



**VIC TOKAI**

DISTRIBUTED BY  
**VIC TOKAI EUROPE LTD.**  
TOKAI HOUSE, 9 DUNCAN CLOSE  
MOULTON PARK, NORTHAMPTON NN3 6WL  
TEL: (01604) 648326 FAX: (0604) 670864

PRINTED IN JAPAN  
IMPRIME AU JAPON

Nintendo®

**GAME BOY™**

DMG-LU-EUR



**INSTRUCTION BOOKLET**



**VIC TOKAI**

LICENSED BY

**Nintendo**



**Nintendo**

Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren  
Conservare queste informazioni / Guardate estas informes / Bewaar deze informatie  
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, GAME BOY™ AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

AK



THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR GAME BOY SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME GAME BOY.

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.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA GAME BOY.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU GAME BOY SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND GAME BOY-SYSTEEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED GAME BOY.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT GAME BOY.

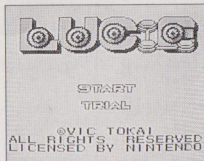
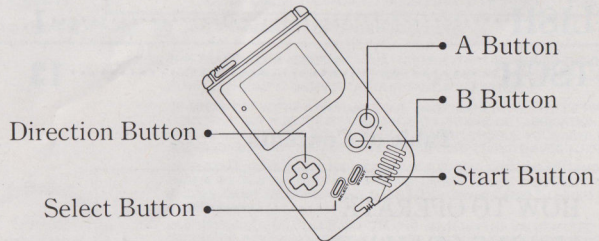
TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI GAME BOY YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.

|              |    |
|--------------|----|
| ENGLISH..... | 1  |
| DEUTSCH..... | 13 |

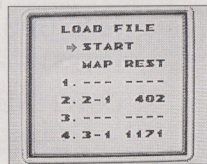
## Table of Contents

|                      |    |
|----------------------|----|
| HOW TO OPERATE.....  | 2  |
| MOVING OF LUCLE..... | 4  |
| HOW TO PROCEED.....  | 6  |
| MANOEUVRE.....       | 8  |
| ITEM.....            | 10 |
| CONTINUE.....        | 12 |

## HOW TO OPERATE



☞ Title screen to select Maze mode or Time Trial mode.



This game has a battery back up. ☞  
To select files on this screen.

### A Button

- Change the pivot from one side to the other.
- Select the file on load screen.
- Select the file on save screen.
- Switch the information screen and completion screen (congratulations) to play screen.

### B Button

- Reverse the rotation of Lucle.

### Start Button

- Skip the animation screen to go to title screen.
- Select the play mode, maze or time trial.
- Pause and re-start the game.

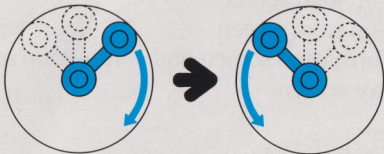
### Direction Button

- Press Up or Down to change the rotation speed of Lucle.
- Move the cursor.

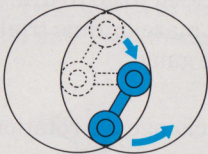
**Select Button** This button is not used.

## MOVING OF LUCLE

Lucle keeps rotating if nothing is pressed.

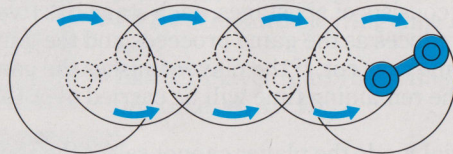


Press B Button to reverse the rotation.

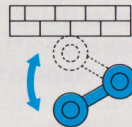


Press A Button to change the pivot to the other side.

Pressing A Button frequently moves Lucle to particular direction.



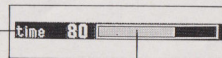
Rotation reverse if Lucle hits obstacle.



## HOW TO PROCEED

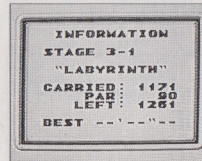
- Player must guide Lucle to the goal within the time shown on the screen.
- The game consists of six stages, each stage has five rounds.
- The time reduces as the game proceeds and the game is over once the time runs cut. If the player finishes the game within the time, the remaining time will be carried over to the next round.
- On time trial mode the player cannot select the round which has not been completed on the maze mode.
- There are many items and traps in the field. The shortest route does not mean the shortest time.

