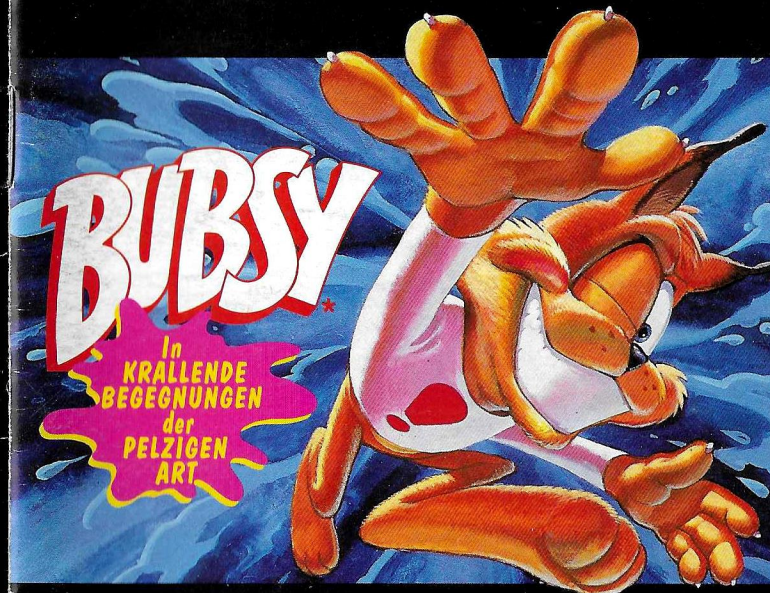


Nintendo®



PAL VERSION

ACCOLADE\*

SPIELANLEITUNG

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN



**SUPER NINTENDO**™  
ENTERTAINMENT SYSTEM

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



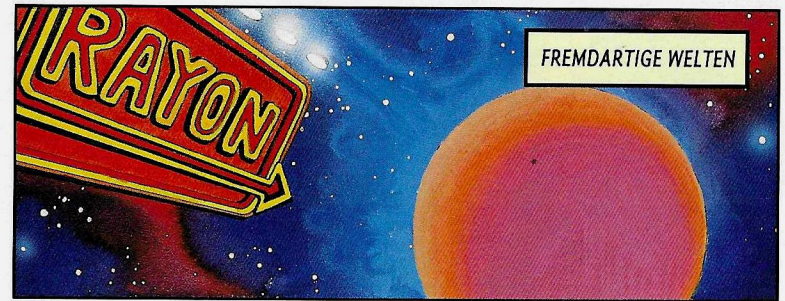
*Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.*

Wir freuen uns, daß Du Dich für die BUBSY\* In KRALLENDE BEGEGNUNGEN der PELZIGEN ART-Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

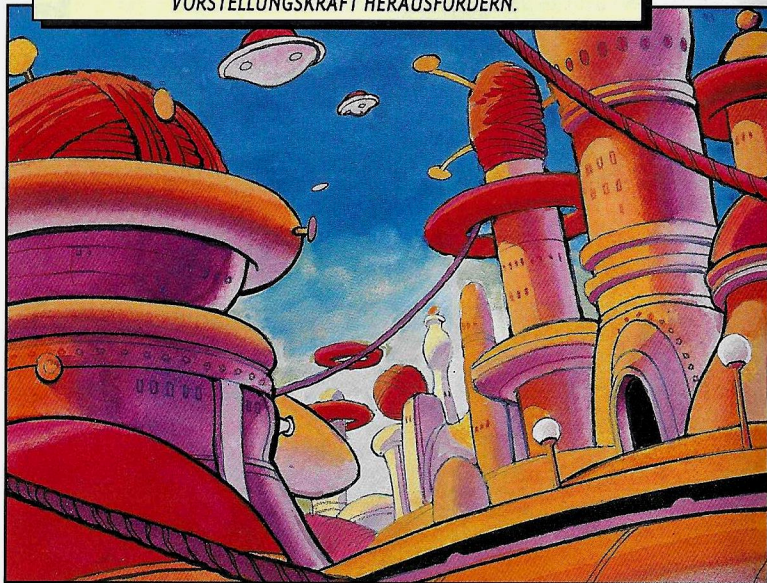
Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen gut auf.

TM & © ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.  
© 1993 NINTENDO CO.,LTD.  
\* BUBSY IS A TRADEMARK OF ACCOLADE INC.  
ACCOLADE IS A TRADEMARK OF ACCOLADE INC.  
© 1993 ACCOLADE INC. ALL RIGHTS RESERVED.  
LICENSED FROM ACCOLADE INC. TO NINTENDO CO.,LTD.

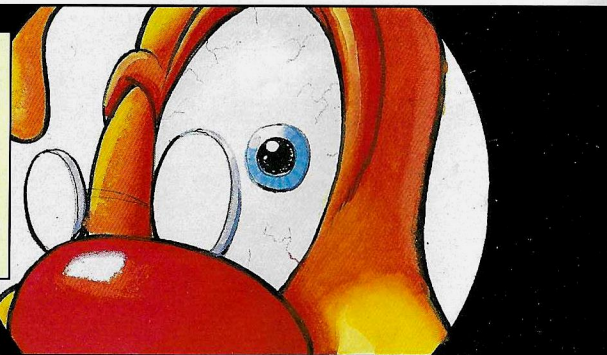
IN DEN SAMTSCHWARZEN WEITEN DES  
UNIVERSUMS LAUERN UNBEKANNTE SCHRECKEN...



