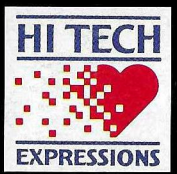


HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURE™

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



584 Broadway
New York, New York 10012

Allan Deutschland GmbH
Rosenstrasse 7
8000 München 2

Printed in Japan



Please read this instruction booklet thoroughly to ensure maximum enjoyment of your new game. Then save this book for future reference.

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

**Danke für Deine Wahl von
Harley's Humongous Adventure
Game Pak für Dein Super
Nintendo Entertainment System.**

Software © Visual Concepts 1992. Unless indicated otherwise, all software and documentation is © 1992 Electronic Arts. All Rights Reserved. Harley's Humongous Adventure is a trademark of Electronic Arts. Hi Tech Expressions authorized user.



LICENSED BY



Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

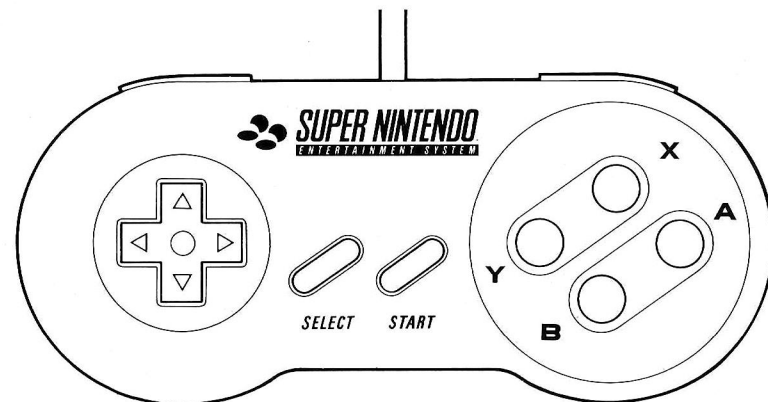
Dieses Qualitätssiegel ist die Garantie dafür, daß Sie Nintendo-Qualität gekauft haben. Achten Sie deshalb immer auf dieses Siegel, wenn Sie Spiele oder Zubehör kaufen, damit Sie sicher sind, daß alles einwandfrei zu Ihrem Super Nintendo Entertainment System paßt.

HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURE

Inhaltsverzeichnis

Kommandos	5
Es geht los	7
Das Ziel des Spiels	7
Wie man spielt	8
Chancen	10
Gesundheit & Herzen	10
Schraubenmuttern	11
Glocken	11
Punkte	11
Bewegungen	12
Waffen	14
Ausrüstung	17
Insekten	18
Gefahren	20
Die Level	21
High Score	23
Weiterspielen	23
Punkte	25

KOMMANDOS



Steuerkreuz

- Links* *Bewegung nach links*
- Rechts* *Bewegung nach rechts*
- Unten* *Ducken*

Knopf A

Werfen der momentanen Waffe (Verwende das Steuerkreuz, um zu zielen. Wirf nach links, rechts und oben)

Knopf B

- Springen*
- Supersprung* (Drücke und halte Y, um zu laufen, dann drücke B)
- Schwimmen* (Drücke wiederholt B, während Du im Wasser bist)

KOMMANDOS (forts.)

Knopf Y

Laufen

(Verwende das Steuerkreuz, um die gewünschte Richtung zu wählen)

Knopf X

Fliegen (Nur wenn das Jetpack aufgefüllt ist)

Klettern (Verwende das Steuerkreuz, um gegen die Fläche zu drücken, die Du erklettern willst, dann drücke Knopf X, um Dich an der Oberfläche festzuklammern; verwende das Steuerkreuz, um nach oben oder unten zu klettern; drücke Knopf B, um das Klettern zu beenden)

Start-Knopf

Startet das Spiel.

Eine Pause einlegen (drücke den Start-Knopf nochmals, wenn Du weiterspielen willst).

