

Nintendo

GAME BOY™

Hammerin' HARRY

DMG-DI-FRG



SPIELANLEITUNG

irem
IREM CORPORATION



Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Nintendo GAME BOY System paßt.



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

AK

© 1993 IREM CORPORATION.

ACHTUNG

- 1 Wenn Du längere Zeit spielst, mach nach etwa jeder Stunde 10 bis 15 Minuten Pause.
- 2 Du hast es hier mit einem Präzisionsgerät zu tun. Benutze und lagere es nicht unter extremen Temperaturen und gehe vorsichtig damit um.
- 3 Die Terminals solltest Du nicht berühren und darauf achten, daß sie nicht mit Wasser in Berührung kommen, weil das zu Funktionsstörungen führen kann.
- 4 Wisch dieses Gerät nicht mit flüchtigen Lösungsmitteln wie Verdünner, Benzin oder Alkohol ab.
- 5 Wenn Du das Game Pak nicht benutzt, lege es in den dafür vorgesehenen Schutzkarton.

Hammerin' HARRY™

INHALT

DIE GESCHICHTE.....6

UND SO WIRD'S GEMACHT.....8

DIE MACHT DES HAMMERS..9

NOCH MEHR POWER10

STUFEN.....11



HARRY SCHLÄGT LOS

6

Eine Gruppe rücksichtsloser und gespenstischer Bauarbeiter terrorisiert die unschuldigen Menschen in Corpentersville. Die gnadenlosen Gespenster zerstören das Zuhause glücklicher Familien und sorgen dafür, daß es in deren Häusern spukt.

Vollkommen eingeschüchtert durch die Gespensterbaufirma, sind die friedlichen Bürger von Corpentersville nicht in der Lage, sich zur Wehr zu setzen. Doch eines Tages wird die Sache für die Gespenster etwas schwieriger. Indem sie Donna kidnappen, begehen diese völlig durchgedrehten Typen nämlich einen schweren Fehler. Denn zufällig ist Donna eine sehr gute Freundin eines sehr bedeutenden



Mannes. Als Harry von der Arbeit nach Hause kommt, warnt ihn der Gespensterchef, er solle sich aus ihren Angelegenheiten heraushalten, wenn er Donna heil wiedersehen will.

Falsch!

Auf Rache aus, schnappt sich Harry den Hammer, den er auf der Schwelle eines der Spukhäuser liegen sieht. Den Ausdruck stahlharter Entschlossenheit in den Augen, haut Harry mit dem Hammer auf den Boden und schreit: "Es wird Zeit, den Hammer zu gebrauchen!"



7

UND SO WIRD'S GEMACHT

STEUERFELD 8

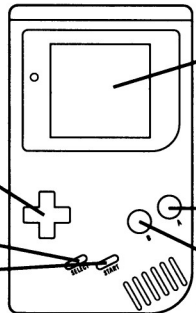
Damit kannst Du Harrys Bewegungen steuern.

SELECT-TASTE

Für die Auswahl.

START-TASTE

Damit läßt sich das Spiel starten, unterbrechen und fortsetzen.



BILDSCHIRMANZEIGE

Harrys Körperstärke
Anzahl von Harrys Leben

A-TASTE

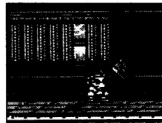
A-Taste drücken, um zu springen, schwimmen oder zu schießen.

B-TASTE

B-Taste drücken, um zu schlagen oder zu schießen.

8

DIE MACHT DES HAMMERS



Der Hammer eignet sich ausgezeichnet, um Harrys Feinde von der Gespensterbaufirma zu verjagen.

POWER POUND: Hock Dich hin und hau mit dem Hammer auf den Boden. Damit kannst Deine Feinde augenblicklich lähmen. Wenn Du dazu

den Spike Hammer verwendest, sind die Gespenster weg vom Fenster.

SKY STRIKE: Drück die Steuertaste nach oben, wenn Du ein Gespenst von oben angreifen siehst. Damit schickst Du es dahin zurück, woher es gekommen ist.

POWER BLOCK: Du kannst einen feindlichen Angriff abblocken, indem Du Dich ihm zugewandt hinhockst und mit Deinem Hammer abblockst.