HIER GIBT ES WESEN, DIE DIE GRENZEN DER  
VORSTELLUNGSKRAFT HERAUSFORDERN.



WESEN, WIE DIE  
WOLLIES, DEREN  
UNGEZÜGELTE  
GIER NACH  
WOLLE IN ALLEN  
GALAXIEN DEN  
STOFF FÜR  
LEGENDEN  
BILDET.



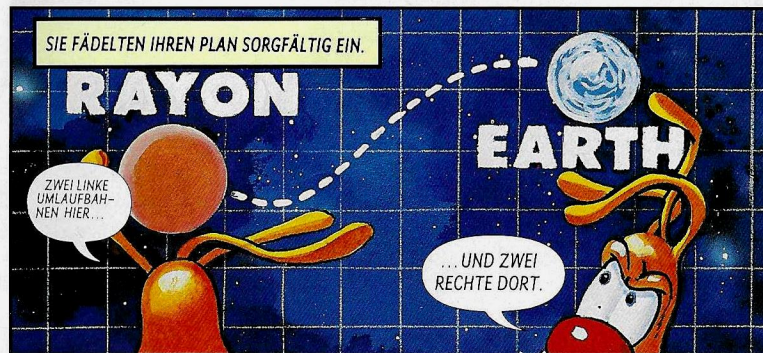
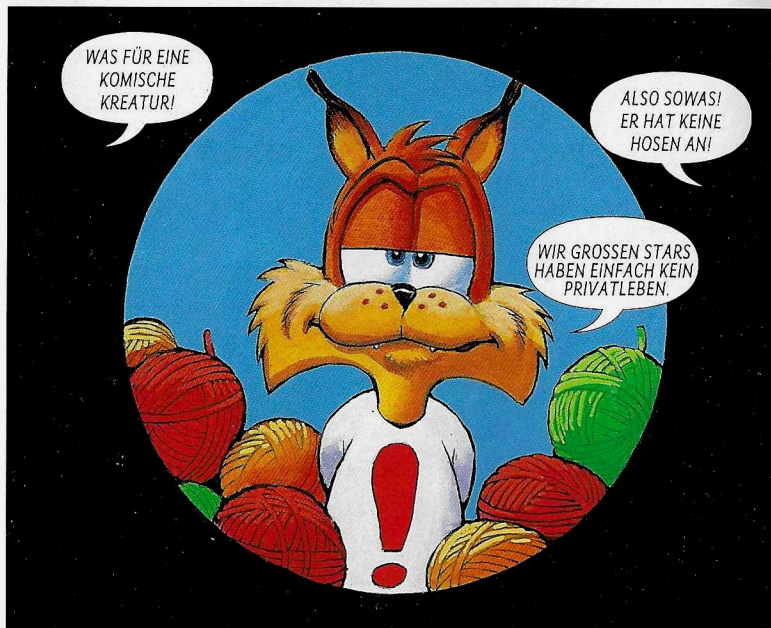
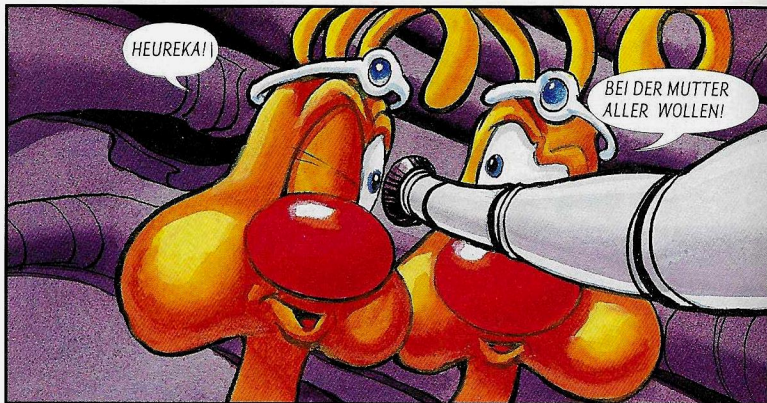
UND VON ALLEN WOLLIES SIND DIE ZWILLINGSKÖNIGINNEN VON  
RAYON - POLY UND ESTER - AM GIERIGSTEN AUF DIE FLAUSCHIGE FASER.



NUN,  
PROFESSOR  
NYLON...

...HABEN  
SIE EINEN NEUEN  
PLANETEN GEFUNDEN,  
DESSER WUNDERVOLLE  
WOLLE WIR PLÜNDERN  
KÖNNEN?

JA, EURE BESTRICK-  
TEN HOHEITEN.  
SEHT NUR DURCH  
MEIN FASEROPTI-  
SCHES WOLLOSKOP.



