

DOLBY SURROUND™

SNSP-AFNP-NOE

# THE FLINTSTONES™



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**

SPIELANLEITUNG



OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland

**Laguna**  
VIDEO GAMES

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

© 1994 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. AND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.  
ALL RIGHTS RESERVED. THE FLINTSTONES AND THE FLINTSTONES  
CHARACTERS ARE TRADEMARKS AND COPYRIGHTS OF  
HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC.

PRINTED IN JAPAN

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



This program has been produced with the Dolby Surround encoding system, and is fully compatible with stereo or monaural reproduction.

Dolby and the  are trademarks of Dolby Laboratories Licensing Corporation.



© 1994 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC. AND AMBLIN ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED. THE FLINTSTONES AND THE FLINTSTONES CHARACTERS ARE TRADEMARKS AND COPYRIGHTS OF HANNA-BARBERA PRODUCTIONS, INC.

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.

## EINLEITUNG

Nicht jeder fällt auf Cliff Vanderclave herein ..., der Pebbles und Bamm-Bamm entführt hat! Als Fred wirst Du sie retten. Aber Halt, Cliff hat auch Barney, Betty, Wilma und Dino!

Um alle erfolgreich zu retten, erkundest Du jeden Winkel und jede Spalte von Bedrock und des umliegenden Dschungels. Du besuchst einen aktiven Vulkan! Du kämpfst mit hungrigen Dinosauriern. Du isst Brontosaurier Burger. Du steuerst die Maschine...

Lege also Dein Säbelzähntigerfell an, ziehe Deine Schuhe aus und spiele Deinen Lieblingshandlanger aus der Steinzeit in dem wildesten Abenteuer dieseits des Jurassic Park!

## INHALTSVERZEICHNIS

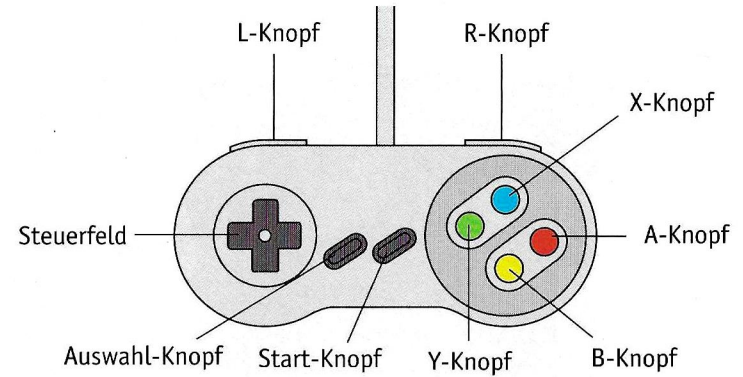
|                  |    |
|------------------|----|
| LADEN DES SPIELS | 2  |
| STEUERUNGEN      | 3  |
| HAUPTSPIELMENÜ   | 4  |
| SPIELSTART       | 4  |
| OPTIONEN         | 5  |
| SPIELBILDSCHIRM  | 7  |
| ENERGIESPENDER   | 9  |
| ZONEN            | 10 |

## LADEN DES SPIELS

1. Schalte Dein Super Nintendo Entertainment System aus, indem Du den **POWER**schalter von dem Game Pak-Steckplatz wegschiebst. Verbinde einen Gamecontroller mit Deinem System.
2. Schiebe das Flintstones Game Pak mit dem nach vorne gerichteten Label in den Steckplatz ein.
3. Schalte das System ein, indem Du den **POWER**schalter in Richtung Game Pak-Steckplatz schiebst.
4. Wenn der Titelschirm erscheint, drücke den **START**-Knopf, um mit dem Spiel zu beginnen.



## STEUERUNGEN



- BEWEGEN:** Drücke das Steuerfeld nach **LINKS** oder **RECHTS**.
- DÜCKEN:** Drücke das Steuerfeld nach **UNTEN**.
- SPRINGEN:** Drücke den **A**-Knopf. Um Dich an Felsvorsprüngen festzuhalten, halte den **A**-Knopf gedrückt.
- BOWLEN:** Drücke den **B**-Knopf.
- STEINE WERFEN:** Drücke den **X**-Knopf
- KEULE:** Drücke den **Y**-Knopf.
- PAUSENFUNKTION:** Drücke den **START**-Knopf.

