

SUNSOFT®

250 Asahi, Kochino-cho, Konan City Aichi Pref., 483 JAPAN

Ausschließlicher Vertrieb durch:
Mitsui & Co. Deutschland GmbH
Neuer Jungfernstieg 18, 20354 Hamburg

SUNSOFT® is a registered trademark of Sun Electronics Corporation.

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. ©1993. "THE MERRY GO ROUND BROKE DOWN" (Cliff Friend, Dave Franklin) ©1937 WARNER BROS. INC. (Renewed) All Rights Reserved. Used By Permission.

©1993 Sun Electronics Corporation.

PRINTED IN JAPAN



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SUNSOFT®

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

SUNSOFT®

250 Asahi, Kochino-cho, Konan City,
Aichi Pref., 483 JAPAN

LICENSED BY



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, DAB SIE NINTENDO-
QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN
SIE DESHALB IMMER AUF DIESES
SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER
ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER
SIND, DAB ALLES EINWANDFREI ZU
IHREM SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM PAKT.

Ausschließlicher Vertrieb in Deutschland durch:
Mitsui & Co. Deutschland GmbH,
Postfach 30 36 69, 20312 Hamburg

Vielen Dank

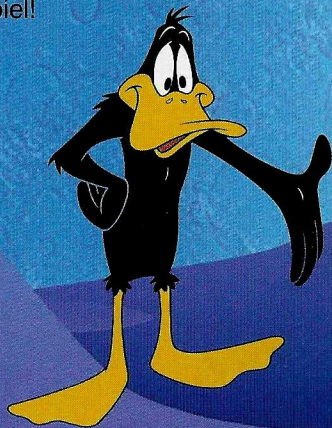
...daß du dich für den Kauf des Sunsoft Game Paks "Daffy Duck: die Marvin-Mission" entschieden hast. Bitte lies diese Broschüre mit der Bedienungsanleitung sorgfältig durch, bevor du mit dem Spiel beginnst. Danach beherrscht du das Spiel besser und hast bestimmt noch mehr Spaß damit! Und hebe diese Broschür bitte zum späteren Nachschlagen sorgfältig auf.

Inhalt

Was ist die Marvin-Mission?	2
Spielvorbereitung	3
Verwendung des Controllers	4
Deine Aufgabe	5
Spiel-Screen	6
Daffys Waffen	7-9
Leistungssteigerung	10
Erste Mission	11
Zweite Mission	12
Dritte Mission	13
Vierte Mission	14
Fünfte Mission	15
Hohe Punktzahlen	16-17

Was ist die Marvin-Mission?

Der Held des Kosmos hat sich die Kriegsbemalung angelegt, um die Eroberung der Milchstraße durch **Marvin, dem Marsmenschen**, zu verhindern. Welches Super-Lebewesen könnte einer solchen Herausforderung gewachsen sein? Niemand anders als Duck Dodgers! **Daffy Duck** schlüpft in die Rolle des interstellaren Beschützers und weicht keiner Schwierigkeit aus. Nicht einmal dem Bösewicht **Marvin, dem Marsmenschen**, der die kosmischen Botschafter entführt hat und nun versucht, die Erde in die Luft zu sprengen. Daffy muß versuchen, die Planeten und das Universum mit Hilfe seines vertrauenswürdigen Partners, Porky Pig, zu retten, der ihm hilft, falls es zuviel Ärger gibt. Und wie wir Daffy kennen, werden wir eine Menge davon erleben! Dieses Spiel für einen Spieler hat seine Grundlage in dem Trickfilm "Duck Dodgers in der Mitte des 24ten Jahrhunderts" und hat 20 Spiel-Level mit phantastischer Trickfilm-Action, die dich glatt vom Stuhl reißen wird. Immerhin steht ja die Zukunft des galaktischen Friedens auf dem Spiel!



