



PAL VERSION



SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

HINWEIS:BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BEDIENUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!



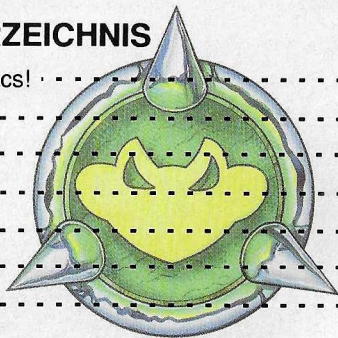
Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die BATTLETOADS* IN BATTLEMANIACS Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

INHALTSVERZEICHNIS

An alle Battlemaniacs!	2
Action-Controls	5
Anzeigetafel	6
So wird gespielt	7
Baddies	10
Hindernisse	17
Smash Hits	19



TM & © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

© 1993 NINTENDO CO.,LTD.

* BATTLETOADS TM & © 1993 RARE LTD. ALL RIGHTS RESERVED.

LICENSED TO TRADEWEST,INC. BY RARE COIN-IT,INC.

SUBLICENSIED FROM TRADEWEST,INC. TO NINTENDO CO.,LTD.

AN ALLE BATTLEMANIACS!

Hoch in den Bergen Tibets, in einem umgebauten Kloster testet die Psicone Corporation ihre letzte Erfindung – den T.R.I.P.S. 21, was für „Totales Realitäts-intergriertes Player System“ steht.

T.R.I.P.S. 21 ermöglicht es einer Person durch ein Computer generiertes Portal in das „Gamescape“ einzutreten. Jeder, der durch dieses Portal schreitet, wird durch einen komplizierten Prozeß quantum-mechanischer Osmose in seine Atome aufgelöst und in das „Gamescape“ integriert.

Anwesend bei diesem Test sind Frau Yuriko Tashoku, Präsident der Psicone Corporation, ihre Tochter Michiko, Professor T. Bird und das „toadale“ Trio, Zitz, Rash und Pimple, auch bekannt als die „BATTLETOADS“.

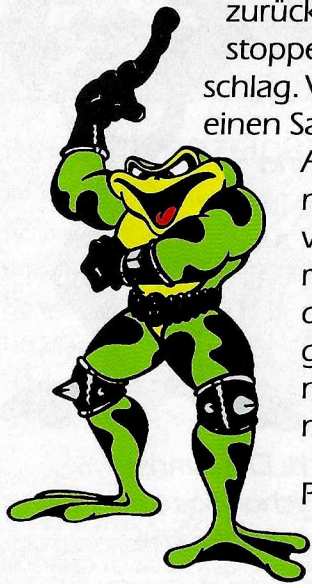
Das Portal öffnet sich. Das Gamescape wird enthüllt: Eine weite Ebene mit vier kaum sichtbaren Gestalten in der Ferne erscheint. Langsam nähern sie sich. Die Umrisse werden deutlicher. Es sind vier **Psycho-Pigs** auf Pferden – die vier **apokalyptischen Schweine**.



Plötzlich galoppieren die Psycho Pigs geradewegs auf das Portal zu und plätzen in das Labor hinein. Eins der Schweine schnappt sich Michiko Tashoku und springt mit ihr durch das Portal

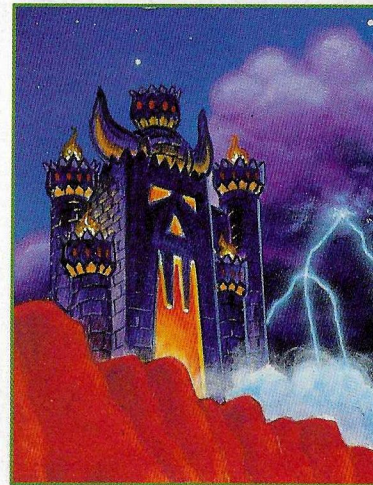


zurück. Als Ritz versucht sie zu stoppen, trifft ihn ein satter Keulenschlag. Völlig benommen wird er über einen Sattel geworfen. Bevor einer der Anwesenden irgendetwas unternehmen kann, galoppieren die vier Schweine der Apokalypse mit ihren beiden Gefangenen in das Gamescape. Zu allem Unglück hat das Portal ein Leck und nun fließt das Gamescape auch noch in unsere Welt über!



