



SUNSOFT®

Distributed by:

LAGUNA Videospiele Vertriebs & Marketing GmbH
Am Südpark 12 D-65451 Kelsterbach
© 1993, 97 Sun Corporation

Sunsoft® is a registered trademark of Sun Corporation.

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia
are trademarks of Warner Bros. ©1993. All Rights Reserved.

PRINTED IN JAPAN

LAGUNA
VIDEO GAMES®

Nintendo®

GAME BOY™

DMG-G6-NOE-1

SUNSOFT®

Speedy Gonzales



SPIELANLEITUNG



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.

LICENCED BY



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

Achtung!

- Vor Einlegen der Spielkassette in das Gerät sowie vor ihrer Herausnahme stets den Strom abschalten! (Schaltung auf OFF!)
- Dies ist ein technisch hochempfindliches Gerät. Es darf daher nicht in extrem heißer oder kalter Umgebung gelagert werden!
- Gerät nicht biegen, drücken, in Flüssigkeit eintauchen oder auseinandernehmen!
- Die Anschlußstecker nicht berühren und diese stets sauber und trocken halten!
- Bei langer ununterbrochener Spielbenutzung gelegentliche Pausen einlegen!

WARNUNG: Verbraucherinformationen und Vorsichtsmaßnahmen in beigelegter Broschüre vor Gebrauch des Nintendo Hardware System bzw. der Spielkassette genau lesen!



Vielen Dank... dafür, daß Sie die SUNSOFT Game Boy Kassette **Speedy Gonzales** gekauft haben. Lesen Sie diese Anleitungen vor Spielbeginn gründlich durch. Dies gibt Ihnen ein besseres Verständnis des Spiels und noch mehr Freude daran. Denken Sie daran, diese Anleitung an einem sicheren Platz aufzubewahren.

INHALT

Die Geschichte	3	Erste Stufe: Auf Eislandia	10
Spielanleitungen	4	Zweite Stufe: Die mexikanische Stadt ...	11
Wie das Spiel angefangen wird	5	Dritte Stufe: Der Sherrywood Wald	12
Spielbildschirm	6	Vierte Stufe: Die Sandwüste	13
Punkte	7	Fünfte Stufe: Auf dem Lande	14
Rätsel	7 & 8	Sechste Stufe: Die Käseinsel	15
Boßstufen	9	Punkte	16
Paßwörter	9	Paßwörter	17

DIE GESCHICHTE

Arriba, Arriba, Andale, Andale! Die schnellste Maus der Welt, **Speedy Gonzales**, rast durch 6 exotische Länder, um seine 'mausknapped' Freunde zu retten. **Speedy** muß den bösen Rattenkönig besiegen und auf seinem Weg Käse einsammeln, um damit seine Kräfte aufzufrischen. Dabei stehen ihm verdammte Käfer, gefährliche Reptilien, Vögel und eine merkwürdige Vegetation in Wege. Diese und noch andere Kreaturen versuchen, Speedy's Aufgabe zu komplizieren. Und als ob das nicht reichen würde! Speedy muß durch Schleifen rasen, von Federn abspringen und Schalter finden, die Hochgeschwindigkeitsventilatoren abschalten, während er dabei gleichzeitig Wasser, Feuer und Stacheln aus dem Weg gehen muß. Aber es ist noch zu früh, um zu verzweifeln. Manche der Tiere und Gegenstände, auf die Speedy trifft, während er Gewässer überquert oder auf Höhen hinaufklettert, helfen ihm auch. Mach Dich jetzt also bereit für die letzte Käseherausforderung.



SPIELANLEITUNGEN

KONTROLLFELD

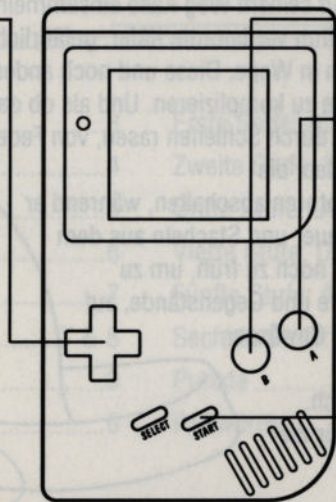
Links oder Rechts: um die Figur nach links oder rechts zu bewegen.

