



SCOTTISH TELEVISION



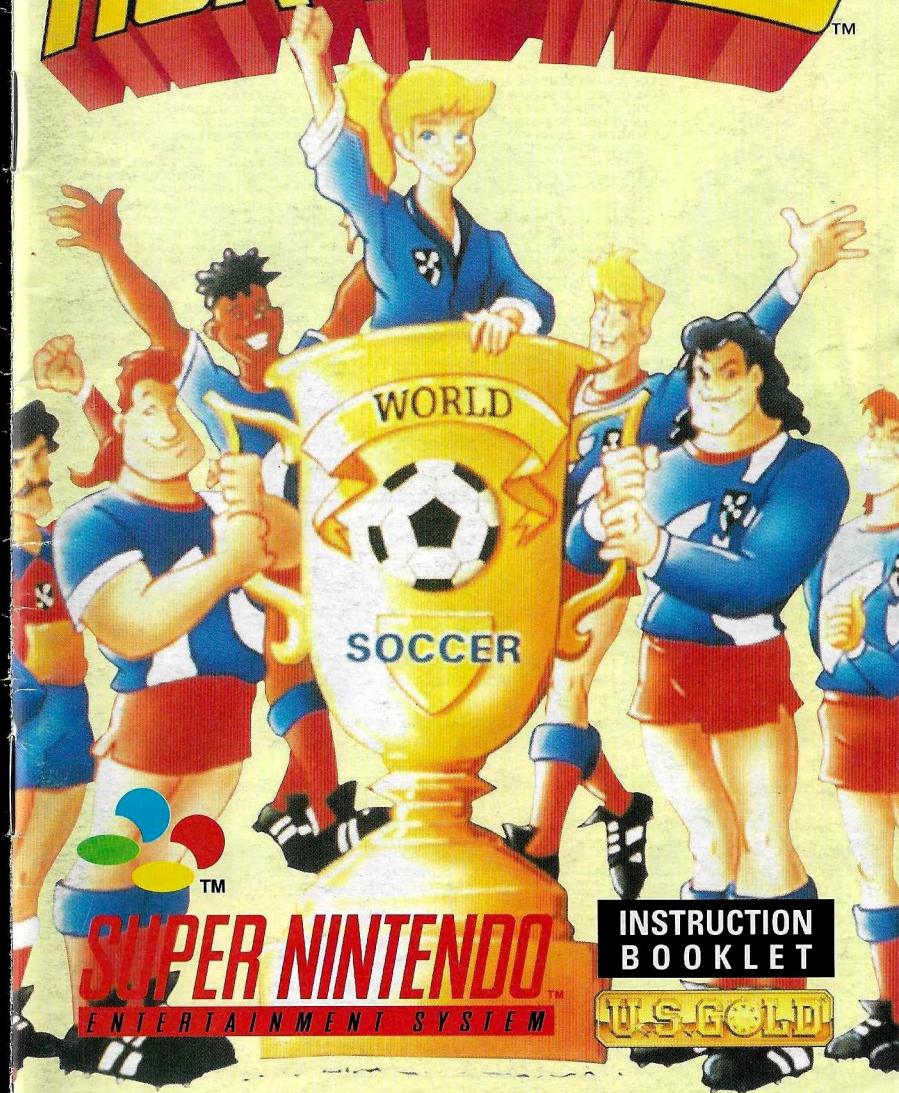
Distributed by U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.

Distribué par U.S. Gold Ltd., Paris.  
Distributed by Selling Points GmbH  
Importato da: Leader Distribuzione.  
Distribuido pos Dro Soft S.A.

PRINTED IN JAPAN/  
IMPRIME AU JAPON.

SNSP-AHUP-EUR

# HURRICANES™



INSTRUCTION  
BOOKLET



LICENSED BY

**Nintendo**



**Nintendo** Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland  
Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren  
Conservare queste informazioni / Guardate estas informes / Bewaar deze informatie  
Behåll denna information / Behold denne information / Pidå tåmå tietõ

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE Sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec votre Super Nintendo Entertainment System.

Dieses Qualitätsiegel 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.

Questo sigillo è la tua garanzia che Nintendo ha valutato ed approvato questo prodotto. Richiedilo sempre all'acquisto di giochi ed accessori per assicurare la completa compatibilità con il tuo Super Nintendo Entertainment System.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

Dit zegel waarborgt u, dat dit product door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitsnormen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Super Nintendo Entertainment System. Denna etikett garanterar att Nintendo står för produktens kvalitet. Kontrollera att etiketten finns på spel och tillbehör du köper för att försäkra dig om att de är kompatibla med Super Nintendo Entertainment System.

Dette segl garanterer, at Nintendo har godkendt kvaliteten af dette produkt, se altid efter dette segl, når du køber spil og tilbehør, så du er sikker på fuld kompatibilitet med dit Super Nintendo Entertainment System.

Tämä tarra vakuuttaa, että Nintendo on hyväksynyt tämän tuotteen laadun. Tarkista aina tämä tarra ennen kuin ostat pelejä ja muita tarvikkeita, jotta saat varmasti Super Nintendo Entertainment System yhteensopivia tuotteita.



**WARNING :** PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

**ATTENTION :** VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

**ATTENZIONE :** LEGGI ATTENTAMENTE LE INFORMAZIONI PER L'UTENTE E LE PRECAUZIONI INCLUSE NELLA CONFEZIONE PRIMA DI USARE IL TUO SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™. LE CASSETTE O GLI ACCESSORI.

**ADVERTENCIA :** POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

**WAARSCHUWING :** LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUCT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

**OBS :** LÅS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDARNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

**ADVARSEL :** LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

**VAROITUS :** LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIETOD JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO-LAITTEEN, PELIN (GAME PAK) TAI MUUN VAURSTEEN KÄYTTÖÄ.

# HURRICANES™



**HURRICANES SERIES AVAILABLE ON HOME VIDEO.**

**PolyGram Video**

# Contents

English Instructions. . . . .	5
Instructions françaises . . . . .	13
Handleiding in het Nederlands . . . . .	21
Deutsche Anleitung . . . . .	29
Instrucciones en español . . . . .	37
Istruzioni in italiano . . . . .	45



# Instructions

Introduction and Scenario .....	5
Starting up your System .....	6
Options .....	6
Pick-ups and Power-ups .....	6
Player Control .....	6
The Good Guys - Hurricanes .....	7
The Bad Guys - Gorgons .....	7
<b>The Levels</b>	
Episode 1 Getting to the plane .....	8
Episode 2 Crash landing .....	8
Episode 3 End of the line .....	9
Episode 4 Arrival on Garkos Island .....	9
Episode 5 The Stadium .....	10
Limited Warranty .....	10
U.S. Gold Helpline .....	11



## Introduction

When the wealthy owner of the Hurricanes mysteriously disappears, his teenage daughter Amanda Carey inherits a soccer club. The team is based on the Caribbean Island of Hispanola and play in the prestigious World Soccer League. An oddball assortment of prima donnas with behavioural problems and rejects from other teams, the Hurricanes had become the laughing stock of soccer - until Amanda brought the notorious Cal Casey out of retirement to whip the players into shape. The 16 year-old female fanatic and experienced old pro embrace the challenge of transforming the unruly underdogs into a winning side. Her mother frowns on the whole idea but Amanda is adamant, so Mrs Carey sets an ultimatum - if the team aren't out of the soccer basement within a year, or if her school grades slip, the club goes up for sale. The malevolent Stavros Garkos, shady owner of the Gorgons, has already made a standing offer, so the Hurricanes must perform.

The cartoon series follows the on and off-the-field exploits of the colourful characters involved in the world's most popular professional sport. Now here's your chance to take an active role in the latest adventure in the chronicles of the Hurricanes...

## Scenario

The fiendish Stavros Garkos has challenged our heroes to an ultimate showdown on the Island of Garkos.

It is time to decide once-and-for-all which is the best football team in the world. To add further spice to the contest Stavros has put a \$100,000 stake on the game, which will be donated to charity if the Hurricanes win.



Your task is simply to guide the squad from their island base on Hispanola to the Gorgon Stadium in time for kick-off. However, nothing is straightforward when the dastardly Gorgons are involved - they will try to ambush you at various stages along the weird and wonderful route using a whole range of underhand tactics. If the sabotage works and the Hurricanes don't make it to the stadium, you will forfeit the match and the Gorgons win without kicking a ball.

Take control of either Cal or Napper to overcome the devious puzzles and traps set by your arch rivals. You will be challenged by an array of cunning enemies during each 'episode' and then face one of the mercenary Gorgon players who must be defeated to reach the next level. Use your soccer skills to find weak spots in each opponent and turn on the soccer power! Go Hurricanes!