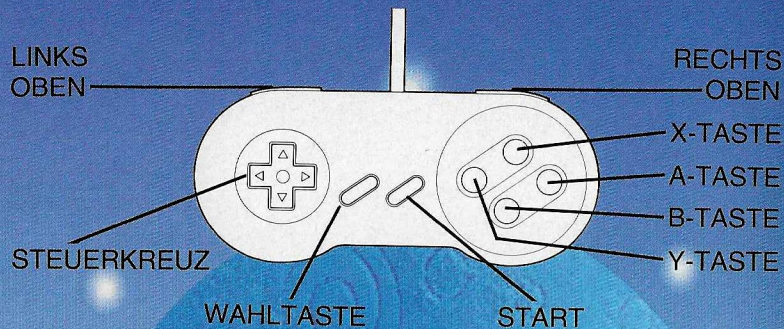
Spielvorbereitung

Schiebe das Game Pak "Daffy Duck: die Marvin-Mission" in das System und schalte es ein. Drücke die Start-Taste und beginne das Spiel oder wähle den Option-Screen.

Im Option-Screen kannst du die Tastenbelegung des Controllers verändern, wählen, ob du mit 3, 4 oder 5 Leben beginnen möchtest und die Ton-Effekte und Musik ein- und ausschalten.



Verwendung des Controllers



START — Starten des Spiels, Pause, Aufrufen der Landkarte

X — Blockieren
Y — Schießen
A — Nutty-Angriff
B — Sprung
Bx2 — Raketensatz

Steuerkreuz

Links — Nach links gehen, bei Verwendung des Raketensatzes nach links fliegen

Rechts — Nach rechts gehen, bei Verwendung des Raketensatzes nach rechts fliegen

L + R — Umschalten zwischen den Waffen

Y + Abwärts — Niederhocken und schießen

Y + Aufwärts — Aufwärts schießen

B + Steuerkreuz — In die gewählte Richtung springen oder fliegen

B + Y — Springen und schießen

B + Abwärts — Abwärts springen

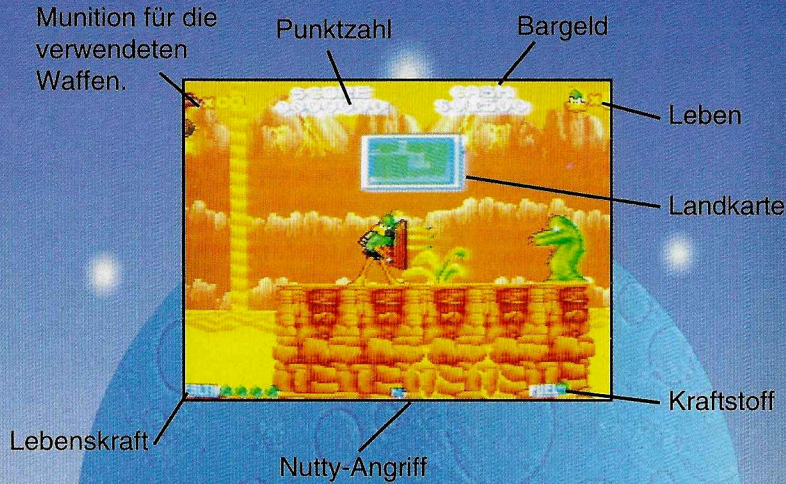
Deine Aufgabe:

Als Held des Weltraums — Duck Dodgers — hat Daffy die Aufgabe, Marvin daran zu hindern, sein niederträchtiges Ziel zu erreichen, die Milchstraße zu erobern. Während jeder Mission muß Daffy die Marsmenschen abwehren und Edelsteine und Münzen aufsammeln, um Punkte zu erzielen. Daffy muß seine Stärke aufrecht erhalten, die mit der Lebenskraft-Anzeige dargestellt wird und Angriffen der Marsmenschen ausweichen. Du kannst verschiedene Waffen auswählen und zur Verteidigung von Daffy verwenden. Pfeile dienen als Orientierungspunkte für Daffy, die ihm helfen zurückzukehren bzw. ihm zeigen, welchen Weg er gehen muß. Wenn Daffy Geldsäcke aufsammelt, steht ihm mehr Bargeld zur Verfügung, so daß er Waffen und nützliche Gegenstände kaufen kann. Es gibt einige verborgene Räume und Gebiete, die Gegenstände enthalten, die Daffy aufsammeln kann und dieser Mühe durchaus wert sind. Ehe Daffy mit der nächsten Mission weitermachen kann, muß er Marvin den Marsmenschen und seine hochtechnologisierten Waffen besiegen. Sobald Marvin besiegt ist, meldet die lokale Presse Daffys Stärke und Tapferkeit.

Deine Aufgabe ist es, alle fünf Missionen mit möglichst vielen Punkten erfolgreich zu beenden, und die Milchstraße und Erde wieder sicher zu machen.



Spiel-Screen



Daffys Waffen

Daffy muß Waffen kaufen oder finden, bevor er sie einsetzen kann. Jede der Waffen kann nur eine bestimmte Anzahl von Schüssen abgeben, bis sie leergeschossen ist. Die Gewehre haben eine Rückstoßwirkung, die als zusätzliche Antriebskraft zur Verfügung steht, wenn du versuchst, auf schwierig zu erreichende Vorsprünge zu springen. Die Feuerkraft der einzelnen Gewehre bestimmt auch die Stärke des Rückstoßes, den du spürst. Wenn du in die Richtung drückst, in die du schießen möchtest, kannst du außerdem verhindern, daß du von einem Vorsprung herunterfällst oder dich auf deinen "Allerwertesten" setzt. Munition kannst du in Form von Ikonen finden oder mit den Geldsäcken kaufen, die Daffy aufsammelt.



Daffys Waffen

FORTSETZUNG



- 1. BLASTER:** Dies ist Daffys alte, zuverlässige Waffe. Er kann den Blaster selbst dann einsetzen, wenn er andere Waffen aufgesammelt hat. Für den Blaster steht unbegrenzt Munition zur Verfügung.
- 2. EINFRIER-GEWEHR:** Diese Waffe friert die Gegner für einen bestimmten Zeitraum ein und macht sie besonders leicht verletzlich, wenn du auf eine andere Waffe umschaltest, um sie zu erledigen.
- 3. ELEKTRISCHES GEWEHR:** Dieses Gewehr schickt einen nach dem Zufallsverfahren arbeitenden, aber außerordentlich starken Blitz aus, der eine hohe Reichweite besitzt. Es ist besonders nützlich, wenn du auf Gegner schießt, die sich über dir befinden.
- 4. DREIRICHTUNGS-GEWEHR:** Dieses Gewehr schießt eine große Kugel ab, die sich öffnet und drei kleinere Kugeln freigibt, die dann als Streuladung auf deinen Gegner zufliegen.

- 5. BOMBEN-GEWEHR:** Dieses Gewehr ist eine der leistungsfähigsten Waffen in Daffys Waffen-Arsenal. Es schießt eine Zeitbombe ab, die auf den Boden fällt und in die Feuerrichtung rollt, bevor sie explodiert. Diese Bombe kann ebenfalls an Wänden abprallen. Wenn eine Bombe einen Gegner trifft, explodiert sie bei Berührung, es entsteht allerdings eine Zeitverzögerung, wenn das Geschoß vorher eine Wand trifft oder auf dem Boden rollt.
- 6. ANTIMATERIE-GEWEHR:** Dieses Gewehr feuert ein Vieleck aus Antimaterie-Energie ab, das mit ein paar Schüssen rasch jeden Widerstand beseitigt, auf den du triffst. Dies ist die leistungsfähigste Waffe in diesem Spiel. Setze sie umsichtig ein.