Select-Knopf

Knopf L oder R

Waffe wechseln

ACHTUNG: Wenn Du einen Controller mit einem Turboschalter verwendest, sollte diese Funktion ausgeschaltet sein, wenn Du Harley's Humongous Adventure spielst, denn Dein Munitionsvorrat ist begrenzt.

ES GEHT LOS

1. Dein Super NES muß ausgeschaltet sein.

ACHTUNG: Versuche nie, eine Spielkassette einzulegen oder herauszunehmen, wenn Dein Gerät eingeschaltet ist!

2. Der Controller sollte links am Control Deck eingesteckt sein. Wenn Du gegen einen Freund spielen willst, stecke den zweiten Controller rechts an.

3. Lege Deine Spielkassette in das Super NES ein.

4. Schalte Dein Gerät ein.

5. Wenn der Titelschirm erscheint, drücke START, um das Spiel zu beginnen.

DAS ZIEL DES SPIELS

Harley ist ein wissenschaftliches Genie, das sich gerade selbst übertroffen hat. Seine Experimente mit Miniaturisierung (Dinge verkleinern, Leute) und Mutationen sind schief gegangen: während er versuchte, seine Laborratte zu verkleinern, schrumpfte er sich selbst auf Insektengröße. Seine Mutationsexperimente (Insekten und Fische, unter dem Sammelbegriff Ungeziefer bekannt) sind entkommen und toben durch Harleys Haus und Garten. Für sie sieht Harley genauso aus wie ein feindlicher Käfer. Er kann sich nicht vergrößern, da seine Schrumpfmachine während des Experiments explodiert ist; die Teile sind überall verstreut. Er hat keine Waffen, deshalb muß er benutzen, was er findet, um sich zu verteidigen. Harley muß das Ungeziefer vernichten, Hindernisse überwinden und unheimliche Gefahren ausweichen, um die verstreuten Teile seiner Schrumpfmachine einzusammeln und

DAS ZIEL DES SPIELS (forts.)

wieder zu seiner normalen Größe zurückzukehren. Aber sein größter und herausforderndster Feind ist die zornige Ratte, die Waffen und andere Gegenstände sammelt (aber nicht verwendet), die Harley benötigt, und die Rache will für das, was Harley mit ihr vorhatte.

WIE MAN SPIELT

In Zeitlevels erscheint ein Timer auf dem Info-Streifen. Der Timer zeigt an, wieviel Zeit noch übrig ist, um den Level zu beenden.

MUSIK UND SOUND

Die Musik in Harley's Humongous Adventure ist in Stereo. Um den Stereosound zu bekommen, mußt Du ein Stereo-Fernsehgerät oder einen Stereo-Monitor besitzen. Sieh in der Anleitung für Dein Super NES nach für genauere Informationen.

EIN- ODER ZWEI-SPIELER-MODUS

Bevor das Spiel beginnt, kannst Du wählen, ob Du alleine oder gegen einen Freund spielen willst.

Wenn der 1 Player/2 Player-Bildschirm erscheint:

1. Verwende das Steuerkreuz, um den Pfeil auf 1 PLAYER oder 2 PLAYER zu bewegen.
2. Drücke den Start-Knopf, um das Spiel zu beginnen.

Im Zwei-Spieler-Modus kommt Spieler 1 vor Spieler 2 an die Reihe. Spieler 2 ist dran, wenn Spieler 1 entweder eine Chance vergeben hat oder das Ende eines Levels erreicht hat.

WIE MAN SPIELT (forts.)

Achte darauf, daß Du zwei Controller hast, wenn Du im Zwei-Spieler-Modus bist. Der Controller von Spieler 1 ist links und der von Spieler 2 rechts angesteckt.

EINE PAUSE EINLEGEN

Um während des Spiels eine Pause einzulegen, drücke den START-Knopf.

Um weiterzuspielen, drücke nochmals den START-Knopf.

NEUSTART DES SPIELS

Drücke den RESET-Knopf.

EIN SPIEL BEENDEN

Schalte das Gerät aus oder drücke den RESET-Knopf.