UND BALD WURDE DAS GEWEBE DES UNIVERSUMS VON IHREN GEFÜRCHTETEN SEIDENEN UNTERTASSEN DURCHSTOSSEN.



EIN LUCHS – BEREIT, WILLENS UND FÄHIG, DIE RECHTE DER UNTERDRÜCKTEN ZU VERTEIDIGEN...



ABER DIE WOLLIES HATTEN SICH FÜR IHRE INVASION AUSGERECHNET DAS TERRITORIUM EINES FURCHTEINFLOSSEND FAUCHENDEN LUCHSES AUSGEWÄHLT...



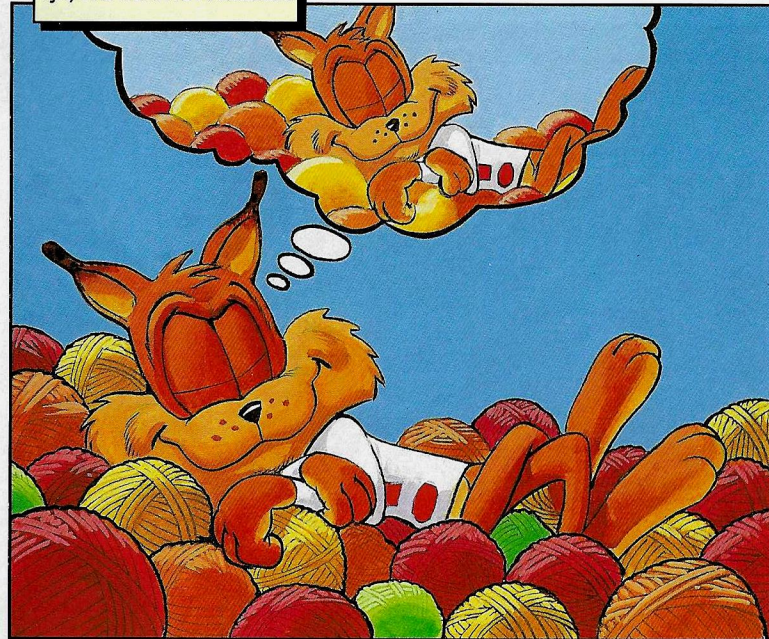
...UND DIE BÖSEN ZU BESEITIGEN...



... UND GANZ ALLGEMEIN REIN UND EDEL ZU HANDELN.



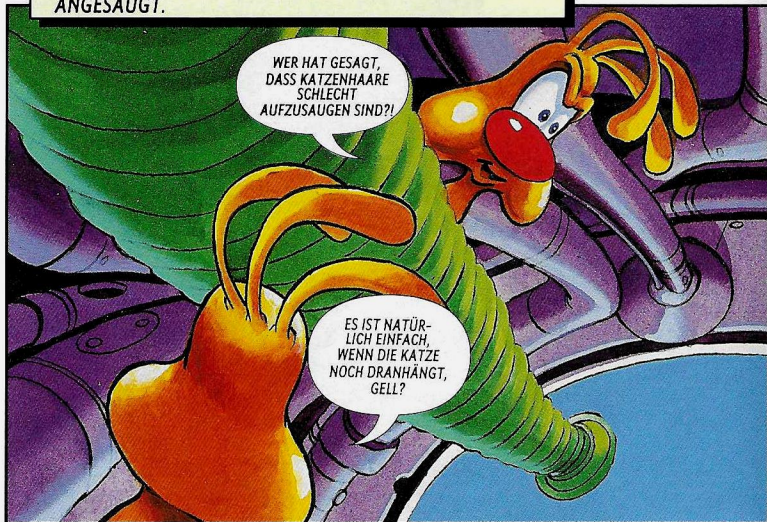
TJA, DAS KÖNNTE PASSIEREN.



UND SCHON MACHTEN SICH DIE DIEBISCHEN WOLLIES  
DARAN, BUBSYS WOLLSAMMLUNG EINZUSACKEN.



PLÖTZLICH WIRD BUBSY SELBST VON DEN WOLLIES ANGSAUGT.



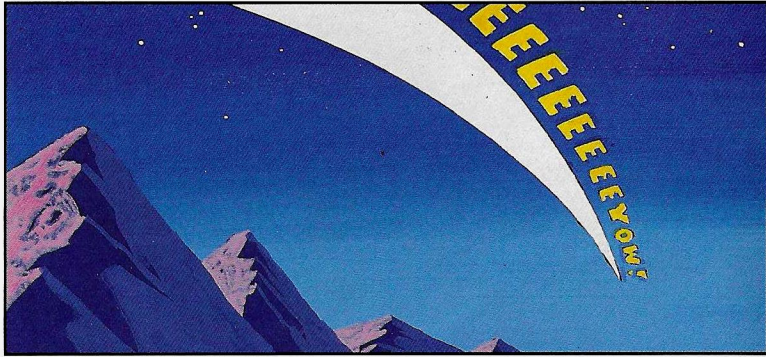
UND IN ATEMBERAUBENDER GESCHWINDIGKEIT WIRD BUBSY ERST ABGESTOSSEN ...