Leistungssteigerung

KRAFTSTOFFKANISTER

EDELSTEINE



ZUSÄTZLICHES
LEBEN

IKONE FÜR NUTTY-
ANGRIFF

- 1. IKONE FÜR NUTTY-ANGRIFF:** Wenn Daffy eine Ikone in Form einer Atomexplosion aufnimmt, geht er in einen Nutty-Angriff über und fliegt ein Ball, der nur aus Fäusten und Füßen zu bestehen scheint.
- 2. EDELSTEINE:** Nachdem du fünf Edelsteine aufgesammelt hast, erhältst du eine zusätzliche Fortsetzungsmöglichkeit. "Hoo, Hoo"
- 3. GELD:** Das hat Daffy am liebsten — Geld! Du erhältst 50 Dollar für jede Geldtasche. Verwende dieses Geld, um zusätzliche Waffen und Bonus-Gegenstände im Waffengeschäft zu kaufen.
- 4. KRAFTSTOFFKANISTER:** Um den Raketensatz verwenden zu können, muß immer Kraftstoff vorhanden sein. Setze ihn daher mit Bedacht ein!
- 5. ZUSÄTZLICHES LEBEN:** Wenn du diese Ikone aufsammelst, erhältst du ein zusätzliches Leben.
- 6. SAFTGLAS:** Daffy speichert neue Energie, wenn er dieses gesunde Raumfahrtfrühstück zu sich nimmt.

Erste Mission:

Wo eine Ente ist, gibts Feuer

Daffys Aufenthalt auf Magma, dem luxuriösen Kur-Planeten, führt ihn zu einer Versammlung von Botschaftern aus dem gesamten Kosmos. Aber wo sind die Botschafter geblieben? Marvin, der Marsmensch hat sie entführt, und Daffy muß sie finden. Die Zukunft des galaktischen Friedens steht auf dem Spiel!



Zweite Mission:

20.000 Marsmenschen unter dem Meer

Der Ozeanplanet Aquarion 4 ist ein perfekter Ort für Marvin, um seine Instant-Marsmenschen ("nur Wasser hinzugeben — fertig") auszuprobieren. Gut, daß unser Held zur Gattung des Wassergeflügels gehört, denn er muß ständig im Ozean tauchen, um die Armee aus Instant-Marsmenschen und ihren Führer zu erledigen.



Dritte Mission:

Duck Dodgers auf Eis

Der intelligenteste Wissenschaftler auf der Erde, Dr. IQ High wurde von Marvin entführt und wird auf den Eisringen des Planeten Zeus-3 gefangen gehalten. Die Intelligenz von Dr. IQ wird dazu verwendet, eine Super-Cyber-Basis zu kreieren. Wenn es dir nicht gelingt Dr. IQ zu retten, werden unsere Gehirne alle in Matsch verwandelt! Paß aber auf und lauf nicht zu schnell, denn dieser Ort ist ein riesiger Eisklotz.



Vierte Mission

Die unglaubliche, schrumpfende Ente

Auf dem Dschungelplaneten Amazonius plant Marvin, seine neuen Schrumpf-Strahlen zu probieren, die er auf die Erde richten will, und es ist höchste Zeit, daß Daffy ihn stoppt! Unglücklicherweise wird sein Raumschiff vor der Landung durch die Schrumpfstrahlen getroffen. Daffy erkennt, daß irgend etwas nicht in Ordnung ist, als er bemerkt, daß er und die Insekten dieselbe Größe haben. Doch warte nur, bis er erst Marvin sieht!



Fünfte Mission:

Die größte Show auf der Erde

Der fürchterliche P-38 Space-Modulator ist fertig und Marvin plant ihn einzusetzen, um die Erde in die Luft zu sprengen. Wie du weißt, versperrt sie ihm den Blick auf die Venus. Er ist so von seinem Erfolg überzeugt, daß er sogar Eintrittskarten für diese Gala-Veranstaltung verkauft. Darum wird es Zeit für Daffy, ihm das Tor einzurennen!