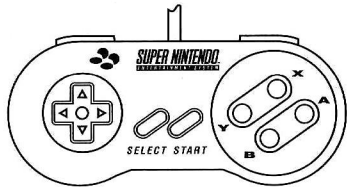


## Starting up your System

1. Make sure your Super NEST™ is OFF.
2. Plug a Control Pad into the port labelled 1 on the Control Deck.
3. Insert the **HURRICANES™** Game Pak into your Super NEST™.

Press firmly to lock the Game Pak in place.

**WARNING:** Never try to insert or remove a Game Pak when the power is ON.



4. Turn the power switch ON. Press any button and the Options screen will be displayed.

## Options

Before kicking-off your quest there are a number of options available to you. Use **Select** to choose;

1 or 2 player mode

Easy, Medium or Hard difficulty setting

Music or Sound FX

Then press **Start**.

## Difficulty Setting

Easy Level      Only 7 levels out of 15 are accessible.

Medium Level    All levels accessible.

Hard Level      All levels accessible and a different ending to the game.

## Pick-ups and Power-ups

There are numerous items to be discovered with a vast range of different effects, some of which are delayed.

## Player Control

You can kick the ball horizontally or chip it in an arc to dispose of enemies and traps and activate switches. After the ball is kicked it returns to the player very quickly, as if it's on elastic, unless it is punctured by an enemy or dangerous trap or puzzle.



## D-PAD:

UP	LOOK UP
DOWN	DUCK
LEFT	WALK LEFT
RIGHT	WALK RIGHT
A	KICK
B	JUMP
X	CHIP
Y	POWER KICK (Hold button down to Power Up, release to kick)
L	RUN LEFT
R	RUN RIGHT

## The Good Guys - Hurricanes

Cal Casey	'The Catalyst'	Age 28
Centre Midfield	No.8	Team Captain
All-American hero		



Napper	'The Dolt'	Age 22
Right Back	No.2	
Big, dumb Englishman		



## The Bad Guys - Gorgons

Bennie The Viking	Episode 1 Boss
Right Back	No.2



Huge Scandinavian - the biggest player in world soccer

Lobo The Wolf	Episode 2 Boss
Sweeper	No.5

Greasy, mean Spaniard



Gaston (Genghis)	Episode 3 Boss
Goalie	No.1

Half-French, half-Mongolian warrior



Wyn Smith Episode 4 Boss

Stopper No.6

English hard man player-coach and team captain

Stavros Garkos End-of-game Boss

Evil head-honcho



Throughout the treacherous journey you will also encounter meddling members of the Gorgon Youth Team, who will challenge you along the way to impress their coach.

## The Levels

### Episode 1 Getting to the plane

First you must find the plane to get the Hurricanes to Garkos Island, but hurry up because the Gorgons have sabotaged the fuel tank and time is running out.

#### Stage 1 Hispanola Island

From home base across the island

*Enemies* - deadly scorpions, mischievous monkeys, giant centipedes

#### Stage 2 Hispanola Lagoon

Cross the lagoon to reach the airport on the other side

*Enemies* - pointy-nosed flying swordfish, gnashing piranha

#### Stage 3 Hispanola Airport

Find Bennie the Viking and stop him pumping out the fuel

*Enemies* - Gorgon hooligans, manic sweeper trucks

#### End of stage Boss

Bennie the Viking

### Episode 2 Crash landing

The plane runs out of fuel and has to make an emergency landing in a jungle clearing. As you descend someone spots an abandoned train nearby...

#### Stage 1 Hispanola jungle

Hack through the jungle in search of the train

*Enemies* - slithering vine snakes, sneaky snails, ugly frogs, homicidal humming birds

#### Stage 2 Mayan temple

You find yourself lost in some ancient Mayan ruins

*Enemies* - killer wasps, army ants, Mayan warriors

#### Stage 3 Abandoned train



Having finally found the train you must stop Lobo the Wolf firing the steam valves

*Enemies*- Gorgon hooligans

#### End of stage Boss

Lobo the Wolf

### Episode 3 End of the line

The track ends on the outskirts of an old mining town, which appears abandoned...

#### Stage 1 Abandoned mine shaft

Dodge falling stalactites as you navigate the winding mine shaft

*Enemies* - scatty bats, sneaky snails

#### Stage 2 Old mine Part II

Plunge further into the abyss of the deserted mine

*Enemies* - scatty bats, sneaky snails

#### Stage 3 Haunted mine

In the darkest depths of the mine you face fearsome phantoms

*Enemies* - ghoulish ghosts, spooky skeletons

#### End of stage Boss

Gaston (Genghis)

### Episode 4 Arrival on Garkos Island

You eventually reach Garkos Airport and the stadium is just in sight...

#### Stage 1 Garkos Airport

Get out of the hazardous airport

*Enemies* - Gorgon hooligans

#### Stage 2 Garkos jungle

More jungle terrain to navigate but this time it's Gorgon territory

*Enemies* - slithering vine snakes, ugly frogs, homicidal humming birds

#### Stage 3 Gorgon compound

Can you sneak through the Gorgon training camp without getting caught?

*Enemies* - the Gorgon Youth Team

#### End of stage Boss

Wyn Smith



## Episode 5 The Stadium

You've finally made it to the stadium but now you have to get to the pitch in time for kick-off.

### Stage 1 Gorgon Gym

Go through the stadium entrance into the gymnasium

*Enemies* - Gorgon hooligans

### Stage 2 Gorgon Gym Part II

Avoid the angry mobs of Gorgon fans as you pass through the changing rooms and gym

*Enemies* - Gorgon hooligans

### Stage 3 The Tunnel

Stavros Garkos is waiting for you with \$100,000 at the end of the tunnel to the pitch

*Enemies* - Gorgon hooligans

### End of stage Boss

Stavros Garkos

The only thing between you and the pitch is the big boss, who is guarding the sack of loot.



## Limited Warranty

U.S. Gold reserves the right to make improvements in the product described in this manual, at any time and without notice. U.S. Gold makes no warranties expressed or implied, with respect to this manufactured material, its quality, merchantability or fitness of any particular purpose. If any defect arises during the 90 day limited warranty on the product itself (i.e. not the software program, which is provided "as is") return it in its original condition to the point of purchase. Proof of purchase required to effect the 90 day warranty.



# U.S. GOLD HELPLINE

U.S. Gold is dedicated to your enjoyment of this game. However if you need a helpful hint then we have a special telephone number for you available 24 hours a day, 7 days a week. This line also includes information on new releases, promotions and events!

## CALL NOW ON 0839 654 250\*

This service is provided by U.S. Gold Ltd.,  
Lichfield Place, Lichfield Road, Aston, Birmingham, B6 7SS.  
Tel: 021 326 6418.

**Please obtain permission to call from the person  
who pays the bill.**

Calls cost 39p per minute cheap rate, 49p per minute all other times (maximum charge £2.45). Prices and games featured on this service correct at time of going to press (July 1994).

U.S. Gold reserve the right to change the games featured on the helpline without prior notice. If in any doubt contact U.S. Gold Customer Services for full details of current charges and contents.

\*Available in the UK only.



# Table des Matières

Introduction .....	13
Scénario .....	13
Démarrage de votre système .....	14
Options .....	14
Objets à ramasser et puissance additionnelle .....	14
Commandes .....	14
Les bons: les Hurricanes .....	15
Les méchants: les Gorgons .....	15
<b>Les niveaux</b>	
Premier épisode Aller à l'avion .....	16
Deuxième épisode Atterrissage catastrophe .....	17
Troisième épisode Fin de la ligne .....	17
Quatrième épisode Arrivée sur l'île de Garkos .....	18
Cinquième épisode Au stade .....	18
Garantie Limitée .....	19



## Introduction

Lorsque le riche propriétaire des Hurricanes disparaît mystérieusement, sa fille, Amanda Carey hérite du club de football. Cette équipe, membre de la Ligue mondiale de football, se trouve sur l'île des Caraïbes d'Hispanola. Elle se compose de parias un peu caractériels et de membres rejetés d'autres équipes. Ses joueurs sont la risée du monde du football jusqu'à ce qu'Amanda amène dans l'équipe Cal Casey, ancien footballeur à la retraite, qui a pour mission de remettre tout le monde en forme. L'adolescente de 16 ans et le professionnel de football relèvent le défi de transformer ces joueurs atypiques et indisciplinés en gagnants. La mère d'Amanda est un peu perplexe mais devant l'inflexibilité de sa fille, elle ne peut que poser des limites : si l'équipe n'est pas remontée dans le classement après une année, ou si les notes d'Amanda baissent à l'école, le club sera mis en vente. Le malveillant Stavros Garkos, louche propriétaire des Gorgons, a déjà fait une offre, ce qui signifie que les Hurricanes doivent jouer, et plutôt bien.