EIN SPIEL GEWINNEN

Du hast Harley's Humongous Adventure gewonnen, wenn Du alle Schrumpfer-Teile gefunden hast und die Ratte am Ende des letzten Levels besiegt hast.

GEGENSTÄNDE AUFSAMMELN

Während des Spiels findest Du Zeichen, die Waffen, Kraftstoff, zusätzliche Gesundheit etc. darstellen. Du mußt diese Zeichen berühren, um sie einzusammeln.

CHANCEN

Du beginnst jedes Spiel mit 3 Chancen; die Chancen werden als Zahl unter einem Harley-Zeichen an der linken Seite des Info-Streifens dargestellt. Du kannst mehr Chancen gewinnen, wenn Du Free Dude Zeichen sammelst. Jedes Free Dude Zeichen ist eine Chance wert. Eine Chance ist vorbei, wenn Deine Gesundheit auf Null steht; oder in manchen Levels, wenn Du in ein Loch fällst; oder wenn die Zeit auf einem Zeitlevel abläuft (außer Level 1). Du kannst nicht mehr als 9 Chancen gleichzeitig bekommen.

GESUNDHEIT UND HERZEN

Deine Gesundheit erscheint als Linie aus Herzen auf der rechten Seite des Info-Streifens. Je mehr Herzen Du hast, desto gesünder bist Du und desto mehr Schläge kannst Du einstecken. Du beginnst das Spiel mit drei Herzen, die normale Gesundheit darstellen. Jeder Treffer, den Du von einem Insekt oder einer Gefahr einsteckst, vermindert Deine Gesundheit; das wird angezeigt, indem Du einen Teil eines Herzens verlierst. Wenn Du alle Deine Herzen verloren hast, ist Deine Chance vorbei. Du kannst mehr Gesundheitspunkte sammeln, indem Du Gesundheitszeichen aufhebst – bis zu einem Maximum von fünf Herzen.

Wenn Du am Ende eines Levels mehr als drei Herzen besitzt, kannst Du das zusätzliche Herz in den nächsten Level mitnehmen. Du beginnst einen Level nie mit weniger als drei Herzen.

SCHRAUBENMUTTERN

Muttern erscheinen im gesamten Spiel. Einige sind durch die Laborexpllosion verstreut worden; andere erscheinen, wenn Du Insekten vernichtest. Jede gesammelte Mutter ist 200 Punkte wert, und Du bekommst ein Zusatzleben, wenn Du 99 Muttern gesammelt hast. (Du kannst nicht mehr als 99 Muttern tragen.) Die Anzahl der gesammelten Muttern im momentanen Level erscheint links auf dem Info-Streifen. Muttern werden nicht zu Teilen Deines Waffenarsenals. Jede Mutter, die Du am Ende eines Levels besitzt, gibt Dir einen Bonus (jeweils 50 Punkte) zu Deiner Gesamtpunktzahl, und die Gesamtanzahl an gesammelten Muttern erscheint ebenfalls.

GLOCKEN

Glocken zeigen Deinen Fortschritt auf einem Level an. Wenn Du eine Chance verlierst, aber weitere Chancen zur Verfügung hast, kannst Du bei der letzten Glocke beginnen, die Du geläutet hast. Um eine Glocke zu läuten, springe einfach darauf.

PUNKTE

Die Anzahl der Punkte erscheint rechts auf dem Infostreifen. Du bekommst Punkte für die Vernichtung von Ungeziefer und das Sammeln von Waffen-, Gesundheits- und Ausrüstungszeichen. Bonuspunkte für Kraftstoff und Muttern werden nach Beendigung eines Levels hinzugezählt.

BEWEGUNGEN

Gehen

Drücke das Steuerkreuz in die gewünschte Richtung.

Laufen

Drücke das Steuerkreuz und Knopf Y gleichzeitig, um zu laufen; drücke das Steuerkreuz nach links und halte Knopf Y, um nach links zu laufen, oder drücke das Steuerkreuz nach rechts und halte Knopf Y, um nach rechts zu laufen.