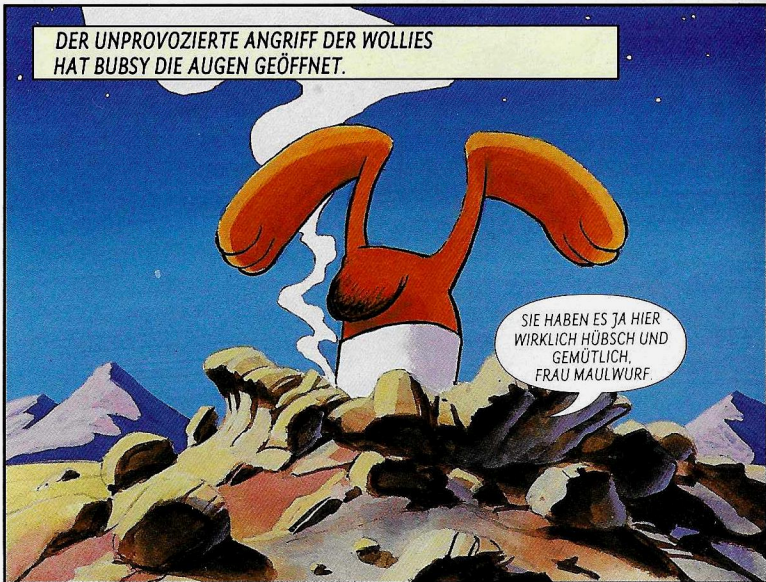
...UND DANN  
HINAUSGESTOSSEN.



ICH MÖCHTE DEN HERSTELLER  
DIESES SPIELS DARAUFGAUFMERKSAM  
MACHEN, DASS ICH EINE VOM AUSSTERBEN  
BEDROHTE - ICH BETONE: VOM AUSSTERBEN  
BEDROHTE - ART BIN!



DER UNPROVOZIERTE ANGRIFF DER WOLLIES  
HAT BUSBY DIE AUGEN GEÖFFNET.



BUSBY KONZENTRIERT SEINEN MESSERSCHARFEN VERSTAND  
AUF EINEN ENTSCHEIDENDEN GEDANKEN.



UND SO BEGINNT EIN FESSELNDES, RASEND SCHNELLES, NERVENAUFREIBENDES SUPERABENTEUER, BEI DEM ES SCHLAG AUF SCHLAG GEHT...

ICH KOMME ZURÜCK!

KRALLENDE BEGEGNUNGEN DER PELZIGEN ART!

## GEBRAUCHSANWEISUNG FÜR DIE EINFÜHRUNG UND IMPLEMENTATION DER „KRALLENDE BEGEGNUNGEN DER PELZIGEN ART“-SPIELCASSETTE FÜR DAS SUPER NINTENDO.

**Schritt 1:** Faßt den ergonomisch gestylten Behälter aus Plastik, auch Spielkassette genannt, mit beiden Händen, wobei Ihr darauf achten müßt, daß die Beschreibungsaufkleber nach Norden zeigen



**Schritt 2:** Versichert Euch, daß Schnittstellenverbindungen der Spielkassette zum Mittelpunkt des Planeten zeigen.

**Schritt 3:** Stellt Euch gelassen vor das Super Nintendo Entertainment System – die Füße leicht auseinander – und adaptiert die ganze Energie, die von dem System ausgeht, indem ...

*Hey, Moment mal! Das Zeug hab' ich vorher noch nie gesehen. Welcher Gipskopp schreibt den Blödsinn? Stephen King sollte diese Anleitung schreiben. So steht's in meinem Vertrag, verstanden? Holt mir sofort Stephen King ans Telefon. Ich werde...*

*Jetzt komm' ich dahinter: Zeig's dem alten Bussy, er flüpt total aus und macht es dann selbst. Habt wohl gedacht mit einem Luchs könnt ihr's mal versuchen, was? Flötepiepen!*

*Hört gut zu, Freunde! Ich stell' mich nicht hierhin und halte Volksreden über das Thema „Wollies klauen das Garn der ganzen Welt“. Oder erkläre langatmig, daß man gefälligst jedem Wollie, dem man begegnet eine Laufmaschine verpaßt. Oder lasse mich darüber aus, daß man sich jedes herumliegende Wollknäuel schnappen soll. Nicht mit mir! Da sucht Euch jemand anderes, der erklärt, wie man durchs Dorf am Karneval vorbei kommt, die Fahrt mit einem Zug durch die Schlucht übersteht und den Fluß runter zum Wald fährt.*

*Außerdem ist das große Mutterschiff der Wollies das eigentliche Geheimnis. Und darüber darf ich mich ja sowieso nicht auslassen. Dann könnte man ja womöglich gewinnen!*

*Da müßt Ihr früher aufstehen, um einen Luchs wie mich reinzulegen. Ich könnte ja unter Umständen noch etwas über die Warp-höhlen der Wollies erzählen, die vollgestopft sind mit Garn und so weiter. Aber dazu habe ich auch keine Lust! Ich mach doch für Euch hier nicht den Hampelmann! Ich bin doch nicht Euer Hausdepp!*