### AUSWAHL DER SPRACHE

Auf dem Titelschirm siehst Du eine Reihe von Flaggen. Drücke das Steuerfeld nach **LINKS** oder **RECHTS**, um eine Flagge zu markieren und drücke den **START**-Knopf, um Deine Wahl zu treffen. Standardeinstellung ist USA.

## HAUPTSPIELMENÜ



## SPIELSTART

Drücke den **START**-Knopf, um mit dem Spiel zu beginnen.



## OPTIONEN

Wähle **OPTIONEN**, um in das Optionsmenü zu gelangen. Mit den Pfeiltasten kannst Du blättern. Wechsle eine Option mit dem **A**- oder **B**-Knopf. Nachdem Du Deine Optionen eingestellt hast, wähle **ENDE** und drücke den **START**-Knopf. Es stehen folgende Optionen zur Wahl:

### **EIN ODER ZWEI SPIELER**

Hier kannst Du ein Spiel für einen oder für zwei Spieler wählen.

### **STEUERUNG**

Mit dieser Option kannst Du die Belegung der Steuerung ändern.

### **MUSIK + FX**

Hier kannst Du die Musik und/oder die Geräuscheffekte ein- oder ausschalten.

### **CREDITS**

Hier werden die Personen genannt, die an der Entwicklung mitgewirkt haben.

### **SOUNDTEST**

Läßt die Musik des Spiels und die Toneffekte ablaufen.

### **STEREO/UMGEBUNGSGERÄUSCHE/MONO**

Hier kannst Du den Audiomodus einstellen.

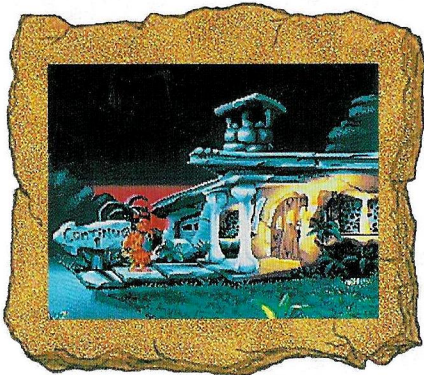
### **ENDE**

Mit dieser Option gelangst Du wieder in das Hauptspielmenü.

## PASSWORTE

Jabadabadoo! Am Ende jeder Zone erhältst Du als Paßwort einen Satz. Bewege das Steuerfeld nach **LINKS** oder **RECHTS**, um Fred über jedes der vier Paßworte zu bewegen. Drücke das Steuerfeld nach **OBEN** oder **UNTEN**, um durch das Paßwortrad zu rollen, auf dem Fred steht. Lasse Fred vom Bildschirm gehen, um Deine Eingabe abzuschließen. Der Paßwortbildschirm kann nur über das Hauptspielmenü aufgerufen werden. Mit einem Paßwortsatz kannst Du bereits abgeschlossene Zonen überspringen.

## FREDS HAUS



Wenn Du alle Leben verloren hast, kannst Du das Spiel weiterspielen, wenn Du dem Schild folgst, das nach links zeigt, oder zum Hauptspielmenü zurückgehen, indem Du in Freds Haus gehst.

## TOPERGBENIS

Wenn Du diese Option wählst, werden die besten Ergebnisse in der Geschichte angezeigt, seit es Aufzeichnungen gibt. Drücke den **START**-Knopf, um wieder zum **HAUPTSPIELMENÜ** zurückzukehren.

## SPIELBILDSCHIRM



## ERGEBNIS

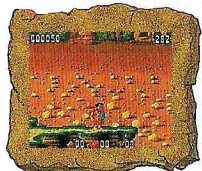
Hier kannst Du sehen, wie Du bisher gespielt hast! Die Anzeige Deines aktuellen Ergebnisses wechselt zu dem Wort **PAUSE**, um anzuzeigen, daß ein Spieler die Pausenfunktion aktiviert hat.