Le dessin animé retrace les exploits, sur le terrain et à l'extérieur, de personnages pittoresques qui prennent part au sport professionnel le plus populaire. Votre tour est venu de participer activement à la toute dernière aventure des Hurricanes ...

## Scénario

Le méchant Stavros Garkos a convoqué notre équipe sur l'île de Garkos pour un dernier match qui va définir une fois pour toute qui est la meilleure équipe du monde. Pour aiguïser l'instinct de compétition, Stavros a mis en jeu 100 000 dollars qui reviendront à une œuvre caritative si les Hurricanes remportent la victoire.

Votre mission consiste à conduire l'équipe de leur île d'Hispanola jusqu'au stade des Gorgons, et de réussir à arriver à temps pour le coup d'envoi. Mais, rien n'est simple lorsque les Gorgons sont impliqués : ils vont essayer de piéger les Hurricanes lors de leur voyage à la fois bizarre et merveilleux par l'entremise de toutes sortes de méthodes sournoises. S'ils arrivent à empêcher les Hurricanes de se rendre au stade, ces derniers déclareront forfait et les Gorgons remporteront le match sans avoir à jouer.

Prenez les commandes de Cal ou de Napper pour résoudre les énigmes malicieuses et déjouer les pièges inventés par vos ennemis mortels. A chaque nouvel épisode, vous devez affronter une série d'ennemis rusés, puis l'un des joueurs de l'équipe de mercenaires des Gorgons pour pouvoir passer au niveau suivant. Utilisez vos talents de joueur pour repérer les points faibles de votre adversaire et devenir le meilleur ! Allez les Hurricanes, allez !



## Démarrage de votre système

1. Assurez-vous que votre Super NES™ est éteinte (OFF).
2. Branchez une manette au port 1 de votre console.
3. Insérez la cartouche de jeu **HURRICANES™** dans votre Super NES™.  
Appuyez fermement pour insérer correctement la cartouche.

**ATTENTION** : ne jamais insérer ou enlever une cartouche lorsque la console est ALLUMÉE (ON).



4. Allumez votre console (ON), puis appuyez sur une touche pour afficher l'écran Options.

## Options

Avant de vous lancer dans votre quête, vous disposez d'un certain nombre d'options. Utilisez **Select** pour sélectionner :

le mode de jeu : 1 ou 2 joueurs

Niveau de difficulté : facile, moyen ou difficile

musique ou effets sonores

Puis appuyez sur **Start**.

## Réglage de la difficulté

Facile                      Seulement 7 niveaux sur 15 sont accessibles.

Moyenne                Tous les niveaux sont accessibles.

Difficile                Tous les niveaux sont accessibles et la fin du jeu est différente.

## Objets à ramasser et puissance additionnelle

Ce jeu recèle de nombreux objets à découvrir avec des effets divers, dont certains à retardement.

## Commandes

Vous pouvez tirer dans le ballon de façon horizontale ou cochée pour vous débarrasser des ennemis, des pièges et pour activer ou désactiver des options. Une fois que le joueur a tiré dans le ballon, il lui revient rapidement, comme s'il était monté sur élastique, à moins qu'il ne soit crevé par une ennemi, un piège dangereux ou une énigme.



## PAVÉ DIRECTIONNEL :

Flèche vers le haut : regarder vers la haut

Flèche vers le bas : esquiver

Flèche vers la gauche : marcher sur la gauche

Flèche vers la droite : marcher sur la droite

A	TIR
B	SAUT
X	TIR COCHÉ
Y	COUP DE PIED PUISSANT (maintenir le bouton enfoncé pour augmenter la puissance et relâcher pour donner un coup de pied).
L	COURIR SUR LA GAUCHE
R	COURIR SUR LA DROITE

## Les bons : les Hurricanes

**Cal Casey**                      "Le catalyseur"                      28 ans  
Milieu de terrain              N°8                                      Capitaine de l'équipe  
Un héros national américain



**Napper**                        "Le balourd"                        22 ans  
Arrière                            N°2  
Un Anglais grand et bêta



## Les méchants : les Gorgons

**Bennie le Viking**              Joueur du premier épisode  
Arrière                            N°2  
Un grand Scandinave : le plus grand joueur de foot



**Lobo le loup**                    Joueur du deuxième épisode  
Arrière volant                N°5  
Un petit Espagnol malin



**Gaston (Genghis)**            Joueur du troisième épisode  
Goal                                N°1  
Moitié français, moitié guerrier mongolien



**Wyn Smith** Joueur du quatrième épisode

Bloqueur de ballon N°6

Un Anglais dur entraîneur et capitaine de l'équipe



**Stavros Garkos** Joueur du dernier épisode

Un gros méchant



Tout au long de votre progression difficile, vous rencontrerez des membres de l'équipe junior des Gorgons, qui vous mettront au défi pour épater leur entraîneur.

## Les niveaux

### Premier épisode Aller à l'avion

Vous devez d'abord localiser l'avion qui emmène l'équipe des Hurricanes sur l'île de Garkos, mais il faut vous dépêcher car les Gorgons ont saboté les réservoirs de carburants, et votre temps est compté.



#### Première étape Ile d'Hispanola

De votre lieu de résidence à travers l'île

**Ennemis** : scorpions mortels, singes malins et mille-pattes géants

#### Deuxième étape Lagon d'Hispanola

Traversez le lagon pour atteindre l'aéroport qui se trouve de l'autre côté

**Ennemis** : espadons volants au nez tranchant, piranhas aux dents aiguës

#### Troisième étape Aéroport d'Hispanola

Trouvez Bennie le Viking et empêchez-le de pomper le carburant.

**Ennemis** : hooligans de l'équipe des Gorgons, camions d'arrière volants dingues

#### Joueur de fin d'épisode

Bennie le Viking

## Deuxième épisode Atterrissage catastrophe

L'avion tombe en panne de carburant et doit effectuer un atterrissage catastrophe dans une clairière de la jungle. Lors de la descente, quelqu'un repère un train abandonné...

#### Première étape La jungle d'Hispanola

Pénétrez dans la jungle à la recherche du train

**Ennemis** : serpents rampants et ondulants, escargots sournois, grenouilles laides, oiseaux mouches meurtriers

#### Deuxième étape Temple maya

Vous êtes perdu dans les ruines d'un temple maya

**Ennemis** : guêpes mortelles, bataillons de fourmis et guerriers mayas

#### Troisième étape Train abandonné

Vous venez enfin de trouver ce train, vous devez empêcher Lobo le loup de tirer la vapeur

**Ennemis** : hooligans de l'équipe des Gorgons

#### Joueur de fin d'épisode

Lobo le loup

## Troisième épisode Fin de la ligne

Les rails s'arrêtent à l'extérieur d'une ancienne ville de mineurs, qui semble abandonnée

#### Première étape Puits de mine abandonné

Des stalactites vous tombent dessus durant votre progression dans la mine

**Ennemis** : chauve-souris folles et escargots sournois

#### Troisième étape Mine hantée

Dans les profondeurs de la mine, vous vous retrouvez nez à nez avec des fantômes effrayants

**Ennemis** : fantômes macabres, squelettes effrayants

#### Joueur de fin d'épisode

Gaston (Genghis)



## Quatrième épisode Arrivée sur l'île de Garkos

Vous arrivez enfin à l'aéroport de Garkos et vous apercevez le stade

### Première étape Aéroport de Garkos

Sortez de cet endroit peu sûr

*Ennemis* : hooligans de l'équipe des Gorgons

### Deuxième étape Jungle de Garkos

Encore la jungle, mais cette fois-ci vous êtes dans le territoire des Gorgons

*Ennemis* : serpents rampants et ondulants, grenouilles laides et oiseaux mouches meurtriers

### Troisième étape Le camp des Gorgons

Pouvez-vous pénétrer dans le camp d'entraînement des Gorgons sans vous faire prendre ?

### Joueur de fin d'épisode

Wyn Smith



## Cinquième épisode Au stade

Vous êtes enfin parvenu au stade et il ne vous reste plus qu'à aller sur le terrain pour le coup d'envoi

### Première étape Gymnase des Gorgons

Allez au gymnase en empruntant l'entrée du stade

*Ennemis* : les hooligans de l'équipe des Gorgons

### Deuxième étape Gymnase des Gorgons (deuxième partie)

Evitez les hordes des fans déchaînés des Gorgons lorsque vous passez les vestiaires et le gymnase

*Ennemis* : hooligans de l'équipe des Gorgons

### Troisième étape Le tunnel

Stavros Garkos vous attend avec une somme de 100 000 dollars à la fin du tunnel qui débouche sur le terrain.