Ducken

Um Dich zu ducken, drücke das Steuerkreuz nach unten.
Um Dich zu ducken und eine Waffe zu schleudern, drücke das Steuerkreuz nach unten und drücke gleichzeitig Knopf A.

Springen

Du mußt manchmal über Hindernisse springen. Springe auf Gegenstände wie Kisten und springe dann über näherkommende Angreifer oder Gefahren. Wenn Du springst, während Du läufst, springst Du höher. Drücke Knopf B, um zu springen.

Schwimmen

Manchmal mußt Du auch ein bißchen schwimmen. Um zu schwimmen, drücke wiederholt Knopf B; dadurch bleibst Du an der Oberfläche der Flüssigkeit. Um nach rechts oder links zu schwimmen, drücke das Steuerkreuz nach unten, ohne Knopf B zu drücken.

Du benötigst Luft beim Schwimmen. Immer, wenn Du schwimmst, erscheint ein roter Balken, auf dem AIR steht, auf der rechten Seite des Info-Streifens. Je länger dieser Balken ist, desto mehr Luft hast Du. Du verlierst Luft, wenn Du unter der Oberfläche schwimmst. Wenn Dir die Luft ausgeht, verlierst Du eine Chance.

BEWEGUNGEN (forts.)

Du kannst Dich mit Luft versorgen, indem Du aus dem Wasser springst: komme an die Oberfläche des Wassers und drücke das Steuerkreuz nach oben und wiederholt Knopf B. Wenn Du aus dem Wasser springst, geht die Luftanzeige wieder auf Maximum. Es gibt auch Lufttaschen, die Du unter Wasser verwenden kannst. Dafür mußt Du nur die Luft-Zeichen einsammeln.

Klettern

Einige Dinge werden zu hoch sein, um darüber zu springen. Deshalb wirst Du klettern müssen, indem Du Deine Saugnäpfe verwendest. Um zu klettern, drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, bis Du Dich an die Fläche drückst, die Du erklettern willst; während Du immer noch das Steuerkreuz betätigst, drücke Knopf X. Nun hängst Du an der Wand. Lasse Knopf X los und drücke das Steuerkreuz nach oben oder unten, um in die gewünschte Richtung zu klettern.

Wenn Du so hoch wie möglich geklettert bist, drücke gleichzeitig Knopf B und das Steuerkreuz nach oben, um nach oben zu springen. Dadurch landest Du auf dem Hindernis, das Du bestiegen hast.

Wenn Du nach unten kletterst, drücke Knopf B, wenn Du unten angekommen bist, um die Saugnäpfe loszulassen.

ACHTUNG: Denke daran, daß Du nur sehr glatte Oberflächen mit Deinen Saugnäpfen besteigen kannst. Du mußt auch springen, um die Oberfläche zu erreichen, die Du erklettern willst. Du mußt experimentieren, um herauszufinden, welche Oberfläche Du besteigen kannst.

BEWEGUNGEN (forts.)

Jetpack

Eine Deiner wertvollsten Erfindungen ist das Jetpack. Du kannst fliegen, wenn das Jetpack aufgefüllt ist, indem Du Knopf X drückst. Du kannst die Richtung mit dem Steuerkreuz bestimmen. Die Kraftstoffanzeige für das Jetpack wird durch einen roten Balken mit der Aufschrift FUEL auf der rechten Seite des Info-Streifens angezeigt. Je länger der Balken, desto mehr Kraftstoff hast Du. Du kannst den Kraftstoff vermehren, indem Du Kraftstoff-Zeichen einsammelst (drei Zeichen sind ein voller Tank). Wenn das Jetpack keinen Kraftstoff hat, kannst Du nicht fliegen. Wenn der Kraftstoff ausgeht, während Du fliegst, fällst Du; der Fall selbst wird Dich nicht verletzen.