At maze mode player must finish the round within the time shown here, at Time Trial mode elapsed time shows here.



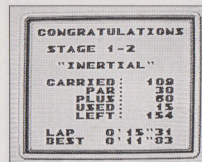
This bar shows rotation speed of Lucle.

## Information Screen



- **Carried**: The time which is carried from the previous round. ➡ A
- **PAR**: Standard clearing time for this round. ➡ B
- **LEFT**: Player must finish this round within this time. ➡ A + B

## Round Clear Screen

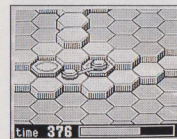


- **CARRIED**: The time which is carried from the previous round. ➡ A
- **PAR**: Standard clearing time for each round
- **PLUS**: Extra time brought by items. ➡ B
- **USED**: The time which is consumed to finish each round. ➡ C
- **LEFT**: The amount of time which will be carried to the next round. ➡ A + B - C

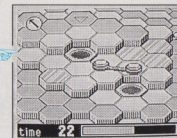
## MANOEUVRE

The field where Lucle moves around is filled with the five manoeuvres below and items.

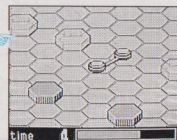
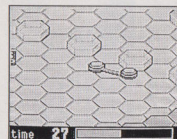
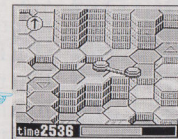
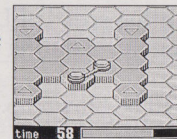
|                                                                                   |                                                                                                             |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>ELEVATOR</b><br>Block which goes up and down. Lucle must ride in the elevator to move the layered field. |
|  | <b>BRIDGE</b><br>The bridge will appear if Lucle is on this block. This bridge will disappear once used.    |
|  | <b>FRAGILE BLOCKS</b><br>These blocks are easily broken when Lucle hits them.                               |
|  | <b>SLIPPING ZONE</b><br>This zone is very slippery. Use the extreme attention to control Lucle.             |
|  | <b>GOAL</b><br>Lucle must reach this to finish each round.                                                  |



- Elevator moves Lucle to the layered field.



- Bridge will show up if Lucle is on this block.



- The block which is shaded can be broken when Lucle hits it.

## ITEM

|                                                                                   |                                                                                                           |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>SPEED DOWN</b><br>The rotation speed of Lucle will be reduced to minimum level during certain periods. |
|  | <b>SPEED UP</b><br>The rotation speed of Lucle will be increased to maximum level during certain periods. |
|  | <b>BOMB</b><br>Lucle will be blown up.                                                                    |
|  | <b>SPIKE</b><br>Lucle will hold on to the slip zone during certain periods.                               |
|  | <b>DIRECTION COCK</b><br>This bird indicates the direction of the goal.                                   |

|                                                                                     |                                                   |
|-------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------|
|  | <b>BONUS 30</b><br>Adds 30 seconds to the time.   |
|  | <b>BONUS 60</b><br>Adds 60 seconds to the time.   |
|  | <b>BONUS 120</b><br>Adds 120 seconds to the time. |
|  | <b>BONUS 240</b><br>Adds 240 seconds to the time. |
|  | <b>AWARD 2</b><br>Doubles the time                |
|  | <b>AWARD 3</b><br>Triples the time.               |

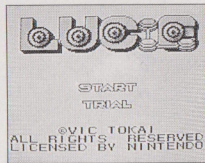
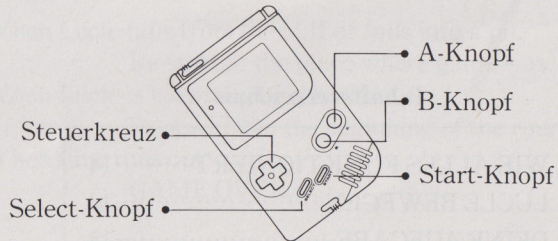
## CONTINUE

- When Lucle falls from the cliff or falls into a pit.  
Re-start at the place where game was.
- When Lucle is blown up by a bomb.  
Re-start from the beginning of the round.
- When time runs out.  
GAME OVER.

