



SPIELANLEITUNG



Hi Tech Expressions
 584 Broadway
 New York, NY 10012

Allan Deutschland GmbH
 Rosenstrasse 7
 80331 München, Germany

Printed in Japan



SUPER NINTENDOTM
 ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



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

Beethoven™ & Beethoven's 2nd™ & ©1993 Universal City
Studios, Inc. All Rights Reserved. Licensed by MCA/Universal
Merchandising, Inc.



LICENSED BY

Nintendo®

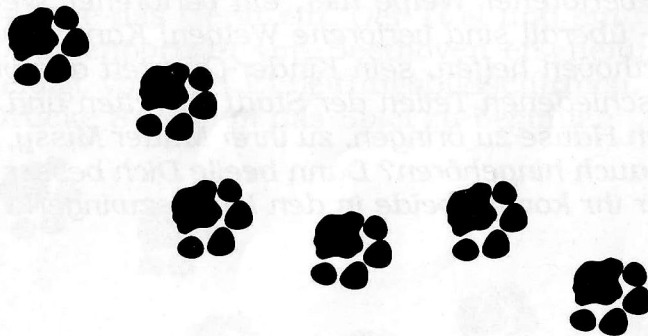
NINTENDO®, SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE
NINTENDO PRODUCT SEALS AND
OTHER MARKS DESIGNATED AS
"TM" ARE TRADEMARKS OF
NINTENDO.

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.

INHALT

Danke, daß Du *Beethoven* mit nach Hause
genommen hast. Lies Dir bitte diese
Spielanleitung gut durch, damit Du das Spiel
besser verstehen und auch hilfreiche Tips über
den Aufenthaltsort von Beethovens Kindern
bekommen kannst.

Das sollte einem Hund nicht passieren! ...	4
Es geht los	5
Kontrollen	6
Statusfeld	7
Gegenstände	8
Beethovens Abenteuer	8
Familientreffen	10



Beethoven™

Das sollte einem Hund nicht passieren...

Aber es ist ihm passiert... und nun hat der sensationelle Bernhardiner namens Beethoven alle Pfoten voll zu tun ein stolzer Vater von vier kleinen Welpen zu sein - Tschaikowsky, Dolly, Chubby und Mo! Und wenn sie auch nur irgendwie mit Beethoven verwandt sind, kannst Du Dir vorstellen, wie wild sie darauf sind in den gleichen Ärger zu geraten, wie ihr Vater. Und genau das machen sie auch!

Ein verlorener Welpen hier, ein verlorener Welpen da - überall sind verlorene Welpen! Kannst Du Beethoven helfen, sein Kinder-Quartett aus vier verschiedenen Teilen der Stadt zu retten und sie nach Hause zu bringen, zu ihrer Mutter Missy, wo sie auch hingehören? Dann beeile Dich besser - oder ihr kommt beide in den Hundezwinger!



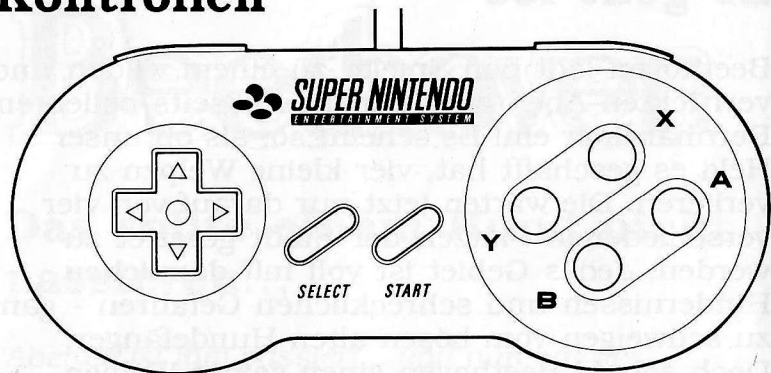
Es geht los

Beethoven lädt den Spieler zu einem wilden und verrückten Abenteuer mit dem allseits beliebten Bernhardiner ein! Es scheint so, als ob unser Held es geschafft hat, vier kleine Welpen zu verlieren. Die warten jetzt nur darauf von vier verschiedenen Plätzen der Stadt gerettet zu werden. Jedes Gebiet ist voll mit dämlichen Hindernissen und schrecklichen Gefahren - ganz zu schweigen vom bösen alten Hundefänger. Doch sobald Beethoven einen seiner Welpen findet, muß er ihn auf dem selben Weg wieder nach Hause tragen! Du wirst sicher viel Spaß mit Beethoven haben!

1. Achte darauf, daß Dein Super NES ausgeschaltet ist.
2. Lege die Spielkassette in Dein Super NES ein.
3. Schalte das Gerät ein. Der Titel und ein Familienportrait von Beethoven erscheint, gefolgt von den Einleitungsbildschirmen. Drücke Start, um das Spiel zu beginnen.