*Ennemis* : hooligans de l'équipe des Gorgons

### Joueur de fin d'épisode Stavros Garkos

Le grand patron se trouve entre vous et le terrain. Celui-ci garde un sac de fric



## Garantie Limitée

U.S. Gold se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans avis préalable. U.S. Gold n'offre aucune garantie, expresse ou implicite, quant à ce matériel, sa qualité, sa qualité loyale et marchande ou son adéquation à un but particulier. Si un défaut apparaît au cours des quatre-vingt-dix jours de garantie limitée du produit lui-même (non du logiciel, qui est vendu "en l'état"), veuillez le renvoyer, dans son emballage d'origine, à votre point de vente, accompagné d'une preuve d'achat.



# Inhoudsopgave

Introductie .....	21
Scenario .....	21
Jouw Systeem Aansluiten .....	22
Opties .....	22
Voorwerpen en Power-ups .....	22
De Besturing .....	22
De Goeden - Hurricanes .....	23
De Slechten - Gorgons .....	23
<b>De Levels</b>	
Episode 1 Op Weg naar het Vliegtuig .....	24
Episode 2 Noodlanding .....	25
Episode 3 Laatste Halte .....	25
Episode 4 Aankomst op Eiland Garkos .....	26
Episode 5 Het Stadion .....	26
Beperkte Garantie .....	27

## Introductie

Als de rijke eigenaar van de Hurricanes op een geheimzinnige wijze verdwijnt, erft zijn jonge dochter, Amanda Carey, een voetbalclub. Het team is op de Canarische Eilanden bij Spanje en speelt in de prestigieuze World Soccer League. Een vreemde verzameling van voetbalsterren met wat afwijkend gedrag en andere afdankertjes van andere clubs. De Hurricanes waren het lachertje van de voetbalwereld - totdat Amanda Carey de beroemde Cal Casey, die inmiddels met pensioen was, weer terug haalde om het team in perfecte conditie te brengen. Het 16 jaar oude meisje en de ouwe rot uit het vak gingen de uitdaging aan om van deze verschoppelingen weer een groot succes te maken. Haar moeder vond het maar niets, maar Amanda hield vol. Daarom heeft Mevrouw Carey nu een ultimatum gesteld. Het team wordt verkocht als het binnen een jaar niet weer op topniveau speelt of als Amanda's schoolresultaten er onder lijden. De gemene Stavros Garkos, eigenaar van de Gorgons, heeft al een bod gedaan. De Hurricanes moeten dus presteren...

De cartoons volgen het leven van de kleurrijke hoofdrolspelers op en om het veld in een verhaal over de populairste sport ter wereld. Dit is jouw kans om actief mee te spelen in het laatste avontuur uit de reeks van Hurricanes verhalen...

## Scenario

De gemene Stavros Garkos heeft onze helden uitgedaagd tot een beslissend gevecht op het eiland Garkos. De tijd is gekomen om voor eens en voor altijd uit te maken wie het beste voetbalteam ter wereld is. Om het nog spannender te maken heeft Stavros \$100.000 op het spel gezet. Als de Hurricanes winnen gaat al dit geld naar een goed doel.

Jij moet het team vanaf het Spaanse eiland op tijd voor de aftrap in het Gorgon Stadion krijgen. Helaas is dat niet zo makkelijk als de verraderlijke Gorgons ook in het spel zijn. Zij zullen met een heleboel gemene trucs jou tijdens de reis in de val proberen te lokken. En je reist al langs zo'n wonderbaarlijke route. Als deze sabotage werkt en de Hurricanes niet op tijd bij het stadion kunnen komen, heb je de wedstrijd al bij voorbaat verloren en winnen de Gorgons zonder ook maar een bal aan te raken.

Ga als Cal of Naper op pad en probeer de verraderlijke puzzels en vallen van jouw aartsrivalen te ontwijken. Tijdens elke 'episode' zal jij uitgedaagd worden door een heleboel gevaarlijke vijanden. Aan het einde van elke episode moet je ook nog een keer één van Gorgons huurlingen verslaan om door te kunnen gaan naar het volgende level. Gebruik jouw voetbaltechnieken om de zwakke plek van je tegenstander te vinden en knal erop los! Go Hurricanes!



## Jouw Systeem Aansluiten

1. Zorg ervoor dat de Super NES™ UIT staat.
2. Sluit Controller 1 aan op ingang 1 van het Control Deck.
3. Doe de HURRICANES™ cassette in de Super NES™.

Zorg ervoor dat de cassette er goed in zit.

**WAARSCHUWING:** Stop nooit een cassette erin en haal hem er ook niet uit als hij AAN staat.



4. Zet hem AAN. Druk op een toets om het Optie scherm te zien.

## Opties

Voordat je aftrapt kun je een aantal opties bekijken. Kies ze met **Select**:

1 of 2 speler mode

Makkelijk, Normaal of Moeilijk spellevel

Muziek of Geluidseffecten

Druk dan op **Start**.

## Moeilijkheidsgraad

Gemakkelijk: Er zijn maar 7 van de 15 levels accessibel.

Middelmatig: Alle levels zijn accessibel.

Moeilijk: Alle levels zijn accessibel en er komt een verschillend eind aan het spel.

## Voorwerpen en Power-ups

Je zult een heleboel voorwerpen ontdekken die allemaal verschillende uitwerkingen hebben.

Sommigen werken vertraagd.

## De Besturing



Je kunt de bal rechtuit of met een boogje schoppen om vijanden en vallen uit te schakelen of schakelaars te bedienen. Als je de bal weggeschopt hebt, komt deze weer snel bij jou terug, net alsof er elastiek aan zit. Dit gebeurt niet als een vijand, een gevaarlijke val of een puzzel de bal lek prikt.

## R-TOETS



<b>OMHOOG</b>	OMHOOG KIJKEN
<b>OMLAAG</b>	BUKKEN
<b>LINKS</b>	NAAR LINKS LOPEN
<b>RECHTS</b>	NAAR RECHTS LOPEN

<b>A</b>	SCHOPPEN
<b>B</b>	SPRINGEN
<b>X</b>	BOOGBALLETJE
<b>Y</b>	POWERKICK (Toets ingedrukt houden om de trap kracht te geven, loslaten om te trappen).
<b>L</b>	NAAR LINKS RENNEN
<b>R</b>	NAAR RECHTS RENNEN

## De Goeden - Hurricanes

<b>Cal Casey</b>	"The Catalyst"	28 jaar	
Middenvelder	Nr. 8	Team Captain	
Amerikaanse held			
<b>Napper</b>	"The Dolt"	22 jaar	
Rechts achter	Nr. 2		
Grote, domme Engelsman			

## De Slechten - Gorgons

<b>Bennie The Viking</b>		Baas episode 1	
Rechts achter	Nr. 2		
Reusachtige Scandinaviër - de grootste speler ter wereld			
<b>Lobo The Wolf</b>		Baas episode 2	
Libero	Nr. 5		
Vette, gemene Spanjaard			



Gaston (Genghis)

Baas episode 3

Keeper

Nr. 1

Half Frans, half Mongolische krijger

Wyn Smith

Baas episode 4

Verdediger

Nr. 6

Ruige Engelse man, speler-coach en team captain

Stavros Garkos

Laatste Baas

Gemene honde-kop

Tijdens je gevaarlijke reis kom je ook nog spelers uit het Junioren Team van Gorgon tegen.

Zij dagen jou uit om indruk te maken op hun coach.



## De Levels

### Episode 1 Op Weg naar het Vliegtuig

Jij moet als eerste het vliegtuig zoeken waarmee je naar het eiland Garkos moet vliegen. Schiet wel op, want de Gorgons hebben de brandstoftank gesaboteerd en je hebt maar weinig tijd.



#### Gebied 1 Spaans Eiland

Vanuit de thuisbasis over het eiland.

**Vijanden** - dodelijke schorpioenen, gevaarlijke apen, grote duizendpoten.

#### Gebied 2 Spaans Lagune

Probeer het vliegveld aan de andere kant van de lagune te bereiken.

**Vijanden** - vliegende, vlijmscherpe zwaardvissen, knagende piranha's.

#### Gebied 3 Spaans Vliegveld

Zoek Bennie The Viking en zorg dat hij geen brandstof meer steelt.

**Vijanden** - Gorgons vanden, gevaarlijke trucks

#### Baas van de Episode

Bennie The Viking

## Episode 2 Noodlanding

Het vliegtuig zit zonder brandstof en jij maakt een noodlanding op een open stuk van een jungle. Vlak voordat je neerstort ziet iemand ergens een verlaten trein staan.

#### Gebied Spaanse jungle

Hak door de jungle op zoek naar de trein.

