

ocean

OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland

Laguna
KID'S FURNITURE & TOYS

Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach
Fax 0 61 07 / 930-230

© 1993 Warner Bros.
DENNIS is a trademark of Hank Ketcham Enterprises, Inc.
All rights reserved. Ocean Software authorised user.

PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

SPIELANLEITUNG

PAL VERSION

ocean

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

Based on the motion picture
screenplay written by John Hughes
and directed by Nick Castle.



© 1993 Warner Bros. DENNIS is
a trademark of Hank Ketcham
Enterprises, Inc. All rights reserved.
Ocean Software authorized user.

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, 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.

7E 004205

Inhaltsverzeichnis

7E 00480 F unendliche Energie
Hier riecht's nach Ärger 2
7E 000C24 unendliche Zeit
Vor dem Spielbeginn 4
7E 184309 unendliches Leben
Tastaturbelegung 6
Status-Anzeige 8
Level 1: Mr. Wilsons Haus 9
Level 2: Der Park 10
Level 3: Der Heizungsraum 12
Level 4: Die Abwasserkanäle 13
Level 5: Die Wälder 14
Gegenstände 15
Punkte 16
Hinweise und Tips 16
Limited Warranty 17



Hier riecht's nach Ärger



Es ist unverständlich, warum Mr. Wilson kein Verständnis dafür zeigt, wenn man ihm ein Aspirin mit einer Steinschleuder in die Speiseröhre schießt. Trotzdem versucht Dennis, der überaus neugierige Bengel von nebenan, nur zu helfen. Er ist verrückt nach Mr. Wilsons Anerkennung (der durch ihn wohl bald überschnappt), und er glaubt, daß Mr. Wilson "der beste alte Bursche in der ganzen Nachbarschaft" ist. Er liebt es, ihn zu besuchen und auszuheilen, wo er nur kann, wenn da nicht gelegentlich etwas schief ginge...nun, eigentlich ALLES.

Nachdem er mit den unschuldigen Gedanken eines Engels Mundwasser in Mr. Wilsons Nasenspray, Sanitärreiniger in sein Mundwasser und Kaugummi in seine falschen Zähne tat, ist es wohl nicht verwunderlich, warum Mr. Wilson besorgt darüber ist, was alles passieren könnte, um die wichtigsten Momente in seinem Leben zu ruinieren. Vor den Augen der vollzählig erschienenen Gesellschaft der Gartenfreunde wird seine rare Orchidee für nur wenige Sekunden blühen und dann sterben, nachdem man auf diesen Augenblick 40 Jahre gewartet hat.

2



Aber die ganze Stadt ist ahnungslos, daß ein schleimiger, diebischer Einbrecher herumlungert.

Deshalb ist es doch ganz klar, daß Dennis, nachdem er Mr. Wilsons Safe offen und ohne seine wertvolle Golmünzensammlung vorfand, in den Garten rennt und die Neuigkeit herausbrüllt. Zu schade nur, daß alle Augen nun auf Dennis gerichtet sind als sich Mr. Wilsons rare Orchidee öffnet, ihre Pracht zeigt und dann welkt.

Mr. Wilson ist diesmal mehr als wutentbrannt - er schien dem Platzen nahe zu sein. Dennis anbrüllend, nennt er ihn (neben anderen Schimpfworten) eine LANDPLAGE (Menace) und sagt ihm: "Ich will Dich nicht mehr sehen, ich will Dich nicht kennen, geh' mir aus den Augen!" Was kann für ein Kind, das doch nur helfen wollte, noch niederschmettender sein? Unglücklicherweise nimmt Dennis normalerweise alles wörtlich, und so beschließt er, für immer aus Mr. Wilsons Leben zu verschwinden!

Aber als er für immer in die große unbekannte Welt aufbrechen will, erfährt er, daß sein Kumpel Joey und seine Spielkameradin Margret beide verschwunden sind. Kann Dennis seinen gelegentlich weinerlichen, aber ewig treuen Freund und die puppengesichtige, aber faustkampfstarke Zimmerliese, die ihn den "einzigen Mann, den ich jemals liebte" nannte, finden und retten? Kann er Mr. Wilsons Münzen finden und zurückbringen? Wenn er das alles schafft, werden alle glücklich und zufrieden sein (außer Schnappmesser-Sam). Und das ist es, was er doch eigentlich will, verflixt und zugenäht!

3



Vor dem Spielbeginn



Stelle fest, ob Dein Super NES auch wirklich ausgeschaltet ist. Führe das Spielmodul ein und schalte Dein Super NES ein.