Professor T. Birds schlimmsten Befürchtungen sehen sich bestätigt, als eine aufgezeichnete

Nachricht über den Bildschirm des Gamescapes flimmert. Er ahnte schon, daß das teuflische Genie **Silas Volk mire** und die heimtückische **Dark Queen** bei dem Kidnapping und dem Gamescape-Leck ihre schmutzigen Finger im Spiel haben. Wie recht er doch hatte! Silas hat sich irgendwo hinter dem Portal an den Portal-Generator angeschlossen, mit dem verrückten Plan, die gesamte Welt in sein eigenes Gamescape-Reich zu transformieren. Ratet mal, wer dort herrschen



wird! Na klar, Silas und die Dark Queen. Tolle Aussichten! Währenddessen befinden sich Michiko und Zitz auf dem Weg in Silas finstere Burg, wo jeder Versuch ihn zu stoppen, das Ende für die beiden bedeuten würde. **Aber er muß gestoppt werden!** Und Rash und Pimple können es kaum erwarten!

Oben – Du gehst nach oben.

Unten – Du gehst nach unten (außer in „Revenge of Karnath“ und den Traktor Levels, in denen Du Dich duckst).

Links – Du gehst nach links.

Rechts – Du gehst nach rechts.

Doppel-Druck rechts oder links – Du rennst nach rechts oder nach links.

Doppel-Druck rechts oder links, dann den B-Knopf – Du rennst nach rechts oder links und führst dann einen Smash Hit aus.

B-Knopf – Action.

A- oder Y-Knopf – Springen.

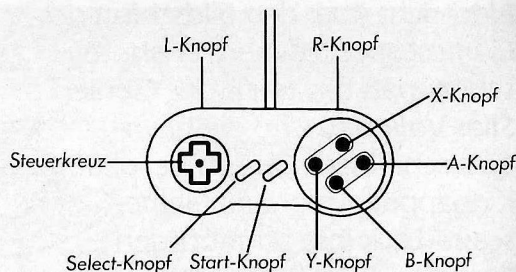
X-Knopf – Aufsammeln/Ablegen.

L- und R-Knopf – Keine Funktion.

Start-Knopf – Startet das Spiel/Pause.

Im Auswahlbildschirm (Selection Screen):

Select-Knopf – Du kannst zwischen Stereo-/Mono-/Sound Effects only-Optionen wählen.



Oben/Unten – Die hast folgende Spieler-Optionen:

1 Player

2 Player A – Die Toads treffen sich gegenseitig.

2 Player B – Die Toads treffen sich nicht gegenseitig.



Leben sind Luxus.

Energie ist das Zeug aus dem die Battletoads sind!

Punkte sind „toadal“ numerisch.

Sobald sich die Battletoads in den Khaos Bergen im Gamescape materialisieren, wirst Du eins merken: Du bist alles andere als Willkommen! Verrückte Psycho Pigs, skurrile Skelette und ein gigantisches versteinertes Schwein geben ihr Biestigstes, um Dich zu stoppen. Und das ist nur ein kleiner Vorgeschmack, denn



Level 1: Khaos Mountains

Du besser noch nicht wissen solltest. Es wimmelt nur so von Baddies oder hinterhältigen Hindernissen.

Meistens von beidem! Baddies sind Silas Volkmi-res computer-generierte Horden von schäbigen Schuften, die seiner krankhaften Phantasie entsprungen sind. Sie haben nur eine Aufgabe: Dich von dem Dark Tower fern-zuhalten.



Level 2: Forest

wo sie herkommen, gibt's noch eine ganze Menge mehr. Dich erwarten Un-geziefer verseuchte Bäume, Terror-Tunnel, dunkle Drachen-höhlen, rasende Rol-ler Coaster-Fahrten und so einiges, was



Level 3: Speeder Bikes

genauso gefährlich wie ihre beweglichen Gegen-stücke. Um Deine Mission erfolgreich fortsetzen zu können, müssen sämtliche Baddies eliminiert und alle Hindernisse eines Levels überwunden werden.