**Vijanden** - slissende ratelslangen, gemene slakken, lelijke kikkers, dodelijke bromvogels.

#### Gebied 2 Maya Tempel

Je bent verdoofd in de ruïnes van een oude Maya tempel.

**Vijanden** - dodelijke wespen, gevaarlijke mieren, Maya krijgers.

#### Gebied 3 Verlaten Trein

Als je de trein eindelijk gevonden hebt, moet je Lobo the Wolf ook nog stoppen met het weg laten lopen van stoom.

**Vijanden** - Gorgons vanden

#### Baas van de episode

Lobo the Wolf



## Episode 3 Laatste Halte

Het spoor eindigt bij een verlaten mijnwerkers dorp, dat er verlaten uit ziet.

#### Gebied 1 Verlaten mijnschacht

Ontwijk vallende stalagtieten als je een weg zoekt door de mijnschacht.

**Vijanden** - vliegende vleermuizen, gemene slakken

#### Gebied 2 Oude mijn Deel II

Daal nog verder af in de diepte van de verlaten mijn.

**Vijanden** - vliegende vleermuizen, gemene slakken

#### Gebied 3 Behekste mijn

In het diepste van de mijn kom je gevaarlijke spoken tegen.

**Vijanden** - enge spoken, griezelige skeletten

#### Baas van de episode

Gaston (Genghis)



## Episode 4 Aankomst op Eiland Garkos

Uiteindelijk kom je bij het vliegveld van Garkos en je kunt het stadion al zien ....

**Gebied 1 Vliegveld Garkos** Ontvlucht het gevaarlijke vliegveld.

*Vijanden* - Gorgons vandalen

**Gebied 2 Garkos jungle**

Nog meer jungle, maar nu op Gorgons grondgebied.

*Vijanden* - slissende ratelslangen, lelijke kikkers, dodelijke bromvogels.

**Gebied 3 Gorgon kamp**

Kun jij door het Gorgon trainingskamp sluipen zonder gepakt te worden?

*Vijanden* - het Gorgon Junioren Team

**Baas van de episode**

Wyn Smith



## Episode 5 Het Stadion

Eindelijk ben je bij het stadion, maar nu moet je op tijd op het veld zijn voor de aftrap.

**Gebied 1 Gorgon Sportschool** Ga door de ingang van het stadion naar de sportschool.

*Vijanden* - Gorgons vandalen

**Gebied 2 Gorgon Sportschool Deel II**

Ontwijk de gevaarlijk bende fans van Gorgon als je door de kleedkamers en de school loopt.

*Vijanden* - Gorgons vandalen

**Gebied 3 De Tunnel**

Aan het einde van de tunnel bij het veld wacht Stavros Garkos op jou met \$ 100.000.

*Vijanden* - Gorgons vandalen.

**Baas van de episode**

Stavros Garkos

Alleen de grote baas met zijn zak geld staat jou nu nog in de weg.



## Garantie Bepalingen

U.S. Gold behoudt zich het recht voor om ten alle tijden en zonder aankondiging vooraf het in deze handleiding beschreven produkt te verbeteren. U.S. Gold geeft geen uitgesproken of stilzwijgende garantie voor deze handleiding met betrekking tot zijn kwaliteit, verkoopbaarheid of geschiktheid voor andere doeleinden.

Als het produkt zelf (dat wil zeggen niet de software, want die staat vast) binnen de negentig dagen durende garantieperiode een defect vertoont, moet u het in de originele staat retourneren naar het verkooppunt. Uw aankoopbon is het bewijs voor de 90 dagen garantie.



# Inhalt

Einführung.....	29
Szenario.....	29
Starten Ihres Systems.....	30
Optionen.....	30
Aufnahmeobjekte und Energie.....	30
Spielersteuerung.....	30
Die Guten - die Hurricanes.....	31
Die Bösen - die Gorgons.....	31
<b>Die Levels</b>	
Episode 1 Zum Flugzeug kommen.....	32
Episode 2 Bruchlandung.....	33
Episode 3 Ende der Gleise.....	33
Episode 4 Ankunft auf der Insel Garkos.....	34
Episode 5 Das Stadion.....	34
Garantiebeschränkung.....	35



## Einführung

Der Reicher Eigentümer der Hurricanes verschwindet urplötzlich auf geheimnisvolle Weise, und so erbt seine 16jährige Tochter Amanda Carey einen Fußballklub. Das Team setzt sich aus Spielern von der karibischen Insel Hispaniola zusammen und spielt in der hochangesehenen Weltfußball-Liga. Die Spieler bildeten ein Kaleidoskop von Fußball-Primadonnen, die sich nicht sonderlich gut benahmen, aus anderen Teams ausgeschlossen wurden und sich zum Spott der Fußballwelt entwickelt hatten. Da holte Amanda den allgemein bekannten, aber in Pension befindlichen Cal Casey, um den Spielern in jeder Hinsicht wieder Form beizubringen. Die fanatische junge Dame und der alte Haudegen nehmen die Herausforderung an, die undisziplinierten Zweitklässler in ein siegrächtiges Team umzuformen. Die Mutter hat ihre Zweifel an der ganzen Sache, doch Amanda läßt sich nicht abbringen. Und so stellt Frau Carey ein Ultimatum: Wenn die Mannschaft nicht binnen eines Jahres aus dem Tabellenkeller ist oder Amandas Schulensuren schlechter werden, wird der Club verkauft. Der feindselige Stavros Garkos, anrühriger Eigentümer der Gorgons, hat bereits ein stehendes Angebot unterbreitet. Die Hurricanes müssen also Leistung zeigen.

Die Cartoon-Serie verfolgt die Aktivitäten der im beliebtesten Profisport der Welt angesiedelten, farbenfrohen Figuren auf und außerhalb des Spielfelds. Jetzt erhalten Sie die Chance, aktiv einzugreifen und die Chronik der Hurricanes neu zu schreiben ...

## Szenario

Der hinterhältige Stavros Garkos hat unsere Helden zu einem alles entscheidende Kampf auf der Insel Garkos herausgefordert. Ein für allemal soll bestimmt werden, welche die weltbeste Fußballmannschaft ist. Um dem Ganzen die richtige Würze zu verleihen, hat Stavros eine Prämie von \$100.000 für das Spiel ausgesetzt, die für wohltätige Zwecke gespendet wird, falls die Hurricanes gewinnen.

Ihre Aufgabe ist es, die Mannschaft von ihrer Basis auf der Insel Hispaniola rechtzeitig zum Anstoß in das Gorgon-Stadion zu führen. Das ist aber nicht so einfach, denn die heimtückischen Gorgons mischen auch mit. Sie werden an verschiedenen Stellen auf der gefährlichen und zugleich exotisch schönen Reiseroute Hinterhalte anlegen und eine Vielzahl von Buschkampftaktiken einsetzen. Sollten die Sabotageaktionen erfolgreich sein und die Hurricanes es nicht bis in das Stadion schaffen, verspielen Sie das Match und die Gorgons gewinnen, ohne den Ball auch nur zu berühren.

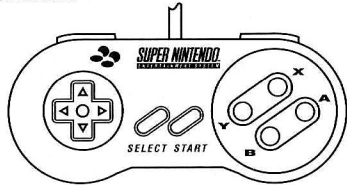
Sie übernehmen die Steuerung von Cal oder Napper, um die abwegigen Rätsel zu lösen und die häßlichen Fallen zu vermeiden, die Ihre Erzrivalen bereithalten. In jeder „Episode“ stehen Sie ganzen Rudeln ausgepuffter Feinde gegenüber. Am Ende müssen Sie jeweils einen Gorgon-Profi besiegen, um zur nächsten Stufe zu gelangen. Benützen Sie Ihre Fußballkenntnisse, um Schwachstellen bei den einzelnen Gegnern ausfindig zu machen und echte Fußballpower zur Geltung kommen zu bringen! Hurricanes Hurra!



## Starten Ihres Systems

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Super NEST™ ausgeschaltet ist aus (OFF).
2. Stecken Sie einen Controller in den mit 1 bezeichneten Port des Steuerdecks.
3. Legen Sie das Game Pak **HURRICANES™** in Ihren Super NEST™ ein. Drücken Sie fest, damit das Game Pak richtig einrastet.

**ACHTUNG!** Wenn das System eingeschaltet ist ein (ON), dürfen Sie keine Kassette einlegen oder entfernen.



4. Schalten Sie den Netzschalter ein (ON). Drücken Sie eine Taste. Daraufhin wird der Sprachwahlbildschirm angezeigt.

## Optionen

Es gibt eine Reihe von Optionen, die Sie verwenden können, um die Herausforderungen zu bestehen. Mit **SELECT** wählen Sie:

- Modus: 1 oder 2 Spieler
- Schwierigkeit: Leicht, Mittel oder Schwer
- Musik oder Klingeffekte

Dann drücken Sie Start.