Unten: um nach unten zu sehen (sofern Speedy sich nicht am Boden befindet)

Oben: wird nicht gebraucht

SELECT-TASTE: wird nicht gebraucht

RESET: A + B + Start + Select



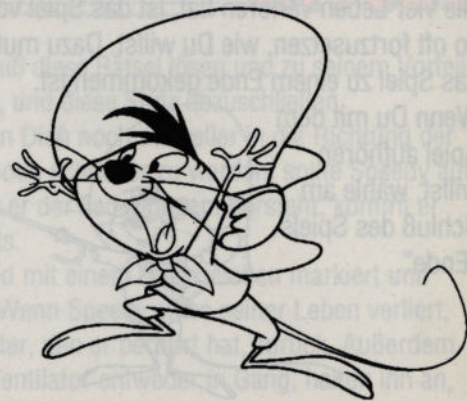
B-TASTE: wird nicht gebraucht

A-TASTE: zum springen

START-TASTE: drücken, um das Spiel zu beginnen
drücken, um das Spiel zu unterbrechen

WIE DAS SPIEL ANGEFANGEN WIRD

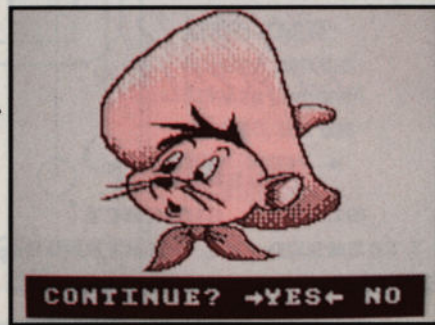
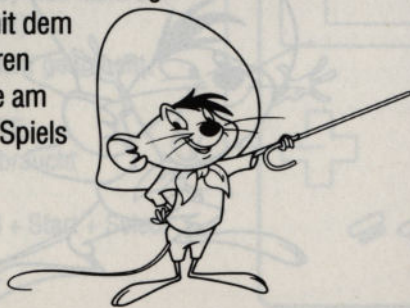
Stecke die Speedy Gonzales Game Boy Kasette in das Game Boy System und schalte das System ein. Kurz danach erscheint der Titelschirm. Drücke die "Start-Taste", um das Spiel zu beginnen.



SPIELBILDSCHIRM

Am Beginn jedes Spiels erhält Speedy vier Leben. Jedes Mal wenn Speedy von einem Feind berührt wird, von Stacheln, Feuer, Rauch oder Wassertropfen getroffen wird oder ins Wasser fällt, verliert er ein Leben. Speedy verliert außerdem jedesmal dann ein Leben, wenn er eine Stufe nicht innerhalb der vorgeschriebenen Frist beendet. Wenn er alle vier Leben verloren hat, ist das Spiel vorbei. Du hast aber die Möglichkeit, das Spiel so oft fortzusetzen, wie Du willst. Dazu mußt Du "Continue" (Fortsetzen) wählen, wenn das Spiel zu einem Ende gekommen ist.

Wenn Du mit dem Spiel aufhören willst, wähle am Schluß des Spiels "Ende".



PUNKTE

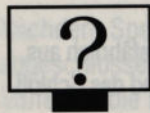
Du gewinnst Punkte, indem Du auf jeder Stufe so viel Käse wie möglich einsammelst. Jedes Stück Käse ist 50 Punkte wert. Jedes Mal wenn Du eine Stufe abschließt, bekommst Du auch noch Extrapunkte. Für jedes eingesammelte Stück Käse erhältst Du 100 Extrapunkte.

RÄTSEL

Auf jeder Stufe warten Rätsel auf Speedy. Er muß diese Rätsel lösen und zu seinem Vorteil ausnutzen, um bestimmte Gebiete zu erreichen, und diese Stufe abzuschließen.

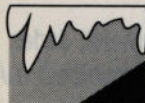


Federn – Diese Federn treiben Dich noch schneller in die Richtung der Federwirkung. Hinweis: um noch schneller zu werden, sollte Speedy auf diese Federn springen. Wenn er der Feder gegenübersteht, kommt er nicht ganz so schnell vorwärts.



Schalter – Diese Schalter sind mit einem Fragezeichen markiert und dienen als Ausgangspunkte. Wenn Speedy eines seiner Leben verliert, kehrt er zu dem letzten Schalter, den er berührt hat, zurück. Außerdem setzen diese Schalter einen Ventilator entweder in Gang, halten ihn an, zerstören Wände oder bauen Brücken.