## **Inhaltsverzeichnis**

<i>Los geht's</i> .....	19
<i>Kontrolle ist alles!</i> .....	21
<i>Rumspielen</i> .....	23
<i>Sammlerstücke</i> .....	25
<i>T-Shirt-Manie</i> .....	26
<i>Freifahrten</i> .....	27
<i>Außerirdische und andere Bösewichte</i> .....	30
<i>Was zu vermeiden ist</i> .....	31

## **CREDITS**

Produced by: **John A.S. Skeel** and **Cynthia Kirkpatrick**; Design: **Michael Berlyn**; Add'l Design: **Cynthia Kirkpatrick**, **John A.S. Skeel** and **D. Scott Williamson**; Art Design: **Beckett Gladney**; Bubsy Design and Animation: **Ken Macklin**; Music Composition: **Matt Berardo**; Programming by **D. Scott Williamson** and **Joel Seider** of Solid Software; Super Nintendo Music and Sound: **Mike Cihak**, and **Matt Scott** of Byte-Size Sound; Add'l Programming: **Robert Calfee** and **Mike Schwartz**; Animation and Backgrounds: **Adrian Bourne**, **Beckett Gladney**, **Ken Macklin** and **Michael McLaughlin**; Add'l Animation and Backgrounds: **Frank Cirocco**, **Scott Heckenlively**, **Kathy Rudis**, **Gail Redmond**, **Taunya Shiffer** and **Jeff Sturgeon**; Quality Assurance Coordination: **James Kucera**; Quality Assurance: **Steve Graziano**, **Scott Barnes**, **Robert Nagashima**; Music Driver: Copyright 1992 Chip Level Designs; Comic Book Illustration: **Ken Macklin**; Comic Book Story: **Richard Moran**; Manual Writing: **Paula Polley**; Creative Services: **Shirley Sellers**; Marketing: **Linda Blanchard**.  
Special thanks to the many others who worked on this project.

## **LOS GEHT'S!**

Ich kann es kaum erwarten, loszulegen. Wollknäuel sammeln... Abenteuer... und das Beste von allem: Wollies aufribbeln. Ja, das Leben kann schön sein...

## **Das ist, meine Strategie...**

1. Zuerst vergewissere ich mich, daß das Super Nintendo ausgeschaltet ist.
2. Dann schiebe ich die Spielkassette „Bubsy“ – die mit meinem herrlichen Grinsen drauf – in mein Super Nintendo Entertainment System, so wie es sich gehört.
3. Dann schalte ich das Gerät ein. Den Fernseher natürlich auch. Das war's! Hier bin ich nun! Ich könnt mich gerne in Ruhe betrachten – ich weiß mein Anblick kann fesseln. Drückt aber, nachdem Ihr genug geguckt habt, auf **AUSWAHL**, um den Optionsbildschirm zu Gesicht zu bekommen. Nun habt Ihr die Wahl!

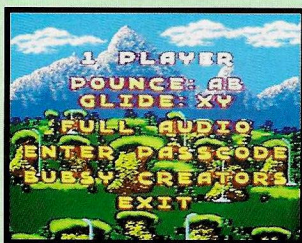
## **Der Zweispieler-Modus...**

Wenn Du und Dein Freund gemeinsam die Wollies aufribbeln wollt, umso besser. Um einen zweiten Spieler mit ins Spiel zu bringen, muß der **START-KNOPF** auf dem Controller 2 gedrückt werden. Ihr könnt auch gleich im Auswahl-Bildschirm „**2-Spieler**“ anwählen. (Spieler 2 wird ein grünes Ausrufezeichen auf meinem T-Shirt haben.)

## **Der Auswahl-Bildschirm**

Hier kannst Du eine Menge Dinge ändern: Die Geräusche, die Musik, die Controller-Belegung und vieles mehr. Ich werde später die einzelnen Optionen erklären. Zuerst aber will ich Dir zeigen, wie man Optionen ändern kann.

**Um eine Option zu ändern**, muß erst die Option angewählt werden, indem auf dem Steuerkreuz nach oben oder nach unten gedrückt wird. Mit **SELECT** kannst Du zwischen dem Ausgewählten hin- und herschalten.



Hier kurze Erläuterungen zu den verschiedenen Optionen:

### Springen/Gleiten

Diese Option ändert das, was die Knöpfe mich machen lassen (Controller-Belegung). Wenn Du nicht alles durcheinandergebracht hast, lassen **Knopf A und B** mich auf- und abspringen und **Knopf Y und X** lassen mich gleiten.

### Volles Audio

Du kannst mit dem Sound, den Geräuschen usw. herumspielen. Du hast die Wahl zwischen **Volles Audio, Kein Ton, Nur FX-Ton und Nur Musik**.