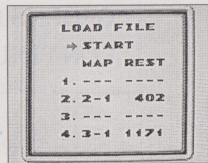
## Inhaltsverzeichnis

|                              |    |
|------------------------------|----|
| WIE ALLES FUNKTIONIERT ..... | 14 |
| LUCLE BEWEGEN.....           | 16 |
| DEINE AUFGABE.....           | 18 |
| SPEZIALFELDER .....          | 20 |
| GEGENSTÄNDE.....             | 22 |
| CONTINUE.....                | 24 |

## WIE ALLES FUNKTIONIERT



Im Titelschirm kannst Du den Maze Mode oder den Time Trial Mode auswählen.



Dieses Spiel kann Spielstände abspeichern. Hier kannst Du Spielstände auswählen.

### A-Knopf

- Ändert die Rotationsachse von einer Seite zur anderen.
- Wählt den Spielstand im Laden-Bildschirm aus.
- Wählt den Spielstand im Speichern-Bildschirm aus.
- Wechselt vom Informations- und Kongratulationsschirm zum Spielfeld.

### B-Knopf

- Läßt Lucle in die andere Richtung rotieren.

### Start-Knopf

- Überspringt die Animationssequenzen und geht zum Hauptbildschirm.
- Wählt den Spielmodus: Maze oder Time Trial.
- Aktiviert und Deaktiviert die Pause.

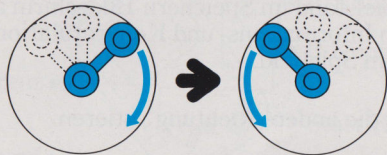
### Steuerkreuz

- Drücke nach oben oder unten, um die Rotationsgeschwindigkeit von Lucle zu ändern.
- Bewegt den Cursor.

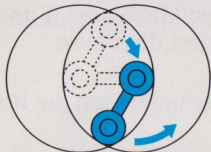
**Select-Knopf** Dieser Knopf wird nicht benutzt.

## LUCLE BEWEGEN

Lucle dreht sich fortwährend, wenn kein Knopf gedrückt wird.

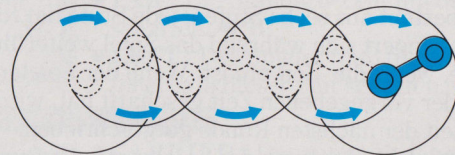


Drückst Du Knopf B, rotiert Lucle in die andere Richtung.

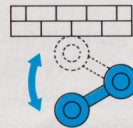


Drückst Du Knopf A, wechselt die Rotationsachse zur anderen Seite.

Die Drehrichtung ändert sich, sobald Lucle ein Hindernis berührt.



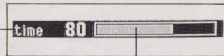
Drückst Du den A-Knopf schnell hintereinander, bewegt sich Lucle in nur eine Richtung.



## DEINE AUFGABE

- Der Spieler muß Lucle innerhalb der angegebenen Zeit zum Ziel führen.
- Das Spiel besteht aus sechs Stufen, jede Stufe hat fünf Runden.
- Die Zeit verringert sich während das Spiel weiterläuft und es ist zu Ende, wenn die Zeit um ist. Wenn der Spieler eine Runde innerhalb der vorgegebenen Zeit geschafft hat, wird die restliche Zeit der nächsten Runde gutgeschrieben.
- Im Time Trial-Modus kann der Spieler nur die Runden anwählen, die er bereits im Maze-Modus erfolgreich bestanden hat.
- Es gibt viele Gegenstände und Fallen auf dem Spielfeld. Der kürzeste Weg bedeutet nicht immer die kürzeste Zeit.

Im Maze-Modus muß der Spieler die Runde in der hier gezeigten Zeit schaffen; im Time Trial-Modus wird hier die verstrichene Zeit angezeigt.



Dieser Balken zeigt die Rotationsgeschwindigkeit von Lucle.

## Informationsbildschirm

|                |      |
|----------------|------|
| INFORMATION    |      |
| STAGE 3-1      |      |
| "LABYRINTH"    |      |
| CARRIED :      | 1171 |
| PAR :          | 90   |
| LEFT :         | 1261 |
| BEST - - - - - |      |

- **CARRIED**: Die gutgeschriebene Zeit aus der letzten Runde. ➔ A
- **PAR**: Die Standard-Zeit, um diese Runde zu schaffen. ➔ B
- **LEFT**: Der Spieler muß diese Runde innerhalb dieser Zeit schaffen. ➔ A + B

