Nintendo®

GAME BOY™

DMG-LN-NOE

SUNSOFT®

LOONEY TUNES™

Spielanleitung

WWW.GAMEBOYLAND.DE

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.

LICENSED BY

Nintendo®

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

SUNSOFT® IS A REGISTERED TRADEMARK OF SUN ELECTRONICS CORPORATION. © 1993 SUN ELECTRONICS CORPORATION. LOONEY TUNES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. © 1993.

Vielen Dank dafür, daß Ihr Euch für den Kauf des SUNSOFT "Looney Tunes" Game-Paks entschlossen habt. Diese Anleitungen sollten vor Beginn des Spiels sorgfältig durchgelesen werden, damit Ihr wißt, worum es in diesem Spiel geht und mehr Spaß daran habt. Diese Anleitungen sollten an einem sicheren Ort aufbewahrt werden.

VORSICHTSMASSNAHMEN

- Das Game Boy-Gerät sollte ausgeschaltet sein, bevor das Game-Pak in das Gerät eingegeben oder wieder herausgenommen wird.
- Bei dem Game Boy handelt es sich um ein High-Tech-Produkt. Es sollte keinen extremen Temperaturen ausgesetzt werden.
- Das Gerät sollte nicht mit Flüssigkeiten in Berührung gebracht noch anderen äußeren Einwirkungen ausgesetzt werden. Das Gerät darf nicht auseinandergenommen werden.
- Anschlußstellen möglichst nicht berühren und immer sauber und trocken halten.
- Bei längeren Spielzeiten sollte eine Pause eingelegt werden.

ACHTUNG - BITTE VOR DEM GEBRAUCH DES GAME BOY-SYSTEMS LESEN

Bei einem geringen Teil der Bevölkerung können durch bestimmte flackernde Lichter oder Muster, die Bestandteil unserer täglichen Umwelt sind, epileptische Anfälle ausgelöst werden. Bei diesen Personen können durch bestimmte Arten von Fernsehbildern oder Videospielen epileptische Anfälle hervorgerufen werden. Spieler, bei denen diese Anfälle bisher nicht aufgetreten sind, können trotzdem an einer nicht diagnostizierten Form von Epilepsie leiden. Spieler, die an Epilepsie leiden oder die während des Gebrauchs von Videospielen die folgenden Symptome zeigen, sollten ihren Arzt konsultieren: veränderte Wahrnehmung, Muskelzucken oder andere unwillkürliche Bewegungen, Wahrnehmungsverlust der Umwelt, Verwirrung und/oder Schüttelkrämpfe.

INHALT

ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIEL	3
SPIELANLEITUNG	4
START	5
SPIELSCHIRM	6
GEGENSTÄNDE	7
PUNKTEVERGABE	7
BOSS-LEVEL	8
LEVEL 1: "Südsee"	9
LEVEL 2: "Straßauf und Straßab"	9
LEVEL 3: "Pilot Porky"	10
LEVEL 4 - BONUS-LEVEL: "Zeit für eine Frühstückspause"	10
LEVEL 5: "Gespenstermaus"	11
LEVEL 6: "Weit hinter den Bergen"	11
LEVEL 7: "Immer schön vorsichtig sein"	12
PUNKTZAHLEN	13

ÜBERBLICK ÜBER DAS SPIEL

"Looney Tunes" für den Game Boy enthält sieben spannende Level. Jedes Level muß innerhalb der angegebenen Zeit beendet werden. In diesem Spiel tauchen eine Reihe von Figuren aus den "Looney Tunes"-Zeichentrickfilmen auf, die es mit uns allen bekannten Gegnern aufnehmen müssen, aber auch einige neue Gegner werden vorgestellt, die Ihr bestimmt nicht wieder vergessen werdet. Auf jedem Level ist jeweils eine der Figuren der Star in einem eigenen Abenteuer, und das Spiel dieses Levels unterscheidet sich dementsprechend von den anderen. "Looney Tunes" für den Game Boy begleitet Bugs Bunny in ein Gespensterhaus, schwimmt mit Daffy Duck durch die Südsee und hebt mit Porky Pig in den Himmel ab. Ihr werdet viele andere verrückte Spielorte besuchen und dort vielen bekannten Zeichentrickfiguren begegnen. In "Looney Tunes" für den Game Boy gibt es für jeden etwas. Als ob es sieben verschiedene Spiele in einem wären.