Doch aufgepaßt, Kröte, sie sind nicht gerade zimperlich! Sollte Dein grüner Krötenkörper zuviel auf einmal einstecken, gibt's eine Freifahrt in die ewigen „Toad-Gründe“. Und das Ticket ist einfach zu kriegen! Ein Battletoad-Leben kann ungeheuer kurz sein. Glücklicherweise fühlen sich Battletoads erst wohl, wenn es so richtig hart auf hart geht. Zu DeinerVerfügung steht ein Wahnsinns-



Level 4: Karnath's Revenge

Hindernisse sind heimtückische Wände und Stacheln, speziell entworfen, um unvorsichtigen Kröten den Garaus zu machen. Oft ver-borgen und immer fatal, sind die Hinder-nisse mindestens

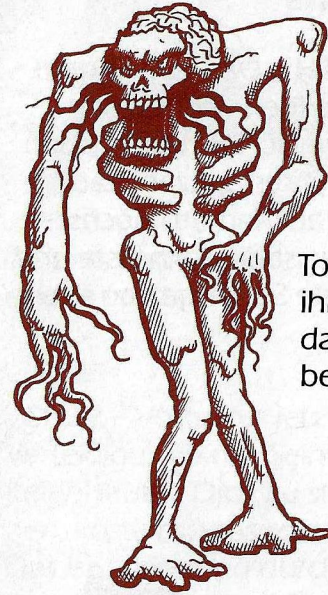
Arsenal an umwerfenden Schlägen, Tritten und Würfen, die nur ein Battletoad ausführen kann. Battletoads sind wahre Experten im Nahkampf, trotzdem solltest Du nicht zögern, einige Objekte als Waffe zu benutzen, wenn sich die Gelegenheit dazu bietet.

Während die Kampfeigenschaften für die meisten Situationen ausreichend sind, verlangen einige Levels Expertenerfahrung was Hochgeschwindigkeitsrennen angeht. Teste Deine Talente auf Speeder Bikes und Tracktoren, aber denke daran, nur der Schnellste erreicht das Ziel!



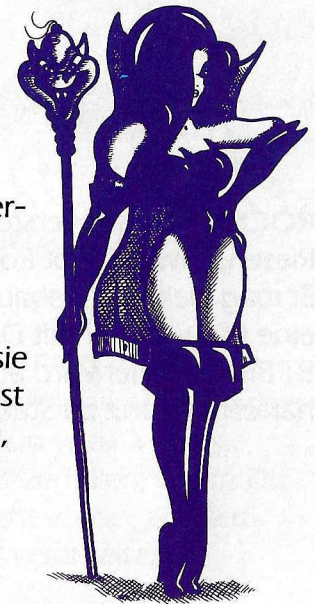
Level 5: Tracktors

Endlich, wenn Du Volkmires finstere Burg erreicht hast, beginnt der ultimative Showdown. Trete ein und Du wirst hautnah die beinahe greifbare Finsternis spüren, die der Dark Tower zu bieten hat. Randvoll mit unangenehmen Überraschungen für ausgepowerte Toads erlebst Du Dein grünes Wunder. Wenn Du all dies hinter Dich bringst, stehst Du der Dark Queen und Silas Angesicht in Angesicht gegenüber. Nur, wenn Du auch dieses letzte Hindernis überwindest, kannst Du Deine Freunde aus den üblen Klauen befreien.



SILAS VOLKMIRE – Ein teuflisches Genie. Er hat das Gamescape erschaffen und plant nun, unsere Welt in sein computerisiertes Königreich zu verwandeln. Sitz und Michiko werden im Dark Tower gefangengehalten und ihm ist jedes Mittel recht, Dich davon abzuhalten, Deine beiden Freunde zu befreien.