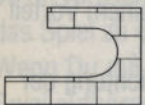
RÄTSEL



Schmelzende Blöcke - Speedy kann auf diese Blöcke hinaufspringen, aber nach nicht allzu langer Zeit zerschmelzen sie.



Einstürzende Szenerie - Manchmal, wenn Speedy mit allzu großer Geschwindigkeit in eine Landschaft rast, verschwindet diese und die Landschaft von oben kommt herabgestürzt.



U-Schleifen - Speedy kann in einer U-Schleife am Dach entlang laufen. Dadurch kann er eine über dem Dach liegende Plattform erreichen. Manchmal muß Du auch noch eine Feder benutzen, um schnell genug zu werden, um die Schleife zu beenden.



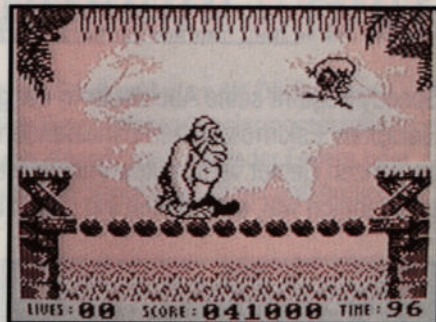
Ventilatoren - Diese Ventilatoren können Speedy entweder zurückpusten oder in die Richtung, in die er eigentlich möchte, treiben. Nahe gelegene Schalter können die Ventilatoren ein - und ausschalten.



Ausgänge - Speedy wird diese auf der Käseinsel finden. Sie sehen gefährlich aus, aber Speedy muß sie berühren, um diesen Abschnitt zu verlassen und das Schloß des Rattenkönigs zu finden.

BOßSTUFEN

Jedes Land besteht aus 4 Abschnitten. Im letzten Abschnitt jedes Landes muß Speedy einen Boß schlagen, um bis ins nächste Land vordringen zu können. Um diesen Boß zu schlagen, muß Speedy auf ihn hinaufspringen und direkt auf ihm landen. Jeder Boß muß 4 Mal direkt getroffen werden. Wenn der Boß besiegt ist, kann Speedy ins nächste Land weiterreisen.



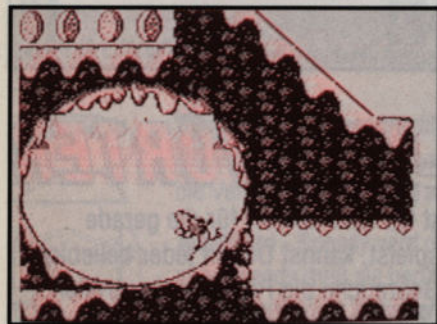
PAßWÖRTER

Nachdem Speedy einen Boß besiegt hat, bekommst Du ein Paßwort für die gerade abgeschlossene Stufe. Wenn Du das nächste Mal spielst, kannst Du auf jeder beliebigen Stufe, für die Du ein Paßwort hast, neu beginnen. Gebräuche die Richtungskontrollen, um das Paßwort einzugeben.

ERSTE STUFE Auf Eislandia

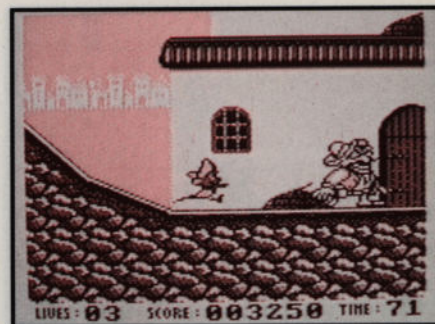
Speedy beginnt seine Abenteuer in der gefrorenen Eiszone. Hier muß er sich vor scharfen Eiszapfen, Eskimos, eiserschneidenden Sägen und dem eiskalten Wasser vorsehen. Die im ganzen Gebiet verstreuten Ventilatoren pusten Speedy entweder in die Richtung, in die er eigentlich will, oder halten ihn davon ab, bestimmte Orte zu erreichen. Versteckte

Schalter schalten diese Ventilatoren ein oder aus. Durch springen auf Pinguine kann Speedy Plattformen erreichen, oder auf dem Rücken von Walen reitend Gewässer überqueren. Im letzten Abschnitt muß Speedy mit einem Walroß kämpfen, während er auf einem Eisblock treibt.