### Kennwort eingeben (Paßwortfunktion)

Das ist was ganz tolles. Mit Kennwörtern können wir da weitermachen, wo wir vorher aufgehört haben. Das bedeutet zum Beispiel, wenn Du bis zur Wüste gekommen bist, dann mußt Du beim nächsten Mal nicht wieder im Dorf anfangen.

Jeweils nach drei erfolgreich durchgestandenen Kapiteln, kriegst Du ein neues Kennwort. Schreib' es bloß auf! Ich verstehe da keinen Spaß! Zum Eingeben des sechsstelligen Kennworts gehst Du mit dem Cursor auf dem Auswahlbildschirm auf „Kennwort eingeben“ und drückst Select. Drücke dann das Steuerkreuz nach oben oder unten, um die Buchstaben anzuwählen. Hast Du den richtigen gefunden, drücke das Steuerkreuz nach rechts und gib den nächsten ein. (Hast Du Dich vertan, drücke das Steuerkreuz nach links und gib den richtigen Buchstaben ein. Sind alle sechs Buchstaben richtig eingegeben, drücke Select. Jetzt erscheint die Kapitelnummer und Du drückst Start.

### Busby-Erschaffer

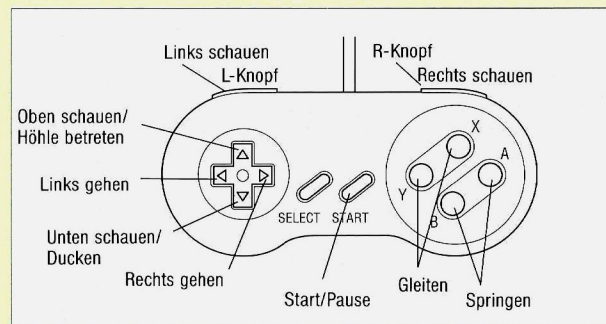
Ehre, wem Ehre gebührt. Drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten und Du siehst die Namen der Leute, die mich zu dem gemacht haben, was ich heute bin... ein ganz cooler Luchs! Wenn Du genug davon hast, dann können wir ja weitermachen.

### Abschließen

Du kehrst zum Hauptbildschirm zurück.

### KONTROLLE IST ALLES!

Ich brauche die totale Kontrolle. So bin ich nun einmal! Da bin ich sicher nicht der Einzige, oder? Es hat sich ja auch schließlich bewährt, sonst gäbe es sicher keinen einzigen Wollfaden mehr auf dieser Welt. Ich zähle auf Dich, wenn es darum geht, die Wollies zum Flusenteufel zu jagen. Hoffentlich hast Du alles gut im Griff, denn sonst sind wir aufgeschmissen.



### Steuerkreuz

#### Oben

- Ich schaue nach oben.
- Ich betrete Minenstellen, Höhlen etc., wenn ich direkt davor stehe.

#### Unten

- Ich ducke mich.
- Ich schaue nach unten.

### Rechts/Links

- Ich renne oder gleite nach links oder nach rechts auf dem Boden, in der Luft oder auf Wasserrutschen.
- Bremsen mich, indem Du das Steuerkreuz entgegen der Richtung drückst, in die ich gerade renne. Gib mir Zunder, indem Du das Steuerkreuz in die Richtung drückst, in die ich gerade renne.

### Start und Select

- Zurück zum Auswahlbildschirm.

### B-Knopf

- Ich springe auf und ab. Wenn ich dabei einen Wollie oder einen ihrer Handlanger plattmache, sind sie im Eimer.
- Je länger Du den Knopf drückst, umso höher springe ich, aber auch umso härter falle ich, falls ich auf einen der üblen Kerle lande.

### Y-Knopf

- Ich sause durch die Luft und lande wie eine Feder.
- Ich kann mich aus einem Gleitflug heraus auf die Gegner stürzen. Halte den B-Knopf gleichzeitig gedrückt und ich mache einen Super-sprung, der mich direkt wieder in die Luft katapultiert.

### A-Knopf

- Läßt mich ebenfalls springen, kann aber auf dem Auswahlbildschirm verändert werden.

### X-Knopf

- Läßt mich ebenfalls gleiten, kann aber auf dem Auswahlbildschirm verändert werden.

### L-Knopf

- Ich schaue mich nach rechts um (von Dir aus links).

### R-Knopf

- Ich schaue mich nach links um (von Dir aus rechts).

**Tip:** Drücke mal den **L-** oder **R-Knopf**, wenn ich gerade richtig schnell unterwegs bin.

## RUMSPIELEN



### Auf dem Bildschirm

Hier eine kurze Zusammenfassung von allem, was Du so auf dem Bildschirm sehen kannst – all diese kleinen Nummern, blinkenden Zahlen. Also ehrlich, die lenken nur von mir ab. Aber wenn Du nicht anders kannst und doch einen Blick darauf werfen willst, bitte schön, dann sollst Du auch wissen, was es damit auf sich hat:

#### Gesamtpunktzahl

Ich bekomme mächtig viele Punkte für alle Wollies, die ich aufgeribbelt habe. (Extra-Punkte gibt es für jeden Gegner, auf den ich nacheinander springe.) Außerdem kriege ich zusätzliche Punkte für besonders gefärbte Wollknäuel.