Wenn Du am Ende der Runde noch Kraftstoff übrig hast, wird dieser als Bonus zu Deinen Punkten addiert. Kraftstoff kann nicht in den nächsten Level mitgenommen werden.

WAFFEN

Harley muß auf dem Weg Waffen einsammeln, um sich zu schützen. Die normalen Waffen funktionieren nicht: Gewehre und Messer sind einfach zu groß! Er muß also nehmen, was er findet: Nägel, Reißnägel, Gummiringe, Murmeln und Feuerwerkskörper. Verschiedene Waffen haben verschiedene Effekte: einige gehen geradeaus, einige hüpfen herum und haben eine gute Chance, ein Insekt zu treffen, einige wirken mit Verzögerung.

Drücke Knopf A, um eine Waffe zu werfen und verwende das Steuerkreuz, um zu zielen: drücke das Steuerkreuz nach links, um eine Waffe nach links zu werfen und nach rechts, um nach rechts zu werfen.

WAFFEN

Waffenanzeige

Die Waffenanzeige auf der linken Seite des Info-Streifens zeigt, welche Waffe Du im Moment benutzt; die Zahl unter dem Zeichen sagt Dir, wieviel Stück dieser Waffe Du noch besitzt. Beispiel: Ein Nagel-Zeichen über der Zahl 09 zeigt Dir, daß Du Nägel verwendest und noch 9 Stück übrig hast. Wenn keine Zahl unter einem Zeichen aufscheint, wird das Zeichen zu einem X, das heißt, Du hast keine Waffen mehr. (Leg Dir besser einen Vorrat an, Mann!) Du kannst nie mehr als 99 von einer Waffe besitzen. Wenn Du zum Beispiel 99 Reißnägel hast und ein weiteres Reißnagelzeichen aufsammelst, bekommst Du nichts dazu, denn Du hast das Maximum für diese Waffe bereits erreicht.

Waffen sammeln

Du sammelst Waffen, indem Du Waffenzeichen aufhebst. Du findest diese Zeichen überall im Haus verstreut und auch draußen im Garten. Jedes Zeichen repräsentiert 10 dieser Waffe, d.h. wenn Du ein Nagelzeichen aufsammelst, besitzt Du 10 Nägel. Wenn Du eine Waffe aufsammelst, wirst Du automatisch mit ihr ausgerüstet. Wenn Du einen Level beendest, kannst Du Deine Waffe in den nächsten Level mitnehmen.

Waffen wechseln

Wenn Du mehr als eine Waffe besitzt, kannst Du diese mit dem SELECT-Knopf wechseln. Die Waffenanzeige verändert sich dann und zeigt die Waffen an, zu der Harley gewechselt hat, und die vorhandene Anzahl der Munition. Wenn Du diese Waffe nicht verwenden willst, drücke nochmals den SELECT-Knopf, um Deinen Vorrat durchzugehen. Du kannst auch Knopf L oder R verwenden, um die Waffen zu wechseln.

WAFFEN (forts.)

ARTEN VON WAFFEN

Nägel

Nägel sind am häufigsten vorhanden. Sie fliegen in gerader Linie und treffen die Insekten schnell.

Reißnägel

Reißnägel drehen sich herum, wenn Du sie wirfst; sie haben also eine größere Chance, Insekten zu treffen, als Nägel

Gummibänder

Gummibänder prallen von Wänden und Gegenständen ab, dadurch können sie die Insekten sehr leicht treffen.

Murmeln

Murmeln drehen sich und rollen, aber irgendwann fallen sie von einer Kante, wenn sie kein Insekt treffen.

Feuerwerk

Feuerwerkskörper sind Zeitwaffen, die mehr als ein Insekt zerstören können. Ein Insekt mit einem Feuerwerk nur zu treffen, tut ihm nicht weh. Sie können keinen Schaden anrichten, solange ihre Zündschnur nicht brennt und sie explodieren.