ZWEITE STUFE Die Mexikanische Stadt

In der Mexikozone rennt Speedy auf dem Boden durch die Stadt und über die Dächer der Häuser. In der Stadt lauern viele Gefahren, einschließlich Feuer, Wasser, rasiermesserscharfe Stacheln und der aus Schornsteinen aufsteigende Rauch. Speedy muß entweder Federn oder seine kleinen aber kraftvollen Beinchen gebrauchen, um über Schlangen, Vögel und gemeine Banditos zu springen. Bevor Speedy die Stadt wieder verlassen kann, muß er den gesuchtesten Bandito der Stadt auf dem Dach eines rasenden Zuges besiegen.

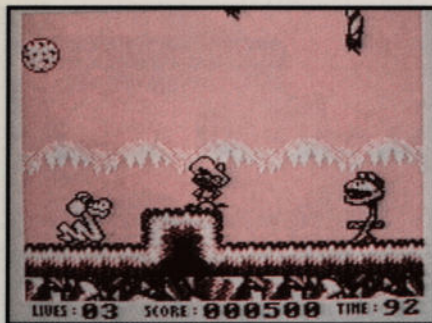


DRITTE STUFE

Der Sherrywood Wald

Hier im Wald wird Speedy keine fröhlichen Menschen finden, sondern nur auf fleischfressende Pflanzen, Alligatoren mit blitzenden Zähnen, mit Nüssen um sich werfende Affen und Bienenschwärme stoßen. Als Pilze getarnte Federn lassen Speedy über Gewässer und Stachel springen. Die Bäume bieten Speedy

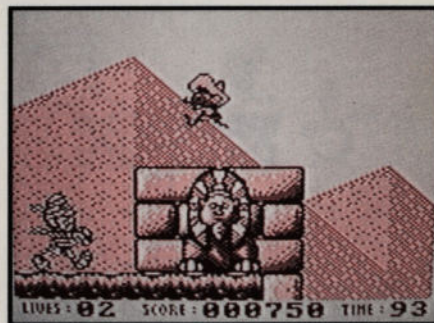
Durchgänge nach oben oder unten - aber nur dann, wenn er Vögeln und Schlangen aus dem Weg geht. Mit Pfeilen bestückte Plattformen dienen als Förderbänder und drängen Speedy in die Richtung der Pfeile. Im Herzen des Waldes muß sich Speedy auf einer wankenden Brücke einem riesigen Gorilla stellen.



VIERTE STUFE

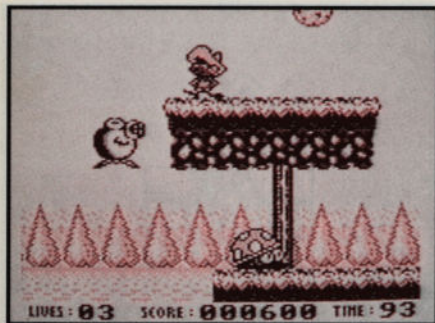
Die Sandwüste

Aus der Hitze in noch größere Hitze! Die Wüstenzone hält Speedy mit ihrem glühenden Sand, Pyramidenruinen, Sphinxen und tödlichen Stacheln im wahrsten Sinne des Wortes "auf dem Sprung". Dieses antike Land ist voll von Überraschungen - und nicht alle davon sind angenehm! Die legendären Mumien und Pharaonen verfolgen Speedy und schlüpfrige Felsen trachten danach, ihn zu überrollen. Speedy muß Rätsel lösen, um durch die einzelnen Abschnitte zu kommen. Wenn er auf Pfeile springt, die bestimmte Plattformen kennzeichnen, kann er andere Plattformen in die von ihm gewünschte Richtung bewegen. Die mit "SP" bezeichneten Blöcke sind in Wahrheit Federn, die Speedy in den Himmel schießen. Andere Blöcke sind mit einer horizontalen Linie markiert. Wenn Speedy diese Blöcke berührt, verschwinden strategische Blöcke und geben Durchgänge für ihn frei. Aber nur wenn der tödliche Geier nicht aus seinem Nest von oben auf Speedy herunterstößt.