9



GEGENSTÄNDE FÜR NOCH MEHR POWER



SCHIENENNAGELHAMMER
Der verleiht Dir doppelte Kraft.



REISKUGEL
Baut Deine Kraft um einen Punkt auf.

10

HARRY-PUPPE



SCHUTZHELM
Gibt Dir einmal Unverwundbarkeit



STUFEN

STAGE 1



Stufe 1: Angriff der gespenstischen Bauarbeiter

Die Gespensterbaufirma greift die Stadt an und verwandelt das Zuhause glücklicher Menschen in Häuser, in denen es spukt. Hier hast Du es mit ganz üblen Gesellen zu tun, die mit Sägen und Nägeln

angreifen. **Boß: das Nagelmonster.**

Stufe 2: Greif die Fabrik an

Ein Werk in der Stadt wurde von der Gespensterbaufirma in eine Waffenfabrik verwandelt.

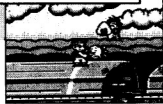


STAGE 2

11

STUFEN

STAGE 3



Stufe 3: Das Gespenster-Schlachtschiff

Ein Luftschiff wurde in ein Schlachtschiff der Gespenster verwandelt. Spring aufs Dach und dringe in das Schlachtschiff ein. Geh den Sägen aus dem Weg. Stell Dir dazu vor, Du vollführst im Zirkus einen Drahtseilakt. **Boß: der gigantische Fluggeist**



STAGE 4

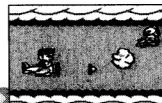
Stufe 4: Wie im Dschungel

Die Gespensterbaufirma hat zwischen Ruinen im Dschungel einen mächtigen Stützpunkt errichtet. Bei der Jagd nach den Bösewichten kann man sich leicht verirren. Vorsicht! **Boß: der Magma-Kanonenfisch.**

Stufe 5: Das Hauptquartier der Gespensterbaufirma

Nach vielen erfolgreich geschlagenen Schlachten bist Du schließlich in die unterirdische Geisterstadt gelangt. Dring in das Hauptquartier der Gespensterbaufirma ein und stelle Dich der letzten großen Herausforderung. **Boß: der Präsident der Gespensterbaufirma**

BONUSSTUFEN



BONUS STAGE 1

Bonusstufe 1: "Die Luftschlacht"

Jage die Kidnapper in einem Luftkampf. Diese Gespenster sind ziemlich schnell.



STAGE 5

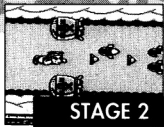
STUFEN

Bonusstufe 2: "Harry, eine menschliche Kanonenkugel!"

Das ist ganz wörtlich gemeint. Hinein in die Kanone und dann bum!

Bonusstufe 3: "Vulkanbomben!"

Nachdem der Kidnapper in den Vulkan geflohen ist, beginnt dieser auszubrechen. Jetzt sind die Vulkanbomben dran, aber paß auf, daß sie nicht Dich erwischen!



Hammerin' HARRY™

SOMMAIRE

HISTOIRE18



COMMENT PRENDRE LE CONTROLE20

POUVOIRS DU MARTEAU.....21

CE QUI DONNE LE POUVOIR...22

SCENES23



HARRY FAIT DESCENDRE LA GRANDE SALLE

18

Un groupe d'ouvriers de bâtiment fantômes et impitoyables terrorise les gens innocents de Corpentersville. Les fantômes sans merci détruisent des maisons heureuses en les faisant devenir des maisons hantées.

Les citoyens paisibles de Corpentersville, totalement intimidés par la Société Immobilière Fantôme, n'offrent pas de résistance.

Un jour, toutefois, les choses prennent un mauvais tour pour les fantômes. Ces entrepreneurs incontrôlables ont tort de kidnapper Donna. Elle est justement une très bonne copine d'un gars très fort. En rentrant du travail, Harry apprend par le chef des



fantômes que s'il veut que Donna reste en bonne santé il doit rester en dehors de leur commerce. Mauvais pas.

Pour se venger, Harry prend un marteau qu'il voit sur le seuil d'une maison hantée. Avec un air de véritable détermination, Harry frappe le sol avec son marteau en hurlant "C'EST LE MOMENT DE FRAPPER!"