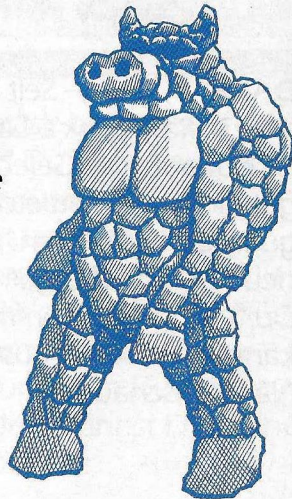
DARK QUEEN – Seit der Niederlage in Ragnarok's Canyon hat sie nur auf eine Gelegenheit gewartet, die Battletoads endgültig zu vernichten. Jetzt hat sie neue Tricks auf Lager und solltest Du weit genug kommen, Kröte, kannst Du sie Dir aus nächster Nähe anschauen.





KARNATH – Diese schlingenden Schlangen winden sich durch ihre Höhlen und suchen Zierat für ihren spitzen Stachel: Dich! Achte auf Karnath höchstpersönlich, er ist die schnellste und hinterhältigste Schlange von allen.

ROCKY – Dieses versteinerte Riesenschwein liebt Rock 'n' Roll. Er mag vielleicht gebaut sein wie eine Mauer, aber mit Deinem BT Big Hammer wird auch der härteste Granit zu Staub.



FUZZ – Ein röhrender Raser. Mit einer Krötensäge am Tracktor ausgestattet, versucht er die Krötenscheiben möglichst dünn zu schneiden. Reite den Roller Coaster

bis zum Ende, wenn Du nicht als grüne Krautkröte enden möchtest.

SCUZZ – Volkmires letzte Verteidigungslinie. Sein Befehl lautet, Dich zu stoppen, koste es, was es wolle. Das ist durch und durch ein Rattenrennen ohne Regeln. Denk dran, nicht das Mitmachen zählt, sondern nur das Siegen!

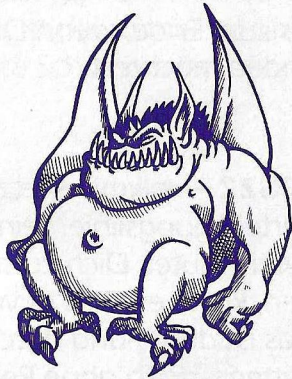


PSYCHO PIGS – Kampfäxte werden ihnen in die Wiege gelegt. Du wirst in kleine Stücke zerfallen, wenn Du sie nicht vorher zu Mettwurst verarbeitetest.



PORKA PIG – Ein übergewichtiger Trampel. Er tummelt sich meist in höheren Ebenen, und springt auf Passanten. Vermeide seinen speckigen Bauch oder Du endest als „Toad“-Pfannkuchen.

GROGG – Viel zu feige den Toads gegenüberzutreten, trägt er die Psycho Pigs in die Schlacht und versucht, mit ihnen Deinen grünen Schädel zu treffen.



SKELLINGTON BONE –

Dieses skurrile Skelett hat's in sich, auch wenn man das auf den ersten Blick nicht sieht. Rüttle am Gerippe, oder Du wirst an Deinen eigenen Knochen spüren, was es kann.



SATURN TOADTRAP – Als Überlebende der ursprünglichen Krötenfresser haben die Toadtraps ihre Reißer geschliffen – schließlich steht ja noch eine Toad-Rechnung offen!

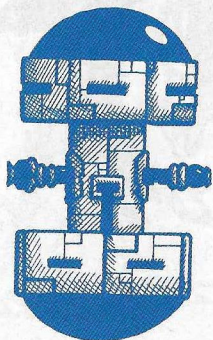
WASPLING – Diesem biestigen Brummer zu sagen er soll abschwirren, wird Deiner grünen Haut nicht gut bekommen. Stattdessen versteht er Zeichensprache – und zwar mit Deiner Faust! Ansonsten wird Dich sein Stachel als Nadelkissen benutzen.





SPARKZ – Dieser Rattenhorror mit dem flotten Haarschnitt hat eine gewisse Anziehungskraft, der Kröten nicht widerstehen können. Laß Dich nicht einfangen, denn mit seiner 20000 Volt-Hand gibt's ein elektrisierendes Erlebnis!

THE GREAT RATSO – Reif für einen Zirkus. Er fliegt mit fürchterlicher Geschwindigkeit aus seiner Kanone. Vermeide seine Flugbahn auf biegen und brechen oder Du wirst eine erwachsene Kröte wimmern hören!

