



© 1994 TITUS

Printed in Japan

Nintendo

GAME BOY™

# THE BLUES BROTHERS

*Jukebox Adventure*



INSTRUCTION BOOKLET

DMG - J6 - UKV-1

LICENSED BY



NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

Software © 1994 Titus - Titus and Titus logo are registered trademarks of Titus. All rights reserved.  
The Blues Brothers copyrights and trademarks are owned by Broadway Video Inc. and/or NBC Inc. - All rights reserved.



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS REVIEWED THIS PRODUCT AND THAT IT HAS MET OUR STANDARDS FOR EXCELLENCE IN WORKMANSHIP, RELIABILITY AND ENTERTAINMENT VALUE. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

# THANK YOU

Thank you for buying "BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE" by TITUS for your Nintendo Game Boy™ unit.

For maximum enjoyment, and to ensure proper handling of your new game, please read this instruction booklet before starting. By doing so, you will be able to play the game better and enjoy it even more. Save this booklet for future reference.

## PRECAUTIONS

- If you play for long periods of time, take a 10 to 15 minute break every hour or so.
- This equipment is precision-built. Do not use or store it under conditions of extreme temperature.
- Do not disassemble the unit.
- Avoid touching the connectors, do not get them wet or dirty.
- Do not clean with benzene, paint thinner, alcohol or other solvents.
- Store the game pak in its protective case when not in use.

# Table of Contents

|                                    |         |
|------------------------------------|---------|
| The Story.....                     | p5      |
| To Start The Game.....             | p6      |
| The Controls.....                  | p7      |
| Objects.....                       | p8 - 12 |
| Your Enemies.....                  | p13 -14 |
| The Screen.....                    | p15     |
| Tricks and Useful Information..... | p15     |
| Warranty Information.....          | p16     |

## THE STORY

The Blues Brothers are back to play the blues. On their way to their first concert, they encounter a Jukebox and decide to listen to some good music, but as soon as they approach it, they get trapped by the evil machine.

Finding a way out will take the Blues Brothers through the sewers, warehouses and the suburbs of many large cities, but they won't be able to play the blues until they reach their final destination.

Can Jake and Elwood escape from the hungry jukebox and reach Chicago in time for the greatest concert of all time?

*Note: Do not attempt the actions you see in this game for real.*

*They are dangerous.*

*Electricity is dangerous. Do not play with it.*

*Do not harm animals.*

## TO START THE GAME

Insert your "Blues Brothers Jukebox Adventure" Game Pak in your Game Boy compact video game system and turn the power to the "ON" position. "NINTENDO" will appear on the screen followed by the license and copyright screen. Press **START** to continue.

A screen with Jake, Elwood and a Jukebox will appear. You may choose your character by pressing **SELECT** and bringing forward the character you wish to use.

If both characters are selected they will both be used alternately during the game.

Press **START** to begin the first level.

Control pad:

move Jake or Elwood during the game.

A button : to Jump.

B button: to Throw a record.

If you hold the B button, after a short time your character will begin flashing, releasing the B button will then launch a super record. (you use three records to make a super record.)

**START**: pauses the game.

**SELECT**: moving the control pad will move the screen for you to take a look around. While in pause, will quit the current life.

## OBJECTS



### **Records :**

You can throw them as weapons to defeat your enemies. (Strong enemies will take several hits before they are eliminated). Records can destroy some brick walls.



### **Hearts :**

You begin with 3 hearts. You lose hearts each time you get touched by an enemy. You can gain extra hearts by catching them (they are represented by hearts).



### **Lives :**

You have five lives at the beginning of the game. You can gain extra lives by catching them (they are represented by small characters). You lose one life if you fall on spikes.

## OBJECTS



### **Note:**

**If you die, you restart where you found the last note.**



**Record Collection:**  
**Gives you 20 extra records.**

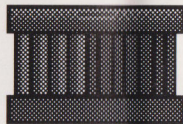


**Ice-cream:**  
**Increases your strength and gives you the power of Super Blues!**

## OBJECTS



**Mini jukebox:**  
You become invulnerable for a short period of time.



**Crate:**  
In some buildings you must jump on crates. Watch out, they fall down fast. If you shoot them, they explode.



**Chain:**  
To grab and climb a chain, press the pad up or down.

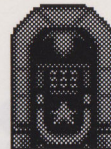
## OBJECTS



**Wooden platform:**  
You must climb on platforms to progress. The fixed platforms fall after a short period of time, so hurry up.

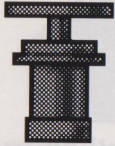


**Switch:**  
Switches the electric arcs when hit by a record.

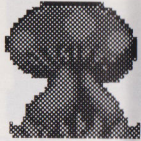


**Large jukebox:**  
The goal of each level.

## OBJECTS



**Spring:**  
A powerful  
trampoline.



**Mushroom:**  
A natural  
trampoline.



**Hourglass:**  
50 seconds more  
to finish the  
level.

## YOUR ENEMIES



**Man traps:**  
Tenacious  
enemies, you can  
either shoot  
them or avoid  
them.



**Dogs:**  
Their bark is  
worse than  
their bite, but  
be careful  
anyway.



**Mosquitoes:**  
Very annoying  
insects.

## YOUR ENEMIES



**Lawnmowers:**  
Fast enemies.



**Snails:**  
Slow but  
numerous.



**Dodos:**  
Powerful  
enemies.

## THE SCREEN

On the bottom of the screen you can see the panel which displays the number of records, lives and hearts.