AUSRÜSTUNG

Fallschirm

Die meisten Fälle werden Dich nicht verletzen, aber einige sind zu lang, um ein Risiko einzugehen. Du brauchst für solche Gelegenheiten einen Fallschirm. Er kann genauso eingesammelt werden wie Waffen, indem Du ein Fallschirmzeichen aufhebst. Sie funktionieren automatisch, wenn Du sie benötigst und müssen nicht aktiviert werden. Während Dein Fallschirm offen ist, kannst Du Deinen Flug mit dem Steuerkreuz lenken: wenn Du nach oben drückst, fällst Du langsamer, nach unten läßt Du Dich schneller fallen und nach rechts oder links bewegst Du Dich in die gewünschte Richtung. Jeder Fallschirm, den Du aufsammelst, kann nur einmal verwendet werden.

Insektenspray

Wenn Du ein Insektensprayzeichen aufsammelst, umgibt Dich der Spray wie eine Wolke, die alle Insekten zerstört, die sie berühren und Dich immun gegen ihre Angriffe macht. Gegen einige Gefahren ist er allerdings kein Schutz und er hält auch nur für kurze Zeit an.

Schrumpfteile

Ein Schrumpfteil zeigt das Ende eines Levels an. Wenn Du das Schrumpfteil berührst, hast Du den Level beendet und Deine Punkte werden zusammengezählt. Schrumpfteile können nicht als Waffen benutzt werden.

INSEKTEN

Die entkommenen Insekten haben das Haus gefüllt und sich auch in den Garten begeben. Sie greifen Dich an, sobald sie Dich sehen, und einige haben spezielle Wege, Deine Gesundheit zu vermindern. Sie verringert sich auch, wenn Du ein Insekt auch nur berührst. Wenn Du ein Insekt besiegst, wird es durch eine Schraubenmutter ersetzt, die Du einsammeln kannst.

Einige Insekten folgen Dir, wenn sie Dich gesehen haben, andere nicht. Einige Insekten sind dümmer als andere: sie marschieren von einer Kante oder einem Regal, um Dir zu folgen.

Fliegen

Fliegen sind langsam und leicht zu treffen. Wie alle Fliegen essen sie alles, aber ihre Mägen sind etwas unruhig. Also, bleibe nicht zu lange unter ihnen stehen, oder Du könntest auf höchst unangenehme Weise herausfinden, was sie zum Mittagessen hatten.

Bienen

Bienen sind schneller als Fliegen und schwerer zu treffen. Sie machen keine Bientänze wie ihre unmutierten Vorgänger, sie fliegen in unergründlichen Mustern. Sie haben aber nicht aufgehört zu stechen.

INSEKTEN (forts.)

Ameisen

Ameisen bewegen sich hüpfend vorwärts und zerbrechen, wenn Du sie triffst. Leider kann jedes einzelne dieser Stücke Dich angreifen, und ihre Köpfe können neue Körper wachsen lassen. Sie folgen Dir überall hin, auch über Kanten.

Feuerameisen

Sie haben ein heißeres Temperament und sind gefährlicher als normale Ameisen. Feuerameisen sind auch schwerer zu besiegen. Sie greifen an, indem sie Feuer aus ihren kleinen spitzen Köpfen schießen; aber sie können nicht immer sehen, wohin sie gehen, wenn sie gerade angreifen, speziell, wenn sie an einer Kante entlang marschieren.

Termiten

Termiten sind dumme und stampfende Maschinen. Sie kriechen vorwärts und rückwärts, in der Hoffnung, schmackhaftes Holz zu finden. Soviel sie wissen, bist Du aus Holz gemacht, deshalb versuchen sie, Dich zu beißen, wenn sie die Möglichkeit bekommen.

Zecken

Zecken hüpfen von Ort zu Ort und springen Dich an, wenn sie Dich sehen. Sie versuchen Dich zu beißen und Dir Blut herauszusaugen und verfolgen Dich hungrig. Ihre Landungen sind nicht immer so gut wie ihre Starts, speziell, wenn sie sich an einer Kante befinden.