## Schwierigkeitsgrade

- Einfach Nur 7 von 15 Levels sind zugänglich.
- Mittel Alle Levels sind zugänglich.
- Schwer Alle Levels sind zugänglich, und das Ende des Spiels ist anders.

## Aufnahmeobjekte und Energie

Es gibt zahlreiche Objekte zu entdecken, die die verschiedensten Effekte haben, von denen einige erst mit Verzögerung eintreten.

## Spielersteuerung

Sie können den Ball waagrecht anstoßen oder mit Effet schlagen, um Feinde loszuwerden, Fallen auszuweichen und Schalter zu aktivieren. Der geschlagene Ball kehrt, wie an einem Gummiseil, sehr schnell zum Spieler zurück, wenn er nicht von einem Feind durchstoßen oder durch eine gefährliche Falle oder ein Rätsel beschädigt wird.



## STEUERBLOCK:

<b>OBEN</b>	NACH OBEN SCHAUEN
<b>UNTEN</b>	KOPF EINZIEHEN
<b>LINKS</b>	NACH LINKS GEHEN
<b>RECHTS</b>	NACH RECHTS GEHEN
<b>A</b>	SCHUSS
<b>B</b>	SPRUNG
<b>X</b>	EFFETBALL
<b>Y</b>	SUPER-KICK (Knopf gedrückt halten, um Energie zu sammeln, dann loslassen, um zu schießen)
<b>L</b>	NACH LINKS LAUFEN
<b>R</b>	NACH RECHTS LAUFEN

## Die Guten - die Hurricanes

<b>Cal Casey</b>	Der „Katalysator“	28 Jahre
Mittlerer Läufer	Nr. 8	Teamkapitän
Gesamtamerikanischer Held		



<b>Napper</b>	Der „Tölpel“	22 Jahre
Rechter Verteidiger	Nr. 2	
Großer, plumper Engländer		



## Die Bösen - die Gorgons

<b>Bennie der Wikinger</b>	Boss in Episode 1	
Rechter Verteidiger	Nr. 2	
Großer Skandinavier - größter Fußballspieler der Welt		



<b>Lobo der Wolf</b>	Boss in Episode 2	
Libero	Nr. 5	
Gemeiner Spanier		



<b>Gaston (Dschingis)</b>	Boss in Episode 3	
Torwart	Nr. 1	
Halb Franzose, halb Mongole		



Wyn Smith            Boss in Episode 4  
Stopper            Nr. 6  
Harter Engländer, Teamcoach und Kapitän



Stavros Garkos    Boss am Spielende  
Übler Halsabschneider



Auf Ihrer gefährlichen Reise treffen Sie auch immer wieder auf Spieler der gorgonischen Jugendmannschaft, die Sie behindern wollen, um ihren Coach zu beeindrucken.

## Die Stufen Episode 1 Zum Flugzeug kommen

Zunächst müssen Sie das Flugzeug suchen, das die Hurricanes auf die Insel Garkos bringen soll. Dabei haben Sie nicht viel Zeit, denn die Gorgons haben den Kraftstofftank sabotiert.

### Stufe 1 Insel Hispaniola

Von der eigenen Basis quer durch die Insel.

*Feinde* - tödliche Skorpione, schelmische Affen, Riesentausendfüßler



### Stufe 2 Lagune von Hispaniola

Durchqueren Sie die Lagune, um den auf der anderen Seite gelegenen Flugplatz zu erreichen.

*Feinde* - fliegende Spitzschwertfische, zähneknirschende Piranhas

### Stufe 3 Flugplatz Hispaniola

Suchen Sie Bennie den Wikinger, und hindern Sie ihn am Auspumpen des Kraftstoffs.

*Feinde* - randalierende Gorgon-Fans, gefährliche Kehrmaschinen

### Boss am Stufenende

Bennie der Wikinger



## Episode 2 Bruchlandung

Der Kraftstoff ist alle, und so muß das Flugzeug auf einer Dschungellichtung notlanden. Sie steigen aus und irgendetwas entdeckt in der Nähe einen verlassenen Zug ...



### Stufe 1 Dschungel von Hispaniola

Schneiden Sie sich Ihren Weg durch den Dschungel auf der Suche nach dem Zug.

*Feinde* - gleitende Baumschlangen, hinterlistige Schnecken, häßliche Frösche, menschentötende Kolibris

### Stufe 2 Maja-Tempel

Sie verirren sich in den Ruinen antiker Maya-Bauwerke.

*Feinde* - Killerwespen, Kriegerameisen, Maya-Krieger

### Stufe 3 Verlassener Zug

Als Sie schließlich den Zug gefunden haben, müssen Sie Lobo den Wolf daran hindern, die Dampfventile zu öffnen.

*Feinde* - randalierende Gorgon-Fans

### Boss am Stufenende

Lobo der Wolf

## Episode 3 Ende der Gleise

Die Gleise enden am Rande einer alten Bergbausiedlung, die verlassen zu sein scheint ...



### Stufe 1 Verlassenes Bergwerk

Weichen Sie auf Ihrem Weg durch den gewundenen Schacht herabstürzenden Stalaktiten aus.

*Feinde* - verrückte Fledermäuse, hinterlistige Schnecken

### Stufe 2 Altes Bergwerk, Teil II

Dringen Sie weiter in das Labyrinth des verlassenen Bergwerks vor.

*Feinde* - verrückte Fledermäuse, hinterlistige Schnecken

### Stufe 3 Geisterschacht

In den dunkelsten Tiefen des Bergwerks treffen Sie auf grauenhafte Erscheinungen.

*Feinde* - leichenverzehrende Gespenster, Spukskelette

### Boss am Stufenende

Gaston (Dschingis)



## Episode 4 Ankunft auf der Insel Garkos

Endlich erreichen Sie den Flugplatz von Garkos, und das Stadion ist schon in Sicht ...

### Stufe 1 Flugplatz Garkos

Verlassen Sie den gefährlichen Flugplatz.

*Feinde* - Randalierende Gorgon-Fans

### Stufe 2 Dschungel von Garkos

Wieder geht es durch Dschungelterrain, diesmal allerdings auf gorgonischem Territorium.

*Feinde* - gleitende Baumschlangen, häßliche Frösche und menschentötende Kolibris

### Stufe 3 Gorgon-Komplex

Können Sie sich durch das gorgonische Trainingslager schleichen, ohne erlappt zu werden?

*Feinde* - das gorgonische Jugendteam

### Boss am Stufenende

Wyn Smith



## Episode 5 Das Stadion

Endlich sind Sie am Stadion. Doch nun müssen Sie noch rechtzeitig zum Anstoß auf dem Spielfeld stehen.

### Stufe 1 Gorgon-Sporthalle

Gehen Sie durch den Stadioneingang und in die Sporthalle.

*Feinde* - Randalierende Gorgon-Fans

### Stufe 2 Gorgon-Sporthalle, Teil II

Weichen Sie dem wütenden Mob der Gorgon-Fans an verschiedenen Stellen auf dem Weg durch die Umkleieräume und durch die Sporthalle aus.

*Feinde* - Randalierende Gorgon-Fans

### Stufe 3 Der Tunnel

Am Ende des Tunnels zum Spielfeld wartet Stavros Karkos mit \$100.000 auf Sie.

*Feinde* - Randalierende Gorgon-Fans

### Boss am Stufenende

Stavros Karkos

Zwischen Ihnen und dem Spielfeld steht nur noch der große Boss, der den Geldsack bewacht.



## Garantiebeschränkung

U.S. Gold behält sich das Recht vor, jederzeit und unangekündigt Verbesserungen an dem in dieser Anleitung beschriebenen Produkt vorzunehmen. U.S. Gold übernimmt für dieses Produkt, seine Qualität, Marktfähigkeit oder Eignung für spezielle Zwecke keinerlei ausdrückliche oder stillschweigende Garantie. Sollte innerhalb der Garantiezeit von 90 Tagen ein Fehler am Produkt selbst auftreten (d. h. nicht an der Software, die „wie sie ist“ geliefert wird), geben Sie bitte das Produkt in seiner Originalverpackung Ihrem Händler zurück. Bewahren Sie den Kaufbeleg auf, um diese 90-Tage-Garantie in Anspruch nehmen zu können.