If you are about to run out of time, you will hear a countdown 'BEEP' sound. However, if you can get an hourglass you will receive 50 seconds more to finish the level.

When the player has lost all his lives, you are given the option to continue, providing you have credits remaining. The number of credits is shown at the bottom of the screen. Pressing START will use a credit, SELECT will quit. If you choose to continue, you will restart at the beginning of the last level reached.

## **90 DAY LIMITED WARRANTY**

### **Nintendo Game Boy GAME PAKS**

TITUS UK warrants that this Game Boy Pak shall be free from defects in material and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If a defect covered by this warranty occurs during this 90 day limited warranty period, TITUS UK will repair or replace the defective pak, at its option, free of charge. To receive this warranty service, return this product, postage prepaid and insured for loss or damage, together with your sales slip or similar proof of purchase to:

**TITUS LTD.**

**United House, North Road, London N7 9DP**

Be sure to include your name, address and phone number, plus a brief description of the fault. Game Paks returned without proof of the date of purchase or after 90-day warranty period, will, at TITUS UK's option, be repaired or replaced at the service charge then in affect for out-of-warranty repair. (Repair done after acceptance of the quotation.) Payments must be made by cheque or money order, payable to TITUS UK LTD.

This warranty shall not apply if the Game Pak has been damaged by negligence, accident, unreasonable use, modification, tampering or by other causes unrelated to defective materials or workmanship. This warranty does not interfere with your statutory rights.





**QUESTO SIGILLO E' LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO E APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI E ACCESSORI PER ASSICURARTI LA TOTALE COMPATIBILITA' CON IL TUO GAME BOY.**

LICENSED BY



NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.  
© 1992 HAL LABORATORY INC.  
© 1993 Nintendo Co., Ltd.

### PER INIZIARE LA PARTITA

1 - Spegner la console (OFF). 2 - Introdurre con cura la cartuccia del gioco "The Blues Brothers" nel vostro Game Boy. 3 - Accendere la console (ON). La scritta "NINTENDO" apparirà sullo schermo assieme alle indicazioni delle licenze e del copyright. Se desiderate iniziare subito a giocare, premere il pulsante START. Se invece desiderate effettuare delle modifiche nelle opzioni, premere SELECT.

Vedrete apparire sullo schermo Jake, Elwood e un Jukebox. Premere SELECT per scegliere il personaggio voluto e allontanare quello che non desiderate utilizzare. Premere START per iniziare il primo livello.

### GLI OGGETTI

Nota musicale: se morirete, riprenderete la partita dal punto in cui avevate trovato l'ultima nota. Collezione di dischi: vi dà altri 20 dischi. Gelato alla crema: per aumentare la vostra forza e darvi la potenza dei Super Blues! Jukebox Piccolo: per diventare invulnerabili per breve tempo. Cassette: in alcuni edifici, dovrete saltare su certe cassette. Cadono giù rapidamente e, quindi, fate molta attenzione! Se le colpite, esplodono. Catena: per prendere una catena e salire su, premere su alto o basso del comando multidirezionale. Piattaforma di legno: per andare avanti bisogna salire sulle piattaforme. Le piattaforme fisse cadono dopo pochi istanti e quindi... fate in fretta! Interruttore: accende o spegne gli archi elettrici quando un disco li tocca. Jukebox Grande: è l'obiettivo di ogni livello. Nel gioco con due giocatori, i due avversari devono toccare contemporaneamente il Jukebox per terminare il livello in corso. Molla: un megatrampolino. Fungo: un trampolino naturale. Clessidra: vi dà altri 50 secondi.

### LO SCHERMO DEL GIOCO

La parte inferiore dello schermo ha un pannello che indica il numero dei dischi, delle vite e dei cuori. Quando il tempo previsto sta per finire, si sente un BIP del conto alla rovescia. Se riuscirete a recuperare una clessidra, avrete altri 50 secondi in più. Quando il vostro eroe avrà perso, potrete continuare se avrete ancora dei crediti. Il numero dei crediti è indicato nella parte inferiore dello schermo. Premere START per usare un credito oppure SELECT per andar via. Se sceglierete di continuare, ricomincerete dall'inizio dell'ultimo livello raggiunto.

### LA STORIA

I Blues Brothers ritornano a suonare il blues. Mentre stanno andando al loro primo concerto, si fermano davanti ad un Jukebox e decidono di ascoltare della buona musica. Ma quando sono lì vicino, si fanno intrappolare da quella macchina insaziabile. Il periplo dei Blues Brothers passa attraverso fogne, depositi e agglomerati urbani (17 livelli in tutto). Non potranno suonare il blues se non avranno raggiunto la loro destinazione finale. Riusciranno Jake e Elwood a sfuggire al vorace Jukebox e ad arrivare a Chicago in tempo per il più grande concerto di tutti i tempi?