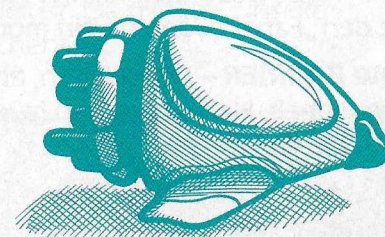


LAZBOT – Er ist klein, er ist schnell und er hat einen großen Laser. Deaktiviere seine Schaltkreise mit einem Smash Hit. Ansonsten gibt's zum Abendessen geröstete Kröte!



RAT ROCKET – Mit den eingebauten Power Boostern hat diese Ratte die Absicht, Dich umzumähen oder Deinen grünen Schädel als Zielscheibe für Wurfgeschosse zu benutzen.

RAT POD – Da sie von einer Seite auf die andere schwingen, mußt Du schon ein geschicktes Manövrieren an den Tag legen, um diesen nagenden Rowdies auszuweichen.



BURNIN' BRIDGE – Auf den ersten Blick mag dies ein schöner Aussichtspunkt sein, um die Landschaft zu betrachten, aber Du wirst Deine Krötenbeine ganz schnell in die Hand nehmen, wenn es brenzlig wird.

ROCKFIRE – Von den Vulkanen ausgestoßen, hinterlassen diese brennenden Felsbrocken einen dauerhaften Eindruck, sollten sie mit Deinem Kopf zusammentreffen.

EARTHQUAKES – Vorsicht, Kröte! Das ist kein Baby-Beben, aber das findest Du schon selbst heraus. Bewegt sich die Erde nach oben, heißt das meistens Sonnenschein. Geht's bergab, gibt's Ärger.

POINTY LOGS – Das Wesentliche auf den Punkt zu bringen, ist bei diesen gespitzten Holz Waffen kein Problem. Halte Dich nicht in ihrer Nähe auf, denn zusammen mit den „Fanz“ bilden sie ein monströses Duo.

LOW BARRIER – Tief gelegen, aber ein Höhepunkt an Gemeinheit. Halb vergraben lauern sie auf die Ankunft einer nichtsahnenden Kröte.

WALLMOVERS – Von läppisch langsam bis zu kaum erkennbar variiert das Erscheinen dieser Wände. Aber egal, auf welche Du triffst, das Resultat ist dasselbe: ein Speeder Bike für den Schrottplatz und einen „toadal“ terminierten Toad.

HIGH STOPPER – Der Hinterhältigste von den dreien. Er befindet sich über Deinem Speeder Bike in der Hoffnung, daß Du springst. Laß Dich nicht schnappen oder Du sanierst ganz alleine die gesamte Schönheitschirurgiebranche!

BALL BLADES – Böse Bälle mit messerscharfe Klingen. Sie sind um Karnath herum verstreut. Die leiseste Berührung genügt und Du endest als grünes Sieb!

TRACK-GAPS – Was könntest Du für einen Spaß haben, wären da nicht diese miesen kleinen Löcher in dem halsbrecherischen Roller Coaster. Achte auf die Warnschilder und heb' ab!

PLANKX – Festgenagelt zwischen den Stützen des Roller Coasters, erfordern diese Balken-Barrieren deftiges Ducken, bevor Du weiterkommst.

NESTZ – Das Heim der wispernden Wasplings. Dieser brummende Hornissenschwarm stachelt mit bestechender Geschwindigkeit. Da hilft kein Insekten-spray. Laß die Fäuste sprechen!

FANZ – Strategisch günstig gegenüber spitzen Holzpflöcken positioniert, möchte Dich diese willenlose Maschine nur auf eine Weise sehen: Aufgespießt wie ein „Toad“-Kebab.



SMASH HITS

- | | |
|----------------------------|---------------------------|
| BIG BOOT BLOCK | BATTLETOAD BUTT |
| SIDEARM SLICE | BT BIG HAMMER |
| FLYING BATTLEAXE | ANVIL SWIPE |
| BALL N' CHAIN | BIG BAD BOOT |
| FULL METAL EARMUFFS | JAWBUSTER |
| SPRINGING' STAMP | WUN-TUN STOMP |
| PUSH N' RUSH | TAKE OUT THE TRASH |



GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!