# Índice de Materias

Introducción .....	37
Argumento .....	37
Preparación e inicio del sistema .....	38
Opciones .....	38
Objetos coleccionables .....	38
Mandos .....	38
Los buenos: Hurricanes .....	39
Los malos: Gorgons .....	39
<b>Los niveles</b>	
Episodio 1: Embarque en el avión .....	40
Episodio 2: Aterrizaje forzoso .....	41
Episodio 3: Final de trayecto .....	41
Episodio 4: Llegada a la isla de Garkos .....	42
Episodio 5: El estadio .....	42
Garantía Limitada .....	43



## Introducción

Cuando el adinerado propietario de los Hurricanes desaparece en misteriosas circunstancias, su hija Amanda Carey, joven adolescente, hereda el club de fútbol. El equipo tiene su base en la isla caribeña de La Española y juega en la prestigiosa Liga mundial de fútbol. Compuesto por una mezcla variopinta de estrellas con problemas psicológicos y de jugadores desechados por otros equipos, los Hurricanes se habían convertido en el hazmerreir de los círculos futbolísticos: hasta que Amanda consiguió que el famoso Cal Casey saliera de su reclusión voluntaria para devolver la buena forma a sus jugadores. Amanda, joven de 16 años y entusiasta del fútbol profesional, acepta el reto de transformar completamente al equipo y hacerlo pasar al bando de los ganadores. Si bien a su madre no le entusiasma la idea, Amanda no cesa en su empeño, ante lo cual la Sra. Carey le da un ultimátum: si el equipo no ha conseguido el objetivo propuesto dentro del plazo de un año o si las notas de Amanda se resienten, el club sale a la venta. El infame Stavros Garkos, propietario de los Gorgons, ya ha ofrecido una sabrosa cantidad, así que más vale que los Hurricanes se espabilen.

## Argumento

El malévolos Stavros Garkos ha retado a nuestros héroes a un enfrentamiento decisivo en la isla de Garkos. Ha llegado la hora de asentar de una vez por todas cuál es el mejor equipo de fútbol del mundo. Para dar un poco de salsa al enfrentamiento, Stavros ha apostado 100.000 dólares a favor de su equipo; si, por el contrario, ganan los Hurricanes, el dinero irá a parar a las arcas de una organización benéfica.

La misión consiste en llevar al equipo, desde la isla de La Española al estadio de los Gorgons, a tiempo para el comienzo del partido. El problema

es que, cuando los ruines Gorgons andan de por medio, las cosas no son nunca coser y cantar: tenderán emboscadas en distintos puntos de la extraña y bella ruta, sirviéndose para ello de una amplia gama de trucos sucios. Si el sabotaje da el resultado esperado y los Hurricanes no logran llegar al estadio, el partido se da por jugado y los Gorgons ganan sin tener que tocar el balón.

Ponte al mando de Cal o de Napper para superar los enrevesados obstáculos y trampas plantados por los archirrivalos. Te habrás de enfrentar a un heterogéneo grupo de ingeniosos enemigos y derrotar a uno de los jugadores mercenarios de los Gorgons en cada uno de los episodios de que se compone el juego a fin de poder pasar al nivel siguiente. Sirvete de tus conocimientos tácticos de fútbol para averiguar los puntos débiles de tus adversarios y ¡machacarlos! ¡Y... viva los Hurricanes!



## Preparación e inicio del sistema

1. Asegúrate de que el interruptor de corriente (Power) del Super NEST™ esté APAGADO.
2. Conecta un panel de mandos en el puerto número 1 de la consola principal.
3. Introduce debidamente el cartucho de **HURRICANES™** en el Super NEST™. Aprieta con firmeza para que encaje en su sitio.

**ADVERTENCIA:** No intentes, bajo ningún concepto, introducir ni extraer el cartucho mientras la corriente esté **ENCENDIDA**.



4. Pon el interruptor de corriente (Power) en la posición de ENCENDIDO. Pula cualquier botón para que aparezca la sección de opciones.

## Opciones

Antes de dar comienzo a la aventura, ya hay una serie de opciones que puedes usar. Pula el botón **Select** para elegir:

Modalidad de 1 ó 2 jugadores (1 player ó 2 players).

Grado de dificultad: fácil, regular o difícil (Easy, Medium o Hard).

Música o efectos sonoros (Music o Sound FX).

Una vez seleccionada la opción en cuestión, pulsa el botón **Start**.

## Ajustes del nivel de dificultad

Nivel fácil            Sólo se puede acceder a siete de los quince niveles.

Nivel intermedio    Se puede acceder a todos los niveles.

Nivel difícil            Se puede acceder a todos los niveles y el final del juego es diferente.

## Objetos coleccionables

Puedes recoger un gran número de objetos que surten una enorme variedad de diversos efectos; algunos incluso tienen efecto retardado.

## Mandos

Puedes chutar el balón horizontalmente o picarlo con efecto de arco para librarte de los enemigos, esquivar trampas y activar interruptores. Una vez lanzado el balón, éste vuelve rápidamente al jugador, como si estuviera atado a una goma elástica, a no ser que se pinche en una trampa o que lo haga el propio enemigo.



## FLECHAS:

<b>ARRIBA</b>	MIRADA HACIA ARRIBA.
<b>ABAJO</b>	ACCION DE AGACHARSE.
<b>IZQUIERDA</b>	DESPLAZAMIENTO HACIA LA IZQUIERDA.
<b>DERECHA</b>	DESPLAZAMIENTO HACIA LA DERECHA.
<b>A</b>	PATADA.
<b>B</b>	SALTO.
<b>X</b>	DISPARO PICADO.
<b>Y</b>	PATADA PODEROSA (mantén pulsado el botón para ir acumulando potencia y luego suéltalo para dar la patada).
<b>L</b>	CARRERILLA HACIA LA IZQUIERDA.
<b>R</b>	CARRERILLA HACIA LA DERECHA.

## Los buenos: Hurricanes

<b>Cal Casey</b>	"El catalista"	Edad: 28
<b>Centrocampista</b>	Nº 8	Capitán del equipo
<b>Héroe norteamericano</b>		
<b>Napper</b>	"El bobo"	Edad: 22
<b>Zaguero derecho</b>	Nº 2	
<b>Inglés de gran corpulencia física pero poca inteligencia</b>		



## Los malos: Gorgons

<b>Bennie el Vikingo</b>	Guardián del episodio 1
<b>Zaguero derecho</b>	Nº 2
<b>Escandinavo muy corpulento y el mejor futbolista del mundo</b>	
<b>Lobo el Lobo</b>	Guardián del episodio 2
<b>Libero</b>	Nº 5
<b>Astuto español de juego agresivo</b>	
<b>Gaston (Gengis)</b>	Guardián del episodio 3
<b>Portero</b>	Nº 1
<b>Guerrero franco-mongol</b>	



Wyn Smith Guardián del episodio 4

Defensa central Nº 6

Inglés, capitán y entrenador del equipo

Stavros Garkos Guardián del último episodio\*

Malvado gran jefe del equipo

A lo largo del peligroso viaje, te tropezarás asimismo con miembros del equipo juvenil de los Gorgons, que te retarán con el fin de impresionar favorablemente a su entrenador.



## Los niveles

### Episodio 1 Embarque en el avión

Antes que nada, tienes que localizar el avión que trasladará a los Hurricanes hasta la isla de Garkos, pero tendrás que darte mucha prisa, pues los Gorgons han saboteado el tanque de combustible y el tiempo se va agotando.



#### Etapa 1 La isla de La Española

Recorrido por la isla desde el terreno de juego de casa.

**Enemigos:** escorpiones mortíferos, monos juguetones y ciempiés gigantes.

#### Etapa 2 La laguna de La Española

Cruce de la laguna para llegar al aeropuerto, sito en la orilla opuesta.

**Enemigos:** peces espada de nariz puntiaguda, hambrientas pirañas.

#### Etapa 3 El aeropuerto de La Española

Ve en busca de Bennie el Vikingo e impide que vacíe el tanque de combustible.

**Enemigos:** gamberros seguidores de los Gorgons, camiones barrenderos locos.

#### Guardián del final de la etapa

Bennie el Vikingo.



## Episodio 2 Aterrizaje forzoso

El avión se queda sin combustible y tiene que hacer un aterrizaje forzoso en un claro de la jungla. Durante la operación de descenso, ves un tren abandonado en las proximidades...

#### Etapa 1 La jungla de La Española

Explora la jungla en busca del tren abandonado.

**Enemigos:** serpientes colgadas de las ramas, furtivos caracoles, ranas repugnantes y colibrís asesinos.

#### Etapa 2 Templo maya

Te encuentras perdido en unas antiguas ruinas mayas.

**Enemigos:** avispas asesinas, ejércitos de hormigas y guerreros mayas.

#### Etapa 3 El tren abandonado

Por fin has hallado el tren, pero todavía te queda impedir a Lobo que lance las válvulas de vapor.