Drücke auf dem Titel-Bildschirm START um das Spiel zu beginnen, oder bewege den Zeiger durch Bewegen des Kontroll-Pads auf OPTIONS runter, um zum Optionen-Bildschirm zu gelangen.

Auf dem Optionen-Bildschirm kannst Du Dein Kontroll-Pad benutzen, um den Auswahl-Pfeil rauf und runter zu bewegen. Du kannst dann die Optionen durch Rechts- oder Links-Bewegen des Kontroll-Pads verändern. Wenn Du Deine gewünschte Auswahl getroffen hast, drücke auf EXIT, um zum Titel-Bildschirm zurückzukehren, in dem Du das Spiel starten kannst.

Die verfügbaren Optionen lauten folgendermaßen:

LEVEL:

Leicht und schwer. Die leichte Spielstufe beinhaltet 17 Spiel-Level und Dennis kann mehr Treffer einstecken bevor ihn sein Mut verläßt und er ein Leben verliert.

4



Die schwere Spielstufe beinhaltet zusätzlich sechs Spiel-Level, die Dennis erkunden kann, ist aber nicht so großzügig mit seinem Mut.

REST:

Du kannst hier die Anzahl der Leben, die Dennis zu Beginn des Spieles besitzt zwischen eins und neun selbst bestimmen.

KEY OPTION:

Du kannst Dir hier eine eigene Joypadbelegung zusammenstellen, mit der Du Dennis spielen willst.

AUTORUN:

Wenn es auf ON steht, wird Dennis eher rennen als laufen, wenn Du links oder rechts drückst. Wenn es auf OFF steht, ist die Bewegungskontrolle normal.

SOUND:

Auswahl zwischen Stereo- und Mono-Sound.

BGM:

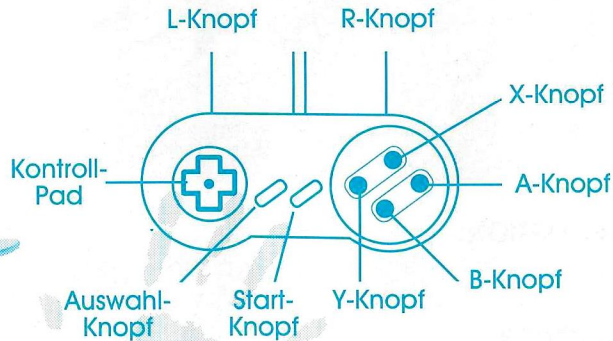
Spielt Melodien aus dem Spiel.

Drücke EXIT, wenn Du zum Titel-Bildschirm zurückkehren willst, wo Du das Spiel beginnen kannst.

5



Kontroll-Pad



Die Tastatur ist wie folgt belegt:

Kontroll-Pad oben: Tür durchschreiten/Seil erklimmen.

Kontroll-Pad unten: Ducken.

Kontroll-Pad links: Nach links gehen.

Kontroll-Pad rechts: Nach rechts gehen.

B-Knopf: Springen.

Y-Knopf: Rennen (während man nach rechts oder links geht).

A-Knopf: Waffe abfeuern.

6



X-Knopf: Waffe wechseln (sobald Dennis mehr als eine aufgesammelt hat).

L-Knopf: Bildschirm nach links aufrollen.

R-Knopf: Bildschirm nach rechts aufrollen.

L- oder R-Knopf + Kontroll-Pad unten: Bildschirm nach unten aufrollen.

L- oder R-Knopf + Kontroll-Pad oben: Bildschirm nach oben aufrollen.

Die letzten vier Knöpfe können dazu benutzt werden, um herauszufinden, welche Gefahren von Deiner gegenwärtigen Position aus noch vor Dir liegen.

7



Status-Anzeige



Folgendes ist oben auf dem Bildschirm angezeigt: Punktestand, Leben, Zeit, gegenwärtige Waffe und Dennis' Mut.

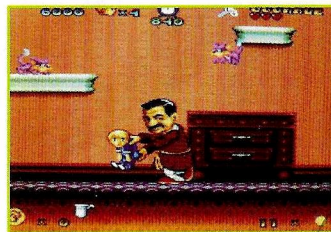
Unten ist die Anzahl der aufgesammelten großen Münzen und die Anzahl der aufgesammelten kleinen Münzen abgebildet.