#### Gesammelte Wollknäuel

Das muß ich ja nun wirklich nicht erklären, oder?

#### Übrige Zeit

Wir haben ja nicht ewig Zeit. Der Countdown läuft, selbst wenn Du nicht spielst. Es sei denn, Du hast Pause gedrückt.

#### Übrige Leben

Rate mal, mit wieviel Leben ich anfangen? Sieben? Falsch! Neun!

## Halbzeit-Symbole

Glückwunsch! Wenn Du ein wolliges Ausrufezeichen ergatterst, haben wir die Hälfte des Kapitels geschafft. Laß Dir das ja nicht entgehen! Kann ich mir das Ding schnappen, wird daraus ein kreiselnder roter Wollball mit meinen edlen Gesichtszügen verziert. Sollte ich jetzt im weiteren Verlauf des Kapitels Pech haben, kann ich bei einem erneuten Versuch in Höhe des ehemaligen Ausrufezeichens starten.



## Ein Wort zum Wasser



Kennst Du das alte Sprichwort? „Du kannst eine Katze zum Wasser führen. Du kannst sie aber nicht ertränken...“ Na ja, oder so ähnlich! Ich bin allerdings ein Luchs und keine blöde Miezekatze, deshalb kannst Du mich auch ertränken. Das brauchst Du allerdings gar nicht erst auszuprobieren, wenn Du es Dir mit mir nicht verscherzen willst. Schau mir mal tief in die Augen: Könntest Du wirklich etwas so Unfaßbares mit mir anstellen? Oh, oh, ich will es gar nicht wissen!

## Bonuspunkte

So kannst Du sie bekommen: 10 Bonuspunkte für jede Sekunde, die Du früher fertig bist. Du beginnst mit 10 Minuten. Wenn Du nun eine Minute übrig hast, sind das 600 Bonuspunkte. Alls klar?

## Sammlerstücke

Wie Du inzwischen mitbekommen hast, bin ich ein leidenschaftlicher Wollknäuel-Sammler. Jede Art, jede Größe, jede Farbe. Doch Wollknäuel ist nicht gleich Wollknäuel:

### Woll/Gaspatrone

Hält die Wolle unter extremen Druck in einem hochverdichteten Zustand von Faserplasma. Punkte werden willkürlich zwischen 1000 und der Glücksnummer 777 vergeben.



### Gefärbte Wollknäuel

Für jedes Wollknäuel bekomme ich Punkte. Einige sind aber mehr wert als andere. Die Einstufung sieht wie folgt aus:



10 Punkte



20 Punkte



30 Punkte



40 Punkte

### Überraschungsknäuel

Diese ändern willkürlich ihre Farbe. Punkte werden nach der Farbe vergeben, die sie gerade haben, wenn ich sie berühre.



### Wollkörbe

Ein riesiger Vorrat an Wollknäuel. Jeder Korb enthält 25 Knäuel und ist 500 Punkte wert. Wirklich nichts, was man unbeachtet lassen sollte.

## **T-Shirt-Manie (und andere Power-Ups)**

Power-Ups sind ja für einen gewieften Videospiele nichts neues. Falls doch, dann frag' einfach Deinen jüngeren Bruder. Ich hol' mir die Power aus den kleidsamen T-Shirts, die hier und da herumhängen.

Das ist die neueste Kollektion:



### **Nummerierte T-Shirts – Mehr Bussy**

Siehst Du die große Nummer auf diesem Shirt? So viele weitere Leben bekomme ich – falls ich an das Hemd rankomme!

### **Schwarze T-Shirts – Schatten-Bussy**

Schwarz kleidet mich ungemein gut. Macht einen schlanken Fuß und die Wollies können mich nicht sehen – wirkt aber nur einige Sekunden.



### **Blinkende T-Shirts – Super-Bussy**

Solange dieses heiße Disco-Shirt blinkt, können die Wollies mir Null anhaben. Das heißt natürlich nicht, daß ich keine Probleme mit Wasserlöchern, Felsspitzen und anderen Naturgewalten hätte.



### **Wiederholen**

Ohne die kann ich nicht sein! Wenn ich mir so ein „Wiederholen“ schnappe und dann in meinem Abenteuer scheitere, kann ich am selben Punkt weitermachen, wo ich mich vorher so dumm angestellt habe.



## **Kostenlose Fahrten**

Im Grunde meines Herzens bin ich eben ein Tramp! Deshalb liebe ich auch kostenlose Mitnahmemöglichkeiten aller Art. Hier sind ein paar besonders reizvolle:

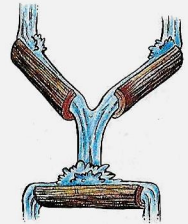


### **Trampolinzweige**

Wenn ich auf eine dieser photosynthetischen Fabriken springe (**B-Knopf**), hebe ich richtig ab.