## VERBLEIBENDE ZEIT

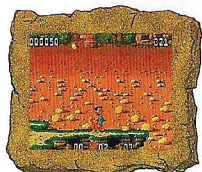
Halte Dich ran! Du hast nur eine bestimmte Zeit zur Verfügung.

## VERBLEIBENDE ENERGIE

Diese Anzeige informiert Dich darüber, wieviel Energie Dir noch verbleibt. Jedes Mal, wenn Du getroffen wirst, verringert sich Dein Energievorrat. Wenn Du dreimal getroffen wurdest, verlierst Du ein Leben. Wenn Du erneut startest, beginnst Du wieder mit dem vollen Energievorrat.



Gut



Ok



Noch ein Schlag, und er gehört der Geschichte an.

## VERBLEIBENDE LEBEN

Hier wird angezeigt, wieviele Leben Dir verbleiben ... nutze sie klug!

## BOWLINGKUGELN

Zeigt Dir an, wieviele Bowlingkugeln Du zur Zeit besitzt.

## STEINE

Zeigt Dir an, wieviele Steine Du zur Zeit besitzt.

## DIESE VERRÜCKTEN BEDROCKGERÄTE - ENERGIESPENDER

**KEULE** - Benutze Sie im Nahkampf oder um Felsen zu zertrümmern und dabei Bonuspunkte zu erhalten. Fred hat seine Keule immer dabei.

**STEINE** - Benutze diese, um damit Feinde zu treffen, an die Du nicht nahe herankommst. Du kannst einen Stein aufheben, den Du bereits einmal benutzt hast, aber Du kannst nur eine begrenzte Anzahl Steine mit Dir führen.

**BOWLINGKUGELN** - Stelle Deine Feinde der Reihe nach auf und bowle sie um! Auch hier kannst Du eine Bowlingkugel erneut benutzen, die Du bereits einmal benutzt hast, aber auch hier kannst Du nur eine begrenzte Anzahl von Bowlingkugeln mit Dir führen.

**EDELSTEINE, TROPHAEN & MÜNZEN** - Du erhältst Bonuspunkte, wenn Du diese findest!

**FREDS KOPF** - Lach' nicht! Hierfür erhältst Du entweder ein zusätzliches Leben oder Dein Energievorrat wird auf 'Gut' aufgestockt.



# ZONEN

## DER STEINBRUCH

Weiche den rollenden Felsblöcken aus, lege Dich nicht mit den springenden Fröschen an und schlage alle unzivilisierten Höhlenmenschen mit der Keule nieder! Klettere immer weiter nach oben und Du wirst schließlich die geheimen Stufen auslösen. Finde den großen Höhlenmenschen und Du kannst einen Blick auf Pebbles und Bamm-Bamm werfen ... suche weiter!

## BEDROCK

Auf zur Wiege der Zivilisation! Du sitzt am Steuer und läßt Bamm-Bamm auf dem Dach des Wagens auf und ab springen. Drücke den X-Knopf, um nach unten zu rollen und Freds Wagen anzusehen, drücke danach das Pfeilfeld, um seinen Wagen zu bewegen.

## DER DSCHUNDEL

Zeige diesen Gorillas das scharfe Ende Deiner Keule ... und bowle nach den Warzenschweinen! Achte auf versteckte Dschungelfallen, wenn Du Dich auf einen richtigen Kampf mit einem Säbelzähntiger vorbereitest!

## DER VULKAN

Komm' doch rein, die Lava ist toll! Ducke Dich, bevor Du von dem geschmolzenen Kern des Vulkans versengt wirst ... und dabei nur knapp der aufsteigenden Lava entkommst. Cowabunga - Du kannst auf der Lavawelle in Sicherheit reiten.

## DIE MASCHINE

Cliff hat Wilma entführt. Aber niemand darf Wilma so einfach entführen! Klettere auf Förderbänder, aufsteigende Plattformen, riesige Geräte ... und weiche den bedrohlichen Brummsägen, riesigen Steinhämmern und rasiermesserscharfe Steine durchtrennenden Klängen aus... Und verpasse Cliff, was er verdient ... einen großen Felsbrocken ... direkt in den Hals!

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.