8



Level 1: Mr. Wilsons Haus



Dennis muß alles tun, um aus Mr. Wilsons Haus zu kommen, bevor er erwischt und ins Bett geschickt wird. Mr. Wilson ist

fuchsteufelswild und wenn er Dennis sieht, wird er ihn sich schnappen. Wenn er ins Bett geschickt wird, muß er das Spiel von vorne anfangen. Bevor sich Dennis aus dem Haus schleichen kann, sollte er besser noch herausfinden, wo Mr. Wilson seine Steinschleuder und sein Blasrohr versteckt hat. Er wird bald ziemlich darauf angewiesen sein. Er sollte mal auf dem Dachboden nachsehen (benutze die Strickleiter, um dorthin zu gelangen). Entschuldige Dennis, den verborgenen Schalter muß Du schon alleine finden.

Oh, und vergiß nicht, alle Münzen, die Schnappmesser-Sam auf seinem Weg nach draußen verloren hat, aufzusammeln. Dies ist sehr wichtig. Du brauchst diese großen Münzen, um ins nächste Level zu kommen. Und dann ist da noch eine kleine Münze, umgeben von sich drehenden Münzen, die unbedingt zuletzt aufgehoben werden sollte.

9



Level 2: Der Park

Sektion 1, 3, 4 und 6.

Huch, ich glaube ich habe im Park in der Dunkelheit ein Geräusch gehört. Alle Kreaturen der Nacht stellen sich zum Kampf: kreischende Vögel, heulende Frösche und nervtötende Hasen. Dennis muß alle fünf großen Münzen finden, während er alle Hindernisse in seinem Weg meistert.



Sektion 2 und 5.

Hier, Ruff! Hier, Ruff! Dennis hat seinen Hund zur Verfügung, der bereit ist, den kleinen, roten

Wagen zu ziehen. Versuche das Ziel dieser Sektionen zu erreichen, während Du weiteren furchterregenden und verrückten Gestalten ausweichst. Dann benutze den Wagen, um Plattformen zu erreichen, die für Dennis zu hoch zum draufspringen sind.



Betty Sue Dubrovski

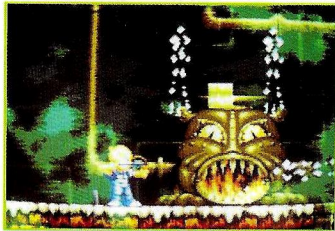
Jemand Mega-Schreckliches lauert auf dem Spielplatz! Es ist Betty Sue Dubrovski. Sie ist



eins dieser Kinder vor denen Dich Deine Eltern immer gewarnt haben. Sie ist groß, sie ist böse, sie ist eine große gemeine Kampfmaschine. Spät in der Nacht unterwegs mit nichts Gutem im Sinn muß sich Dennis vor ihr in Acht nehmen und ausweichen, wenn sie mit Schwung zu einem Sturzflug ansetzt. Gleichzeitig muß er mit einer seiner treuen Waffen auf sie schießen. Paß auf, Dennis - wenn sie sich in die Bäume hochschwingt, bombardiert sie Dich mit Eicheln. Und diese wilden, weißen Mäuse...nun, sie sind die besten Freunde dieses Mädchens.



Level 3: Der Heizungsraum



Ausgerechnet in die Tiefen des bullenheißen Heizungsraums führt Dennis seine Münzenspur. Hier kann er nicht heraus, wenn er

nicht alle großen Münzen gefunden hat. Hier gibt es Stoff für die Alpträume eines ganzen Jahres. Ojeh! Hüte Dich vor Feuerbällen, heißer Kohle, heißen Wassertropfen und diesen biestigen kleinen Feuerkobolden.

Die Sporthalle

Endlich, ein Ausweg durch die Schulsporthalle - und da erwartet Dich Coach Beeferman, der einige Mitternachtsübungen durchführt. Aber huch, dieser verrückte Sportfreak versucht Dennis zu fangen, um ihm Liegestützen aufzuzwingen! Überall auf dem Gelände wirft er Medizinbälle und rollt Wurfbälle nach Dennis. Vielleicht wird ihn ein Geschoß aus dem Blasrohr lange genug aufhalten, so daß Dennis entkommen kann. Wenigstens eine seiner Waffen muß er letztendlich doch benutzen.



12



Level 4: Die Abwässerkanäle



Oh, nein! Die Münzenspur führt Dennis hinunter in die Abwässerkanäle unter den Straßen, wo Schlammgespritzer nur darauf warten, auf ihn zu platschen. Aber ohne die großen Münzen kann er nicht wieder raus.