Kontrollen



- Verwende das **Steuerkreuz**, um Beethoven nach links oder rechts zu bewegen. Drücke nach unten auf dem **Steuerkreuz**, damit Beethoven sich duckt und Dingen ausweichen kann, die auf ihn zukommen.
- Drücke **Knopf B**, um Beethoven über Dinge springen zu lassen. Du kannst Beethoven höher springen lassen, wenn Du vorher Anlauf nimmst.
- Drücke **Knopf X**, um Beethoven einen leckeren Knochen aufheben zu lassen, oder einen seiner Welpen zu schnappen.
- Drücke **Knopf Y**, um Beethoven bellen zu lassen und damit die Feinde abzuschrecken. Je länger Du den Knopf gedrückt hältst, desto lauter, länger und effektiver ist Beethovens Gebell.
- Drücke **Knopf A**, um Beethoven Wasser auf alle Feinde in der Nähe abschütteln zu lassen und sie damit wegzuscheuchen. Das funktioniert aber nur, wenn Beethoven naß wird (wenn er z.B. an einem Sprinkler oder einem Wasserfall vorbei gekommen ist) und dauert nur eine kurze Zeit, bis Beethoven wieder trocken ist.
- Um eine Pause einzulegen, drücke jederzeit **Start**. Um weiterzuspielen, drücke nochmals **Start**.

Statusfeld

Das Statusfeld befindet sich oben auf dem Bildschirm und zeigt folgendes an:

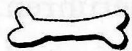
- **Stärke:** Die Anzahl der Pfotenabdrücke zeigt, wieviel Energie Beethoven noch übrig hat. Lasse Dich nicht von Feinden berühren, sonst verlierst Du einen Versuch.
- **Übrige Versuche:** Die Zahl neben dem freundlichen Beethoven-Gesicht zeigt, wieviele Versuche Du noch übrig hast. Du beginnst mit drei Versuchen und kannst weitere dazuverdienen, indem Du die Steaks aufsammelst, die an verschiedenen Orten im Spiel versteckt sind.
- **Übrige Zeit:** Dies zeigt an, wieviel Zeit Du noch übrig hast, um den Welpen in jeweiligen Level zu finden.

Zusätzlich erscheint ein Wassertropfen auf dem Bildschirm, wenn Beethovens Fell naß wird. Dadurch weißt Du, wann Du **Knopf A** verwenden kannst, um Beethoven Wasser auf alle Feinde in der Nähe schütteln zu lassen und sie so wegscheucht, um wieder zu trocknen.



Gegenstände

Gegenstände verschaffen Dir zusätzliche Kraft und weitere Versuche. Um einen Gegenstand aufzuheben, bewege Beethoven einfach, bis er ihn berührt, dann drücke **Knopf X**.



Knochen: Geben Beethoven mehr Energie und fügen eine weitere Pfote auf dem Statusfeld hinzu.



Hühnerkeulen: Stellen Beethoven Kraft vollständig wieder her (vier Pfotenabdrücke).



Steaks: Geben Dir einen zusätzlichen Versuch.

Beethovens Abenteuer

Jedes der vier Gebiete in Beethoven fordert den Spieler heraus, Beethoven zu helfen die Hindernisse zu überwinden und Feinden auszuweichen, die ihn sonst davon abhalten könnten, seine verlorenen Kinder wiederzufinden und sie nach Hause zu bringen, bevor ihre Mutter Missy bemerkt, daß sie weg sind.



Beethovens Abenteuer (Forts.)

Jedes Gebiet besteht aus zwei Stufen. In der ersten Stufe muß Beethoven einen seiner Welpen finden. In der zweiten Stufe muß Beethoven seinen Welpen über noch schwierigere Hindernisse nach Hause tragen.

Die vier verschiedenen Gebiete und einige der dort befindlichen Hindernisse sind folgende:

Die Vorstadt

Achte auf den lästigen kläffenden Pudel, das wilde Kätzchen, fallende Äpfel und einen verrückten Skateboard-Fahrer. Am wichtigsten ist aber, daß Du Dich vor dem gemeinen alten Hundefänger und seinen Betäubungspfeilen in Acht nimmst!

Der Park

Hier hast Du es mit verrückten, eichelwerfenden Eichhörnchen und herabstürzenden Vögeln, sowie anderen ausgesuchten Bösewichten zu tun - darunter wieder dieser verflixte Hundefänger!

Beachte: Im Park kannst Du die Schildkröte benutzen, um auf die Spielplätze zu gelangen.



Beethovens Abenteuer (Forts.)

Der Zwinger

Versuche an den knurrenden Dobermännern und einem Chaos von einstürzenden Kisten vorbeizukommen, während Du nach oben, unten und um Rampen und schitternde Plattformen manövrierst. Wie Du es vielleicht bereits erwartet hast, ist das der Ort, an dem der Hundefänger viel von seiner Zeit verbringt!

Die Wildnis

Niemand weiß, wie Beethovens letzter Welpe so weit hinaus gekommen ist, aber auf jeden Fall mußt Du vorsichtig sein, wenn Du die gefährlichen Klippen und schlammigen Abhänge durchsuchst, während Du dem Parkaufseher ausweichst, Geiern aus dem Weg gehst und Dich von den Berglöwen fern hältst! Nicht einmal der Hundefänger wagt sich so weit hinaus!

Familientreffen

Wenn Du endlich den letzten der vermissten Welpen gefunden und nach Hause zurück gebracht hast, leistest Du Beethoven, seiner Freundin Missy und den vier kleinen Unruhestiftern Gesellschaft, wenn sie wieder alle vereint zu Hause sind!



GEWÄHRLEISTUNG

Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von Allan Deutschland GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Allan Kundendienst in Deutschland unter der Telefon-Nummer 089-2311-3865 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Allan Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Allan Deutschland GmbH
Rosenstrasse 7
80331 Munich, Germany**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Allan auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts 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 Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Allan Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland:089-2311-3865).