  
 UNTERSTÄTZUNG  
 Die Wahlmöglichkeit zwischen Hähnchen und Schokolade ist ein  
 Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die Wahlmöglichkeit zwischen  
 Hähnchen und Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels.  
 Die Wahlmöglichkeit zwischen Hähnchen und Schokolade ist ein  
 Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die Wahlmöglichkeit zwischen  
 Hähnchen und Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels.

**RIPPER ROO**  
 VERMUTLICH UNTERSCHIEDLICH  
 Auch nicht wir gehört haben. Vermutlich unterschiedlich und ein  
 Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die Wahlmöglichkeit zwischen  
 Hähnchen und Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels.  
 Die Wahlmöglichkeit zwischen Hähnchen und Schokolade ist ein  
 Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die Wahlmöglichkeit zwischen  
 Hähnchen und Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels.

**KOALA KONG**  
 SO ANFANGEN  
 Als ich die Koala-Kong-Spiele zum ersten Mal spielte, war ich  
 beeindruckt von der Vielfalt der Spielmechaniken. Die Koala-Kong-  
 Spiele bieten eine Vielzahl von Herausforderungen und sind ein  
 Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die Wahlmöglichkeit zwischen  
 Hähnchen und Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels.

**PIKARETTE**  
 WENN MAN SICH MIT EINER  
 Die Pikarette ist ein Spiel, das die Flexibilität des Spiels  
 demonstriert. Die Wahlmöglichkeit zwischen Hähnchen und  
 Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die  
 Wahlmöglichkeit zwischen Hähnchen und Schokolade ist ein  
 Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die Wahlmöglichkeit zwischen  
 Hähnchen und Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels.

**ANGAKU**  
 WENN MAN SICH MIT EINER  
 Die Angaku ist ein Spiel, das die Flexibilität des Spiels  
 demonstriert. Die Wahlmöglichkeit zwischen Hähnchen und  
 Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die  
 Wahlmöglichkeit zwischen Hähnchen und Schokolade ist ein  
 Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die Wahlmöglichkeit zwischen  
 Hähnchen und Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels.

**WÄSTENHUND GERECHTLICH**  
 ETWAS GLÜCK IST DAS VERTRAUEN DES ALLEN MEDIZINMANNES IN UNSEREN  
 WÄSTENHUND GERECHTLICH  
 Die Wästenhund-Gerechtllichkeit ist ein Spiel, das die Flexibilität  
 des Spiels demonstriert. Die Wahlmöglichkeit zwischen Hähnchen  
 und Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die  
 Wahlmöglichkeit zwischen Hähnchen und Schokolade ist ein  
 Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die Wahlmöglichkeit zwischen  
 Hähnchen und Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels.

**WÄSTENHUND GERECHTLICH**  
 ETWAS GLÜCK IST DAS VERTRAUEN DES ALLEN MEDIZINMANNES IN UNSEREN  
 WÄSTENHUND GERECHTLICH  
 Die Wästenhund-Gerechtllichkeit ist ein Spiel, das die Flexibilität  
 des Spiels demonstriert. Die Wahlmöglichkeit zwischen Hähnchen  
 und Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die  
 Wahlmöglichkeit zwischen Hähnchen und Schokolade ist ein  
 Beispiel für die Flexibilität des Spiels. Die Wahlmöglichkeit zwischen  
 Hähnchen und Schokolade ist ein Beispiel für die Flexibilität des Spiels.

**Customer Service Numbers Games Hotlines**

Australia	02 611 4574	1 902 262 662
Austria	0450 190 951 050	0450 800 891 050
Belgium	055 620 593	050 000 000
Denmark	33 23 24 04	33 23 24 04
France	01 30 90 15 15	08 36 88 22 82
Germany	050 55 54 33 00	0190 578 578
Greece	0690 1 6877701	090 2322 80
Ireland	+44 (0) 900 333 555	1550 13 14 16 (R.O.)
Italy	06 33018241	06 55 550
Netherlands	049 582 46 47	06 500 530
New Zealand	08 479 7459	0800 9000
Norway	08 90 43 10	820 15 888
Portugal	(01) 354 02 30	(01) 354 02 30
Spain	902 102 102	902 102 102
Sweden	(+46) 08 510 100 50	(+46) 0724 100 17
Switzerland	052 243 0 555	052 243 0 555
UK	0990 96 88 77	0990 505 505

Games Hotlines are charged 25p/min plus VAT. UK calls are charged at 15p/min. Please send the postcard from the left page before making the call. Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support. Details of call costs apply only to Games Hotline numbers.

## Customer Service Numbers

## Games Hotlines

• Australia	02 611 4574	1 902 262 662*
	<i>*(ITM Calls charged at \$1.50 per min. Get parents' OK to call.)</i>	
• Austria	0450 199 000 500*	0450 199 000 500*
	<i>*(Ein Anruf unter dieser Nummer kostet in der Zeit von 8-18 Uhr ös 8, - - /Min, außerhalb dieser Zeit ös 6, - - /Min.)</i>	
• Belgium	025 020 593	0900 000 00*
		<i>*(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)</i>
• Denmark	31 23 24 04	31 23 24 04*
• France	01 30 89 15 15	08 36 68 22 02*
		<i>*(2,23 F la minute)</i>
• Germany	069 66 54 33 00	0190 578 578*
	<i>*(6 sec/Einheit. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Games-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen.)</i>	
• Greece	(0030-1) 6877701	090 2322 00*
	<i>* Χρέωση κλήσης 164 δρα. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel</i>	
• Ireland	+44 (0) 990 333 555	1550 13 14 15 (R.O.I. only)*
• Italy	06 33018241	166 68 5890*
	<i>(Il costo della telefonata è di Lire 952+ IVA. al minuto. Centro Servizi - Servizi Vocali.)</i>	
• Netherlands	049 562 46 47	06 300 535*
		<i>*(0,95 Hfl./ min)</i>
• New Zealand	09 479 7459	0900 97669*
	<i>*(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost \$1.50 (+ GST) per minute.)</i>	
• Norway	66 90 43 10	820 10 900*
		<i>*8,75 NOK pr. min.</i>
• Portugal	(01) 354 02 30	(01) 354 02 30
• Spain	902 102 102	902 102 102*
• Sweden	(+46) 08 510 100 50	(+46) 0724 100 17*
		<i>*(SEK 8,65 pr./min.)</i>
• Switzerland	052 243 0 555	157 1133*
		<i>*(Fr. 0.86/Min.)</i>
• UK	0990 99 88 77	0881 505 505 (incl. NI)*
	<i>*(Calls are charged 25p/min cheap rate, 39p/min at all other times (Correct at November '95). Calls cost no more than £2.99p. Please seek the permission from the bill payer before making the call. Adcall, PO Box 3000, London N20 9HR.)</i>	

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support  
 Details of call costs apply only to Games Hotline numbers