Der Fisch

lieh, am Ende der Abwässerkanäle blockiert ein großer, ekelhafter Fisch Dennis' einzigen Weg nach

draußen. Er muß die rotierenden Plattformen benutzen, um herumzuhopsen und den Attacken des fischigen Fisches auszuweichen. Wenn Dennis den Fisch doch nur mit einer seiner Waffen betäuben könnte, dann wäre sein Weg frei für das letzte Kapitel seines Abenteuers.



13



Level 5: Die Wälder

Dennis hat nun beinahe alle Münzen von Mr. Wilson gefunden, aber seine größte Herausforderung liegt mitten in den Wäldern, woraus er Margret und Joey aus den Fängen von Schnappmesser-Sam retten muß. Sammle die Münzen bis Du zum Wald kommst, Dennis - dann solltest Du wirklich auf der Hut sein!

Schnappmesser-Sam

Der abscheuliche, bedauernswerte und, nicht zu vergessen, übel riechende Sam hat Joey und Margret an einen Baum gefesselt. Er behält sie als Geiseln für den Fall, daß jemand versucht zu verhindern, daß er mit dem nächsten Zug die Stadt mit all seinen gestohlenen Reichtümern verläßt.



Sam will sich nicht von einem Kind einen Strich durch die Rechnung machen lassen, deshalb bombardiert er Dennis mit einem unerbittlichen Sperrfeuer aus harten, roten Äpfeln. Dennis' einzige Chance, Sam zu betäuben, besteht darin, seine treuen Waffen gut einzusetzen.

Besiege Sam und Mr. Wilson wird auf ewig dankbar sein - und Dennis wird der Held seiner Stadt!

Randbemerkung: Alle Level-Endgegner haben eine blaue Energie-Anzeige, die unten auf dem Bildschirm abgebildet wird. Dennis hat ebenfalls eine rote Energie-Anzeige, die neben der feindlichen Energie-Anzeige abgebildet wird.

14



Gegenstände



Das ganze Spiel hindurch kann Dennis verschiedene Gegenstände aufheben, die ihm sehr hilfreich zur Seite stehen werden.

Extra-Leben

Diese erhält man durch Aufsammeln der "1-Up"-Icons, die man in allen Levels finden kann.

Wasserpistole

Dennis besitzt diese zu Beginn des Spiels schon. Sie kann einige Feinde im Spiel betäuben - aber eben nicht alle.

Steinschleuder

Diese kann in Mr. Wilsons Haus gefunden werden und ist eine exzellente Schußwaffe. Sie ist sehr nützlich beim Treffen von Zielen außerhalb Dennis' Reichweite.

Blasrohr

Dieses ist ebenfalls in Mr. Wilsons Haus versteckt und kein kleiner Junge wäre ohne es komplett! Es hat eine größere Reichweite als die Steinschleuder, aber feuert nur in einer geraden Linie.

15



Punkte

Die Punkte werden folgenderweise verteilt:

Übertölpeln von Feinden: 250 Punkte

Einsammeln einer großen Münze: 5.000 Punkte

Einsammeln einer kleinen Münze: 500 Punkte

Abschluß eines Levels: 10.000 Punkte

Hinweise und Tips

- Paß auf, bevor Du springst! Aufrollen des Bildschirms kann Hindernisse aufdecken, die um Deine gegenwärtige Position liegen.
- Studiere die Bewegungen Deiner Gegner und vermeide dementsprechend ihre Berührung. Eile kann Leben kosten!
- Wenn Dennis in Kontakt mit einem Gegner kommt, nutze seine momentane Unverletzbarkeit (wenn er blinkt), um Boden gut zu machen oder eine sichere Position zu erreichen.
- Verschiedene Gegner sind durch verschiedenen Waffen verletzbar, während andere gegen alle Angriffe immun sind. Sei vorsichtig!



Im deutschen Exklusiv-Vertrieb von LAGUNA.

LAGUNA VIDEOSPIELE

Am Südpark 12

W - 6092 Kelsterbach

(65451 Kelsterbach ab dem 01.07.93)

Tel. 06 107 / 930-200

Fax 06 107 / 930-230

Wenn Sie Fragen zu unseren Spielen haben, helfen Ihnen unsere Spieleexperten gerne weiter. Rufen Sie von Montag bis Freitag (15.00 bis 18.00 Uhr) die Rufnummer 06 107 / 62 067 an oder senden Sie uns einen Brief mit Rückporto.