SPIELANLEITUNG

STEUER-PAD

"Rechts" oder "Links": Bewegt die Figuren nach rechts oder links.

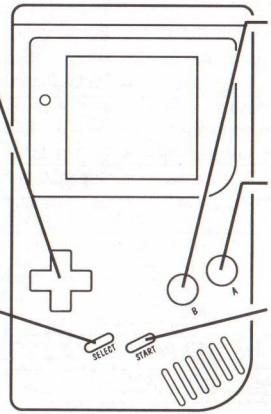
"Runter": Ducken

"Hoch": Fliegen (nur auf entsprechenden Levels)

SELECT-KNOPF

Wird nicht verwendet

RESET: A- + B- + Start- + Select-Knopf gleichzeitig



KNOPF B

- Um Frisbees zu werfen
- Um Sternbomben abzuwerfen (nur auf entsprechenden Levels)

KNOPF A

Springen (niedergedrückt halten, um Figur höher springen zu lassen)

START-KNOPF

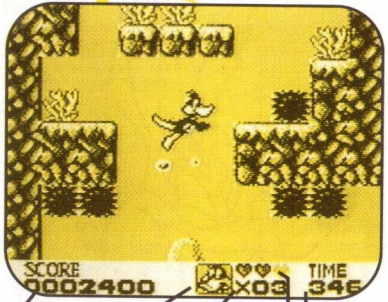
- Für den Spielstart
- Für eine Spielpause

START

"Looney Tunes"-Game Pak in das Game Boy-Gerät eingeben und Gerät einschalten. Nach wenigen Augenblicken wird der Titelbildschirm gezeigt. Start-Knopf drücken, damit das Spiel beginnen kann.

"Looney Tunes"-Game Pak in das Game Boy-Gerät eingeben und Gerät einschalten. Nach wenigen Augenblicken wird der Titelbildschirm gezeigt. Start-Knopf drücken, damit das Spiel beginnen kann.

SPIELSCHIRM



Gesamt-punktzahl

Zahl der verbleibenden Leben

In der Hauptrolle

Statusmesser des momentanen Power-Lebens

Verbleibende Zeit zur Beendigung des Levels

Zu Beginn des Spiels habt Ihr drei Power-Leben. Jedes Power-Leben besteht aus drei Statusbehältern. Wenn der Statusmesser leer ist, habt Ihr ein Power-Leben verloren. Wenn alle drei Power-Leben aufgebraucht sind, ist das Spiel vorüber. Ihr könnt das Spiel so oft Ihr wollt fortsetzen. Dazu braucht Ihr nur "Spiel fortsetzen" (Continue) wählen, wenn das Spiel vorbei ist. Wenn Ihr aufhören wollt, einfach zum Ende eines Spieles "Spiel beenden" (End) wählen.

GEGENSTÄNDE

KRISTALL: 200 Punkte

UNBESIEGBARKEIT: Eurer Figur kann kein Schaden zugefügt werden (gilt nur für wenige Augenblicke)

TAZ-ÜBERRASCHUNG: 1.000 Punkte(nur auf Level 4)

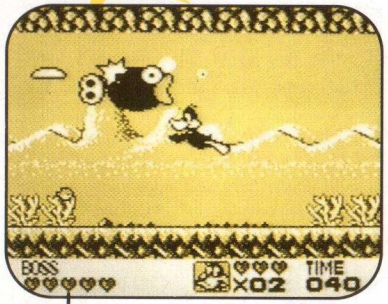
STATUSBEHÄLTER: Gibt Euch einen Statuszuwachs

1 UP: Gewinnt ein Extra-Leben

PUNKTEVERGABE

Euer Punktestand hängt davon ab, wieviele Punkte Ihr im Laufe des Spiels erwerben könnt. Punkte werden für die Vernichtung von Gegnern, für gesammelte Kristalle und für die Beendigung des Levels vor Ablauf des Zeitlimits vergeben. Je schwieriger ein Gegner ist, desto mehr Punkte könnt Ihr gewinnen. Kristalle sind jedoch immer 200 Punkte wert.