INSEKTEN (forts.)

Elektrische Aale

Elektrische Aale folgen Dir nicht. Das ist die gute Nachricht. Die schlechte ist: Sie verpassen Dir einen Powerschock, wenn Du ihnen zu nahe kommst.

Piranhas

Aggressive Piranhas suchen immer nach etwas zu essen, und Dein Anblick macht sie noch hungriger. Sie sind schnelle Schwimmer und noch schnellere Esser, mit Kiefern, die nie stillstehen. Sie folgen Dir überall hin, nur nicht aus dem Wasser.

Die Ratte

Die Ratte ist Dein gefährlichster Feind. Ihr Erscheinen wechselt jedes Mal, wenn Du sie besiegt hast, und ihre Angriffe werden immer stärker. Sie sammelt Waffen, um sie Dir wegzunehmen; sie läßt diese im Kampf fallen, Du kannst sie dann aufheben. Wenn Du gegen die Ratte kämpfst, achte auf den Teil von ihr, der blinkt, wenn Du ihn triffst.

GEFAHREN

Insekten sind nicht die einzigen Dinge, auf die Du achten mußt. Es gibt im ganzen Spiel viele andere Gefahren, die Deiner Gesundheit schaden können, wenn Du in sie hineinläufst (oder fällst). Deine Chance ist vertan, wenn Du in ein Loch fällst, egal, wieviele Herzen Du noch übrig hast. Gegenstände des täglichen Gebrauchs werden

GEFAHREN (forts.)

zu großen Gefahren, aufgrund Deiner winzigen Größe. Du kannst einige Gefahren mit Deinen Waffen zerstören, obwohl sie mehr als einen Treffer vertragen. Andere Gefahren sind unzerstörbar.

DIE LEVEL

Das Labor 1: Der erste Level findet im Labor statt, gleich nachdem du geschrumpft bist. Du hast 45 Sekunden, um Dir einen Vorrat an Waffen und anderen Dingen anzulegen. In diesem Level muß nicht gekämpft werden, aber es gibt Gefahren, die Dir das Herz brechen könnten. Du willst diesen Level vielleicht öfter als einmal spielen, um die Verwendung der Jetpacks, das Klettern mit den Saugnäpfen und Deine Laufsprünge zu üben.

Die Küche: Deine ersten Begegnungen mit Insekten beginnen hier. Achte auf die sich öffnenden Dosendeckel und rollenden Büchsen; perfektioniere Deine Sprungtechnik schnell!

Spielzimmer (2 Levels): Fahre in einem Spielzeugpanzer und feuere Deine Kanone, um die hüpfenden Bälle und die Barrieren zu zerstören. Dann mußt Du über den Teppich laufen und diese hölzernen Blöcke erklettern.

Der Schrank: In all diesen Schachteln kann man sich leicht verirren.

Die Ratte: Dein Haustier, die Ratte, hat Dich eingeholt. Versuche sie noch wütender zu machen, als die es schon ist. Achte auf die fallenden Gewichte.

DIE LEVEL (forts.)

Das Badezimmer: Tauche in die Tiefen der Rohre, dann drehe die Seife (mit Knopf L oder R auf dem Controller) und reite auf einer großen Blase.

Bibliothek (2 Levels): Ringmappen versuchen Dich zu beißen. Katapultiere Dich mit den Heftern und suche nach einem Fallschirm.

Harley's Zimmer (2 Levels): Wandere durch die zusammenhängenden Blöcke, die Du schon als Kind hattest. Hier gibt es jede Menge versteckter Gebiete zu erkunden.

Die Ratte ist wieder da: Laß sie nicht zu nahe kommen!

Der Dachboden: Du hast 90 Sekunden, um die Luftlöcher zu untersuchen. Der unbegrenzte Kraftstoff für die Jetpacks, den Du zu Beginn dieses Levels bekommst, sollte Dir weiterhelfen.