### COMANDO MULTIDIREZIONALE

Per far muovere il personaggio durante il gioco. Pulsante A: per saltare. Pulsante B: per lanciare un disco. Per lanciare un "Super Album", tener premuto il pulsante B finché il disco non girerà a tutta velocità sul piatto. START: per interrompere la partita (pausa). SELECT: usando il comando multidirezionale, si può vedere tutt'intorno sullo schermo. Si lascia la vita in cui siamo se si preme questo pulsante durante una pausa.

### I VOSTRI NEMICI

Trappole per esseri umani: molto pericolose! Distruggetele o evitatele! Cani: fanno paura più di quanto non mordano! Ma fate comunque attenzione. Zanzare: insetti molto fastidiosi. Tosaerba: nemici molto veloci. Lumache: nemici lenti, ma numerosi. Dodo: nemici molto temibili.

# AVVERTIMENTO RIGUARDANTE L'EPILESSIA ATTENZIONE

## LEGGERE CON LA MASSIMA ATTENZIONE PRIMA DI USARE IL SUPER NES, IL CONTROL DECK O IL GAME BOY

Una piccola percentuale di persone potrebbe soffrire di un attacco epilettico trovandosi a guardare alcuni tipi di luci lampeggianti comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni. Queste persone potrebbero soffrire di un attacco di epilessia mentre guardano alcuni tipi di immagini televisive o mentre giocano con alcuni tipi di videogame, inclusi quelli per Super Nes, Control Deck e Game Boy. Anche persone che non hanno mai sofferto di epilessia, potrebbero trovarsi in condizione di soffrirne, giocando con un videogame. Consultate il Vostro medico di fiducia se voi, o qualcuno della Vostra famiglia, avvertite uno stato di epilessia. Cessate immediatamente l'uso e consultate il Vostro medico di fiducia se, mentre giocate con un videogame, avvertite uno dei seguenti sintomi: alterazione della vista, contrazioni muscolari e degli occhi, movimenti involontari di qualsiasi altro genere, senso di disorientamento e di stordimento, confusione mentale, capogiri, malessere o convulsioni.

**Nintendo®**



Importato e distribuito in Italia da LINEA GIG S.p.A.  
Via Volturmo, 3/12 - 50019 Osmannoro  
Sesto F.no (Firenze) - Italy  
PRINTED IN ITALY

## GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questo gioco è stato controllato prima della spedizione. Per questo motivo il Centro Assistenza Nintendo di LINEA GIG S.p.A. garantisce il prodotto acquistato per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi, LINEA GIG S.p.A. provvederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 a un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La garanzia non è valida per guasti e danni su console e cassette software dovuti all'uso di adattatori. **La garanzia non è valida per guasti e danno dovuti all'uso di cassette software NON originali Nintendo.** La presente garanzia copre i difetti di produzione o di materiale, ma non quelli dovuti a un uso non proprio del prodotto o a manutenzione e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato e accompagnato da questa garanzia (compilata in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato a).

LINEA GIG S.p.A. CENTRO ASSISTENZA NINTENDO  
VIA VOLTURMO 3/12 - 50019 OSMANNORO  
SESTO FIORENTINO - FIRENZE

ATTENZIONE: LA GARANZIA DECADDE AUTOMATICAMENTE PER DANNI CAUSATI DALL'USO DI ADATTATORI CHE CONSENTONO L'UTILIZZO DI CASSETTE SOFTWARE PROVENIENTI DA ALTRI PAESI. L'USO DI QUESTI ADATTATORI PROVOCA GRANDI DANNI ALLA CONSOLLE.

Cognome ..... Nome .....  
Data di nascita ..... Via ..... N. ....  
Cap ..... Località ..... Prov. ....

Nome cartuccia gioco

Data di acquisto

Indirizzo del rivenditore

Timbro e firma del Rivenditore

Scontrino fiscale

## ATTENZIONE

### NON USARE CON UN APPARECCHIO TELEVISIVO A PROIEZIONE FRONTALE O A RETROPROIEZIONE!

Non installare il tuo Super Nintendo Entertainment System (SNES) e i giochi studiati per il SUPER NES su un apparecchio televisivo a proiezione frontale o a retroproiezione. Videogiochi con scene o schermi statici possono danneggiare irrimediabilmente uno schermo televisivo. Analogo danno può essere causato interrompendo un gioco per lungo tempo e ponendolo in pausa. Immagini fisse o ripetitive possono causare lo stesso danno a un apparecchio di proiezioni televisive. Nintendo non si assume la responsabilità per danni causati da quanto sopra descritto poiché non sono dovuti a difetti di produzione sulla Console o dei giochi. Per ulteriori chiarimenti chiedi al tuo negozio di fiducia.



**D-63760  
GROBOSTHEIM  
Made in Japan**

# THE BLUES BROTHERS LIBRETTO DI ISTRUZIONI

GB

**Nintendo®**