BOSS-LEVEL



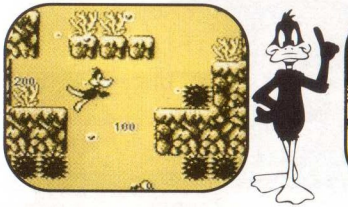
Boss-Statusanzeige

Außer auf Level 2 und 4 muß die jeweilige Spielfigur zum Ende eines Levels einen Boss besiegen, bevor Ihr zum nächsten Level weitergehen könnt. Wenn der Boss auf dem Schirm erscheint, verwandelt sich die Punkteanzeige in eine "Boss-Statusanzeige". Die Boss-Statusanzeige ändert sich je nach Stärke des Bosses und muß geleert werden, indem Ihr den Boss angreift, bevor Euch Eure Leben ausgehen. Nur wenn die Boss-Statusanzeige leer und der Boss besiegt ist, könnt Ihr zum nächsten Level weitergehen.

LEVEL 1

"Südsee" In der Hauptrolle: Daffy Duck

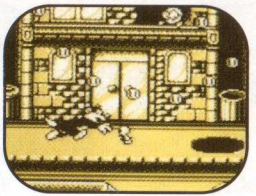
Daffy Duck sucht zu Land und zu Wasser nach dem verborgenen Schatz. Während der Suche trifft er auf Gegner, die er mit Frisbees und Draufspringen bekämpft. Wenn Daffy auf dem Wasser ist, muß der Knopf A gedrückt werden, um Daffy untertauchen zu lassen.



LEVEL 2

"Straßauf und Straßab" In der Hauptrolle: Sylvester und Tweety

Sylvester verfolgt Tweety durch die Straßen der Stadt, die viele Gefahren bergen. Wenn es Sylvester gelingt, Tweety zu fangen, solltet Ihr den Knopf A schnell hintereinander drücken, damit sich Tweety wieder befreien kann. Tweety muß Sylvester in die Gullys locken, die sich auf allen Straßen finden, um die Verfolgungsjagd auszusetzen, während er sich vor den Gegenständen, die von allen Seiten aus auf ihn geworfen werden, ducken muß. Zum Abschluß des Levels muß Tweety das Vogelfutter einsammeln, damit er sich in Sicherheit bringen kann.



LEVEL 3

"Pilot Porky"
In der Hauptrolle: Porky Pig

Porky Pig ist im Flugzeug gegen finstere fliegende Feinde unterwegs. Zum Angriff Knopf B drücken, um die Sternbomben abzuwerfen, dabei immer auf angreifende Gegner achten. Vorsicht vor explodierenden Luftbomben!

LEVEL 4 BONUSLEVEL

"Zeit für eine Frühstückspause"
In der Hauptrolle: Tasmanian Devil

Ihr habt nur 60 Sekunden Zeit, um so viele "Taz-Überraschungen" wie möglich zu sammeln. "Taz-Überraschungen" sind in den Ziegelsteinen versteckt, die Taz zerstören muß, indem er in Windeseile nach rechts und links springt. Jede "Taz-Überraschung" bringt Euch 1.000 Punkte.