Das Dach (2 Levels): Springe vom Dach und über die Telefonmasten. Achte auf freie Drähte und wackelige Stacheln.

Der Garten: Die Ameisen haben es nicht weit geschafft; wie weit kannst Du in ihr Gebiet vordringen? Hier gibt es keine Schrumpfteile, gehe besser wieder ins Haus zurück.

Das Labor 2: Hier hat alles begonnen. Deine Saugnäpfe werden Dir von großen Nutzen sein.

Letzter Stand: Die Ratte ist wieder da, wütender und stärker als je zuvor. Stelle Dich ihr mutig und werde nicht zu Kanonenfutter.

HIGH SCORE

Wenn Du eine speziell hohe Punktezahl erreichst, wird diese nach dem Spiel angezeigt, und Du kannst Deine Initialen oder Deinen Namen, bis zu sieben Buchstaben lang, neben der Punktezahl eingeben. Du kannst jeden Buchstaben des Alphabets plus !, ., <, >, - und einer Leerstelle, die alle nach dem Z erscheinen, eingeben. Um Deine Initialen oder Deinen Namen einzugeben:

1. Drücke das Steuerkreuz nach unten oder oben, um durch das Alphabet zu scrollen.
2. Wenn der gewünschte Buchstabe erscheint, drücke das Steuerkreuz nach rechts, um zum nächsten Buchstaben weiterzugehen.
3. Wenn Du die Initialen oder den Namen fertig hast, drücke START, um abzuspeichern und ein neues Spiel zu beginnen.

Achtung: High Scores werden nur so lange gespeichert, bis Du den Strom ausschaltest.

WEITERSPIELEN

Wenn Du all Deine Chancen verbraucht hast, bekommst Du die Möglichkeit, weiterzuspielen. Wenn Du weiterspielst, fängst Du am Anfang des zuletzt gespielten Levels wieder an. Du beginnst wieder mit 3 Chancen und 3 Herzen, 0 Punkten und keinem Treibstoff. Du verlierst auch alle gesammelten Schraubenmuttern, aber Du behältst alle bereits gesammelten Waffen.

Du kannst nur einmal weiterspielen. Wenn Du alle Deine Chancen beim Weiterspielen verlierst, kannst Du nur wieder von vorne beginnen.

WEITERSPIELEN

Ein-Spieler-Modus

Wenn der Continue-Bildschirm erscheint:

1. Bewege den Pfeil mit dem Steuerkreuz neben YES, wenn Du weiterspielen möchtest, oder neben NO, wenn du das Spiel wieder von vorn beginnen möchtest.
2. Drücke START, um die gewünschte Option zu aktivieren.

Zwei-Spieler-Modus

Im Zwei-Spieler-Modus kann ein Spieler, der alle seine Chancen vergeben hat, sofort weiterspielen. Wenn der Continue-Bildschirm erscheint:

1. Bewege den Pfeil mit dem Steuerkreuz neben YES, wenn Du weiterspielen möchtest, oder neben NO, wenn du das Spiel wieder von vorn beginnen möchtest.
2. Drücke START, um die gewünschte Option zu aktivieren.

Achtung: Wenn ein Spieler entschieden hat, das Spiel zu beenden, kann der andere weiterspielen.

PUNKTEZAHL

Insekten zerstören

Ameisen	350 (für jeden einzelnen Teil)
Biene	200
Elektrischer Aal	500
Feuerameise	550
Fliege	450
Piranha	400
Termite	175
Zecke	250
Die Ratte	5000

Gefahren zerstören

Ball	100
Block	75
Klammerentferner	600

Ein Zeichen aufsammeln 200

Eine Schraubenmutter aufsammeln 200

Einen Fallschirm aufsammeln 200

Bonuspunkte

Kraftstoff	1890 für einen vollen Tank, eine kleinere Zahl für einen nicht so vollen Tank.
Schraubenmuttern	50

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
8000 München 2

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 fermündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Allan Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland:089-2311-3865).