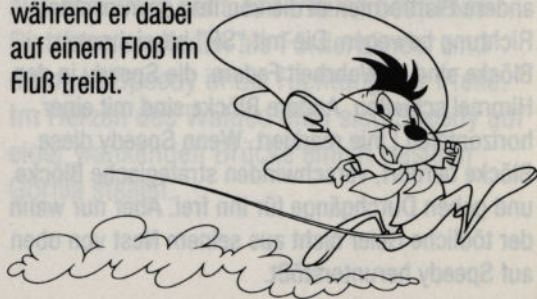


FÜNFTE STUFE Auf dem Lande

Ah, hier auf dem Lande gibt es reichlich frische Luft. Leider gibt es auch haufenweise Bienen, Marienkäfer und zuschnappende Fische. Speedy muß diesen Kreaturen ebenso aus dem Weg gehen wie Stacheln und wandelnden Bomben. Speedy kann auch von treibenden Blöcken springen und höhere Plattformen erreichen. Wenn er aber zu lange auf diesen Blöcken bleibt, rutscht er glatt hindurch. Ebenso helfen Federn Speedy, hochgelegene Stellen zu erreichen.

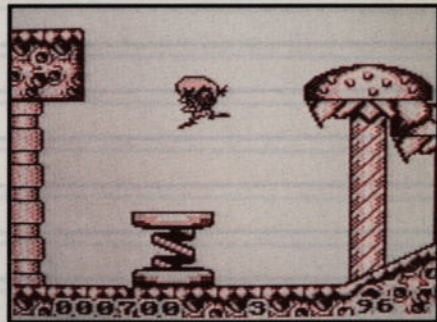


Um das Land wieder zu verlassen muß Speedy ein aufgebrachtes Wildschwein besiegen, während er dabei auf einem Floß im Fluß treibt.



SECHSTE STUFE Die Käseinsel

Speedy ist dem bösen Rattenkönig jetzt schon einen Schritt näher gekommen, aber erst muß er noch den Weg zum Schloß der Käseinsel finden. In dieser Zone gibt es mehr Hindernisse als in allen anderen. Auch hier trifft Speedy auf die schon bekannten Feinde, wie zum Beispiel Fische, Stachel, Feuer und Wasser. Unter den neuen Feinden sind wandelnde Pilze, springende Tomaten, Zwiebeln auf Federn und alles zerschmetternde Säulen. Speedy fällt durch Plattformen mit traurigem Gesichtsausdruck, aber solche mit glücklichem Gesichtsausdruck sind stabil.



PUNKTE

1. Die ersten beiden Abschnitte des Textes sind in zwei Absätze unterteilt. Der erste Absatz beschreibt die Situation der Familie, die zweite Absatz beschreibt die Situation der Kinder.

2. Die nächsten beiden Abschnitte sind ebenfalls in zwei Absätze unterteilt. Der dritte Absatz beschreibt die Situation der Eltern, der vierte Absatz beschreibt die Situation der Kinder.

3. Die nächsten beiden Abschnitte sind ebenfalls in zwei Absätze unterteilt. Der fünfte Absatz beschreibt die Situation der Eltern, der sechste Absatz beschreibt die Situation der Kinder.

4. Die nächsten beiden Abschnitte sind ebenfalls in zwei Absätze unterteilt. Der siebte Absatz beschreibt die Situation der Eltern, der achte Absatz beschreibt die Situation der Kinder.

5. Die nächsten beiden Abschnitte sind ebenfalls in zwei Absätze unterteilt. Der neunte Absatz beschreibt die Situation der Eltern, der zehnte Absatz beschreibt die Situation der Kinder.

6. Die nächsten beiden Abschnitte sind ebenfalls in zwei Absätze unterteilt. Der elfte Absatz beschreibt die Situation der Eltern, der zwölfte Absatz beschreibt die Situation der Kinder.

7. Die nächsten beiden Abschnitte sind ebenfalls in zwei Absätze unterteilt. Der dreizehnte Absatz beschreibt die Situation der Eltern, der vierzehnte Absatz beschreibt die Situation der Kinder.

8. Die nächsten beiden Abschnitte sind ebenfalls in zwei Absätze unterteilt. Der fünfzehnte Absatz beschreibt die Situation der Eltern, der sechzehnte Absatz beschreibt die Situation der Kinder.

9. Die nächsten beiden Abschnitte sind ebenfalls in zwei Absätze unterteilt. Der siebenzehnte Absatz beschreibt die Situation der Eltern, der achtzehnte Absatz beschreibt die Situation der Kinder.

10. Die nächsten beiden Abschnitte sind ebenfalls in zwei Absätze unterteilt. Der neunzehnte Absatz beschreibt die Situation der Eltern, der zwanzigste Absatz beschreibt die Situation der Kinder.

PASSWÖRTER

This image shows a single page of white paper with horizontal black ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper appears to be from a notebook or a standard sheet of stationery. There is no handwriting or other markings on the page.