LEVEL 5

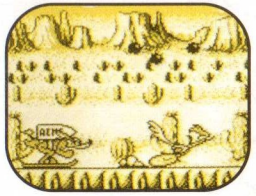
"Gespenstermaus"
In der Hauptrolle: Speedy Gonzales

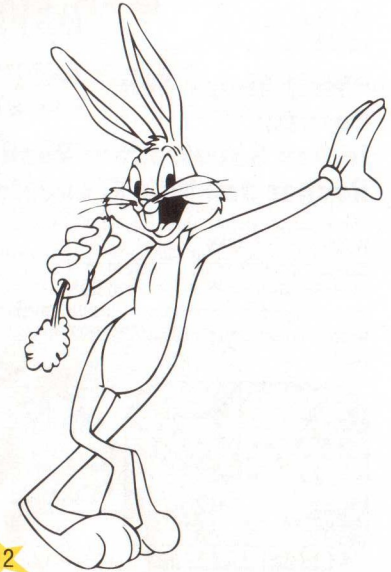
Speedy Gonzales ist auf der Suche nach Käse, in einem Haus, in dem es von Geistern und Gespenstern nur so wimmelt. Um freie Bahn zu haben, muß Knopf B gedrückt werden, damit Speedy Gonzales seine Tanzkünste zeigen kann. Um auf den Gegner springen zu können, wird Knopf A gedrückt. Besiegt den Boss, um den verborgenen Käse zu finden.

LEVEL 6

"Weit hinter den Bergen"
In den Hauptrollen: Road Runner und Wile E. Coyote

Wile E. Coyote verfolgt Road Runner durch die Wüste und wirft ACME-Bomben, um ihn zu stoppen. Ihr müßt Wile E. Coyote in den Boden stampfen, während Ihr den Hindernissen ausweicht, indem Ihr den Knopf A drückt. Wenn Ihr Knopf B drückt, hört Ihr das berühmte "Biep! Biep!".

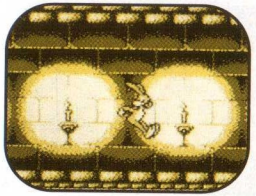




LEVEL 7

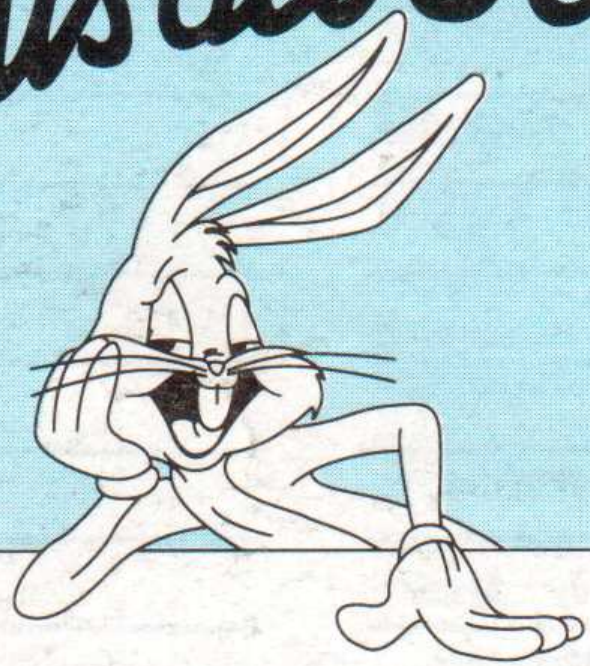
"Immer schön vorsichtig sein" In der Hauptrolle: Bugs Bunny

Bugs Bunny möchte aus dem verwunschenen Haus fliehen, doch er kann seine Möhre nicht finden. Um Fallen zu entgehen, müßt Ihr den Knopf A drücken, damit Bugs Bunny springen kann. Um den furchterregenden Erscheinungen zu entkommen, müßt Ihr Frisbees werfen (Knopf B drücken). Vorsicht! Die Möhre ist gut bewacht!



PUNKTZAHLEN

"That's all Folks!"™



Sunsoft® is a registered trademark of Sun Electronics Corporation.
LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. ©1993. All Rights Reserved.
SUN ELECTRONICS CORPORATION, 250 Asahi Kochino-Cho, Konan City, Aichi, 483 Japan.
Ausschließlicher Vertrieb durch:
Mitsui & Co. Deutschland GmbH, Postfach 30 36 69 – 2000 Hamburg 36
© 1993 SUN ELECTRONICS CORPORATION.

PRINTED IN JAPAN