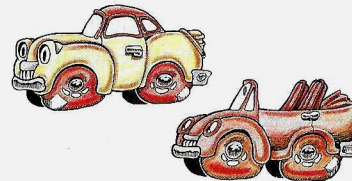
### **Wasserrutschen**

Ich rutsche da nicht einfach runter, sondern kann das kontrollieren, indem Du auf dem Steuerkreuz nach rechts oder links drückst. Zum Bremsen muß Du gegensteuern (Steuerkreuz entgegen der Rutschrichtung) und zum Springen den **B-Knopf** drücken. Alles unter Kontrolle!



### **Autos**

Das kann ein ganz besonderes Erlebnis werden, wenn Du mich nicht gerade auf ein rotes Cabrio hüpfen läßt. Auch ein Blick auf den jeweiligen Fahrer wäre angebracht.



### Achterbahn

Um von der Achterbahn herunterzuspringen, drücke den Spring- oder den Gleitknopf. Bewegst Du das Steuerkreuz nach oben, kann ich mit den Händen feine Sachen einsammeln. Steuerkreuz nach unten und ich halte mir lieber die Augen zu.



### Raketenautos

Perfekt zum Wollknäuel einsammeln – Steuerkreuz nach oben und ich strecke mich nach den feinsten Teilen. Steuerkreuz nach unten und ich bevorzuge, dem Treiben nicht mehr länger zuzusehen.



### Holzflöße

Ich bin wasserscheu, aber nicht blöd. Mit einem Floß traue ich mich schon flußabwärts, wenn da nur nicht die dämlichen Schildkröten wären.



### Warphöhlen

Transportmöglichkeit? Deine Skepsis kann ich ja verstehen, aber vertraue mir. Zwar verfügt nicht jede Höhle über den Transportmechanismus, aber einige eben doch. Da lohnt sich immer ein Blick ins Dunkle. Einige transportieren einen direkt in ein geheimes Wollager der Wollies.

### Kanaldeckel

Die meisten Kanäle führen nach unten, aber manche, die mit Deckel, bringen mich hoch hinaus. Vorausgesetzt ich stehe richtig drauf.

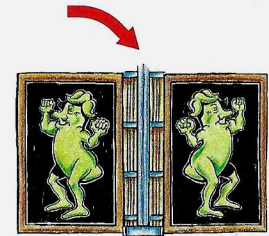


### TNT-Korb

Pures Dynamit! Ich kann ihn als Treppe benutzen und vom Deckel aus hochspringen oder von der Seite einen Powersprung machen. Auf jeden Fall gewinne ich an Extrahöhe.

### Muskelpakete

Da lohnt sich ein mutiger Hupfer allemal, denn es gibt extrahohe Sprünge, wenn Du im richtigen Moment den Springknopf drückst.



## **Außerirdische und andere Bösewichte**



### **Wollies (500 Punkte)**

Zögern wäre hier vollkommen fehl am Platze. Sobald ich so einen rayonischen Wolldieb sehe, muß ich ihm einfach auf die Birne springen. Das ist ein inneres Bedürfnis.



### **Klaviere (800 Punkte)**

Wie wäre es mit einer heißen Session? Ich hätte mal so richtig Lust, auf den Tasten herumzuspringen.



### **Muffelkraut (600 Punkte)**

Gibt es etwas nervtötenderes als eine Pflanze, die nicht weiß wo ihre Wurzeln hingehören? Wohl kaum! Unkraut zupfen ist da angesagt.



### **Giraffen im Zug**

Sind ja eigentlich ganz gut verstaut im Waggon. Allerdings sollte man auch ihnen einen Hüpfen auf den Kopf gönnen. Vielleicht hilft es ja.



### **Bisamratten (500 Punkte)**

Diese Viecher nagen ganz schön an den Nerven. Schickt sie ganz schnell zum Zahnarzt.



### **Glühbirnenwürmchen (300 Punkte)**

Da brennt mir leicht mal eine Sicherung durch, wenn die mir vor die Nase geraten. Denen drehe ich schnell den Saft ab.



### **Baumfrösche (200 Punkte)**

A Hip Hop, Hibbidiehop – wenn ich die schon sehe, dann durchzuckt es mich im ganzen Körper.



### **Schnorchelschildkröten (200 Punkte)**

Gegen diese Panzerviecher sind selbst die Teenage Mutant Hero Turtles Waisenknaben.



### **Schnapodile (300 Punkte)**

Die haben Zähne – wow – die nagen jedes Floß durch, egal ob Nußbaum oder Mahagoni.



### **Sandhaifische (800 Punkte)**

Genauso widerwärtig wie ihre nassen Verwandten. Grund genug, ihnen den Kopf zurecht zu rücken.

## **Und was ist sonst noch zu vermeiden?**



**Kaugummiautomaten, Knallkörper, ätzende Kröten, Kakteen, Reißnägel (herumliegend und in Schachteln) und ähnlich pieksige Angelegenheiten.**

Angriff ist bei diesen Teilen zwecklos. Denen ist nicht mal ein hartgesottener Luchs gewachsen. Ausweichen ist das Erfolgsrezept.

MSFACTS

**GEWÄHRLEISTUNG**

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitäts-garantie 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 Telefon-Nummer 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!