## ROUND CLEAR-Bildschirm

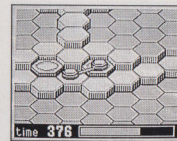
|                 |         |
|-----------------|---------|
| CONGRATULATIONS |         |
| STAGE 1-2       |         |
| "INERTIAL"      |         |
| CARRIED :       | 109     |
| PAR :           | 30      |
| PLUS :          | 60      |
| USED :          | 15      |
| LEFT :          | 154     |
| LAP :           | 0'15"31 |
| BEST :          | 0'11"83 |

- **CARRIED**: Die gutgeschriebene Zeit aus der letzten Runde. ➔ A
- **PAR**: Die Standard-Zeit, um die jeweilige Runde zu schaffen.
- **PLUS**: Extra-Zeit durch aufgesammelte Gegenstände. ➔ B
- **USED**: Die Zeit, die für die jeweilige Runde verbraucht wurde. ➔ C
- **LEFT**: Die Summe der Zeit, die in die nächste Runde transportiert wird. ➔ A + B - C

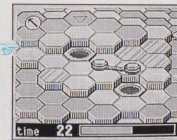
## SPEZIALFELDER

Das Spielfeld, in dem sich Lucle bewegt, besteht außer normalen Feldern aus fünf folgenden Spezialfeldern und verschiedenen Gegenständen.

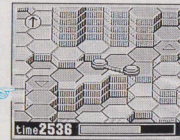
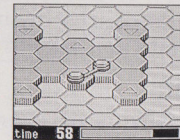
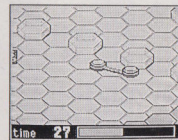
|                                                                                   |                                                                                                                                         |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>FAHRSTUHL</b><br>Ein Block, der sich hoch und runter bewegt. Lucle muß diesen Fahrstuhl betreten, um die Spielfeldebene zu wechseln. |
|  | <b>BRÜCKE</b><br>Die Brücke wird erscheinen, wenn sich Lucle auf diesem Block befindet. Einmal benutzt, wird sie wieder verschwinden.   |
|  | <b>ZERBRECHLICHE BLÖCKE</b><br>Diese Blöcke lassen sich leicht zerstören, wenn Lucle sie ein paar mal trifft.                           |
|  | <b>RUTSCHIGE ZONEN</b><br>Diese Zone ist sehr rutschig. Benutze hier Deine ganze Aufmerksamkeit, um Lucle zu steuern.                   |
|  | <b>ZIEL</b><br>Lucle muß es erreichen, um die Runde zu beenden.                                                                         |



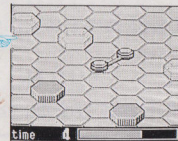
- Der Fahrstuhl bringt Lucle auf eine andere Ebene.



- Die Brücke erscheint, wenn Lucle auf diesem Block steht.



- Der Block mit dem Schatten kann durch Lucle's Berührung zerstört werden.



## GEGENSTÄNDE

|                                                                                   |                                                                                                                       |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <b>GESCHWINDIGKEIT RUNTER</b><br>Die Rotationsgeschwindigkeit wird für eine bestimmte Zeit auf ein Minimum reduziert. |
|  | <b>GESCHWINDIGKEIT HOCH</b><br>Die Rotationsgeschwindigkeit wird für eine bestimmte Zeit auf ein Maximum erhöht.      |
|  | <b>BOMBE</b><br>Lucle explodiert.                                                                                     |
|  | <b>SPIKES</b><br>Lucle hat festen Halt auf der rutschigen Zone.                                                       |
|  | <b>RICHTUNGSHAHN</b><br>Dieser Vogel zeigt die Richtung des Zieles an.                                                |

|                                                                                     |                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------|
|  | <b>BONUS 30</b><br>Addiert 30 Sekunden zur Zeit.   |
|  | <b>BONUS 60</b><br>Addiert 60 Sekunden zur Zeit.   |
|  | <b>BONUS 120</b><br>Addiert 120 Sekunden zur Zeit. |
|  | <b>BONUS 240</b><br>Addiert 240 Sekunden zur Zeit. |
|  | <b>BELOHNUNG 2</b><br>Verdoppelt die Zeit.         |
|  | <b>BELOHNUNG 3</b><br>Verdreifacht die Zeit.       |

## CONTINUE

- Wenn Lucle in den Abgrund oder in eine Grube fällt:  
Neustart von dieser Stelle.
- Wenn Lucle durch eine Bombe explodiert:  
Neustart vom Anfang dieser Runde.
- Wenn die Zeit abgelaufen ist:  
SPIEL VORBEI.