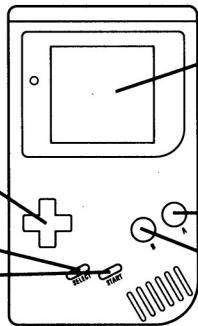
19

COMMENT PRENDRE LE CONTROLE

PAVE DE COMMANDES 8
Contrôle les mouvements de Harry.

BOUTON SELECT
Sélectionne.

BOUTON START
Démarre, arrête momentanément et continue le jeu.



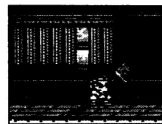
VISUALISATION A L'ECRAN
La force corporelle de Harry
Le nombre de vies de Harry.

BOUTON A
Appuie sur le Bouton A pour sauter, nager ou tirer.

BOUTON B
Appuie sur le Bouton B afin de shooter ou de pousser.

20

POUVOIRS DU MARTEAU



Le marteau est une excellente façon de poursuivre les ennemis de Harry de la Société Immobilière Fantôme.

FRAPPE PUISSANTE: Accroupis-toi et frappe le sol avec ton marteau pour paralyser momentanément tes ennemis. Si tu essaies cette technique avec le Marteau à Clous, les fantômes vont crever.

ATTAQUE AERIEENNE: Appuie sur le pavé de commandes quand tu vois qu'un fantôme t'attaque d'en haut. Tu vas le renvoyer d'où il vient.

BLOCAGE DES POUVOIRS: Tu peux bloquer un ennemi en l'attaquant accroupi face à lui et en l'immobilisant avec ton marteau.



21



OBJETS DONNANT DU POUVOIR



MARTEAU A CLOUS
Il a un pouvoir double.

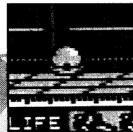


BALLE DE RIZ
Te redonne un point de force.

POUPEE DE HARRY



CASQUE PROTECTEUR
Te donne one-time



SCENES

STAGE 1



La Société Immobilière Fantôme attaque la ville et transforme des maisons heureuses en maisons hantées. Tu dois battre des gros méchants qui attaquent avec des scies et des clous. **Chef: le Monstre à Clous.**

Scène 2: Détruis L'Usine

Une des usines de la ville a été transformée en usine d'armes de la SIF. Glisse-toi le long d'un caniveau dans l'usine pour détruire leur atelier. **Chef: la Balle de Ping-Pong Bombe.**



STAGE 2

STAGE 3



Scène 3: Le Navir Cuirassé Fantôme

Un dirigeable a été transformé en un navir cuirassé fantôme. Saute sur le toit et rentre à l'intérieur. Evite les scies. Fait semblant d'être un équilibriste au cirque pour te déplacer. **Chef: le Fantôme Volant Géant.**



STAGE 4

Scène 4: C'est une Jungle

La Société Immobilière Fantôme a créé une base puissante dans quelques ruines dans la jungle. C'est facile de se perdre en poursuivant les méchants. **Attention! Chef: le Poisson Magma Canon.**

Scène 5: Le Siège Social de la SIF

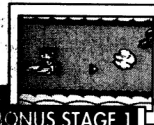
Après plusieurs batailles remportées avec difficulté, tu es finalement arrivé dans la ville souterraine fantôme.

Introduis-toi dans le siège social de la SIF et relève ton plus grand défis. **Chef: le Président de la Société Immobilière Fantôme.**



STAGE 5

SCENES BONUS



BONUS STAGE 1

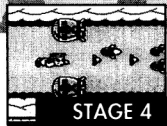
Scène Bonus 1: "La Bataille Aérienne"

Poursuis les kidnappeurs dans un combat entre avions. Ces fantômes se déplacent vite.

SCÈNES

Scène Bonus 2: "Harry, un Boulet de Canon Humain!"

Exactement comme dans le titre, il saute dans le canon et boum!



STAGE 4

Scène Bonus 3: "Martelage des Bombes Volcaniques"

Une fois que le kidnappeur s'est échappé dans le volcan, ce dernier fait éruption. Frappe les bombes volcaniques au marteau, mais ne les laisse pas te marteler!



BONUS STAGE 4

Fur in Österreich und in der Schweiz gekaufte
Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertrieb Ges. m. b. H.
Magazinstraße 4
A-5027 Salzburg
Tel: A-0662-88921

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel: CH-061/311 88 18

Printed in Japan