**Enemigos:** gamberros seguidores de los Gorgons.

#### Guardián del final de la etapa:

Lobo el Lobo



## Episodio 3 Final de trayecto

La vía muere en las afueras de un viejo asentamiento minero que, a todas luces, parece estar abandonado...

#### Etapa 1 Pozo minero abandonado

Esquiva las estalactitas que van cayendo de las alturas según avanzas por el sinuoso pozo minero.

**Enemigos:** murciélagos locos, furtivos caracoles.

#### Etapa 2 La mina abandonada, parte II

Sumérgete aun más en las entrañas de la mina abandonada.

**Enemigos:** murciélagos locos, furtivos caracoles.

#### Etapa 3 Mina encantada

En la más reconditas entrañas de la mina, habrás de enfrentarte con temibles fantasmas.

**Enemigos:** macabros fantasmas, esqueletos fantasmagóricos.

#### Guardián del final de la etapa

Gaston (Gengis).



## Episodio 4 Llegada a la isla de Garkos

Por fin consigues aterrizar en el aeropuerto de Garkos, y el estadio está a la vista...

### Etapa 1 Aeropuerto de Garkos

Sal del peligroso aeropuerto.

**Enemigos:** gamberros seguidores de los Gorgons.

### Etapa 2 La jungla de Garkos

Otra vez tienes que explorar una jungla, pero en esta ocasión, en territorio de los Gorgons.

**Enemigos:** serpientes colgadas de las ramas, furtivos caracoles, ranas repugnantes y colibrís asesinos.

### Etapa 3 Territorio de los Gorgons

¿Serás capaz de entrar en el centro de entrenamiento de los Gorgons sin que te pillen?

**Enemigos:** el equipo juvenil de los Gorgons.

### Guardián del final de la etapa:

Wyn Smith.

## Episodio 5 El estadio

¡Enhorabuena! Has llegado al estadio, pero aún te queda por llegar al terreno de juego a tiempo para el comienzo del partido.

### Etapa 1 El gimnasio de los Gorgons

Entra en el estadio y dirígete al gimnasio.

**Enemigos:** gamberros seguidores de los Gorgons.

### Etapa 2 El gimnasio de los Gorgons, parte II

Deshazte de la multitud enfurecida de seguidores de los Gorgons al atravesar los vestuarios en dirección al gimnasio.

**Enemigos:** gamberros seguidores de los Gorgons.

### Etapa 3 El túnel

Stavros Garkos te espera a la salida del túnel con los 100.000 dólares.

**Enemigos:** gamberros seguidores de los Gorgons.

### Guardián del final de la etapa

Stavros Garkos.

El único obstáculo para alcanzar el terreno de juego es el gran jefe, que se encuentra custodiando la saca con el dinero.



## Garantía Limitada

U.S. Gold se reserva el derecho de introducir mejoras en el producto descrito en este manual, en cualquier momento y sin previo aviso. U.S. Gold no garantiza de modo expreso o implícito, en lo que respecta a este producto manufacturado, su calidad, idoneidad para la venta o un propósito concreto. Si apareciera un defecto cualquiera, dentro del periodo de garantía limitada de noventa días, en el producto en sí (es decir, no en el programa informático, que se suministra "tal cual"), devuélvase en su condición original al punto de venta. Se exige resguardo de venta para tener derecho a la garantía de noventa días.



# Indice

Introduzione .....	45
Scenario .....	45
Avvio del sistema .....	46
Opzioni .....	46
Oggetti da raccogliere e punti di energia .....	46
Controllo dei giocatori .....	46
I buoni: gli Hurricanes .....	47
I cattivi - i Gorgon .....	47
<b>I livelli</b>	
Episodio 1 Raggiungere l'aereo .....	48
Episodio 2 Atterraggio pericoloso .....	49
Episodio 3 Il capolinea .....	49
Episodio 4 Arrivo all'isola di Garkos .....	50
Episodio 5 Lo stadio .....	50
Garanzia Limitata .....	51



## Introduzione

Quando il ricco proprietario degli Hurricanes scompare misteriosamente, la figlia teenager Amanda Carey eredita un club di calcio. La squadra si trova nell'isola dei Caraibi di Hispanola e gioca nella famosa Lega calcistica mondiale. Uno strano assortimento di prime donne con problemi comportamentali e scarti di altre squadre, gli Hurricanes erano diventati lo zimbello del calcio, fino a quando Amanda fece ritirare il famoso Cal Casey dalla pensione per riportare i giocatori in forma. La fanatica di 16 anni e il vecchio professionista si sfidano nella trasformazione dei diseredati in vincitori. Sua madre è spaventata all'idea, ma Amanda è inflessibile, quindi la signora Carey pone un ultimatum: se la squadra non risale dal fondo della classifica entro un anno o se i voti della figlia a scuola si abbassano, il club viene venduto. Il cattivo Stavros Garkos, il losco proprietario dei Gorgons, ha già fatto un'offerta ancora valida, quindi gli Hurricanes devono giocare.

La serie dei cartoni animati segue le imprese in campo e fuori campo dei personaggi vivaci coinvolti nello sport professionistico più popolare al mondo. Ecco qui la possibilità di avere un ruolo attivo nell'ultima avventura delle cronache degli Hurricanes...

## Scenario

Il maligno Stavros Garkos ha sfidato i nostri eroi a un'ultima prova di forza sull'isola di Garkos. È tempo di decidere una volta per tutte qual è la squadra migliore al mondo. Per aggiungere gusto alla gara Stavros ha messo 100.000 dollari in palio per la partita, che verranno dati in beneficenza se gli Hurricanes vincono.

Il vostro compito è semplicemente quello di guidare la squadra dalla sede sull'isola di Hispanola allo Stadio Gorgon in tempo per il calcio d'inizio. Tuttavia, niente è semplice quando sono coinvolti i codardi Gorgons, che cercheranno di tendervi un agguato a vari livelli lungo uno strano e bellissimo percorso usando una serie completa di tattiche furtive. Se il sabotaggio funziona e gli Hurricane non riescono ad arrivare allo stadio, perderete la partita e i Gorgons vinceranno senza calciare la palla.



Prendete controllo di Cal o Napper per superare i trabocchetti e gli indovinelli subdoli organizzati dai vostri acerrimi rivali. Verrete sfidati da una serie di nemici astuti durante ogni episodio e quindi affronterete uno dei giocatori mercenati Gorgon che devono essere sconfitti per raggiungere ogni livello. Usate le vostre abilità di calciatore per trovare i punti deboli in ogni avversario e aumentare l'energia del calcio! Forza Hurricanes!



## Avvio del sistema

1. Assicurarsi che il Super NES™ sia spento.
2. Inserire il tastierino direzionale nella porta etichettata 1 sul Control Deck.
3. Inserire il pacchetto del gioco **HURRICANES™** nel Super NES™.

Premere fermamente per fissare il pacchetto del gioco.

**AVVERTENZA:** non provare mai a inserire e togliere un pacchetto del gioco quando l'alimentazione è attivata.



4. Accendere il sistema. Premere qualsiasi pulsante e verrà visualizzato lo schermo delle opzioni.

## Opzioni

Prima di iniziare la vostra ricerca, ci sono alcune opzioni disponibili. Usare **Selezione** per scegliere:

- Modalità a 1 o 2 giocatori
- Impostazione difficoltà Facile, Media o Alta
- Musica o effetti sonori
- Quindi premere **Avvio**

## Regolazioni del livello di difficoltà

- Livello Facile Sono accessibili solo 7 livelli su 15.
- Livello Medio Sono accessibili tutti i livelli.
- Livello Difficile Sono accessibili tutti i livelli e la fine del gioco è diversa.

## Oggetti da raccogliere e punti

Ci sono vari oggetti da scoprire con una vasta gamma di effetti diversi, alcuni dei quali vengono ritardati.

## Controllo dei giocatori



È possibile calciare la palla orizzontalmente o chip it lungo un arco di nemici e trappole a attivare. Dopo che la palla è stata lanciata ritorna al giocatore molto velocemente, come se fosse su un elastico, a meno che non venga forata da un nemico o da una trappola o trabocchetto pericoloso.





## TASTERINO DIREZIONALE

SU	GUARDARE SU
GIU	TUFFARSI
SINISTRA	CAMMINARE A SINISTRA
DESTRA	CAMMINARE A DESTRA
A	CALCIARE
B	SALTARE
X	CALCIARE AD ARCO
Y	CALCIO POTENTE (Tieni premuto il pulsante per dare una carica di potenza, rilascia tirare il calcio)
L	CORRERE A SINISTRA
R	CORRERE A DESTRA

## I buoni: gli Hurricanes

Cal Casey	"Il catalizzatore"	Anni 28	
Centrocampo	N. 8	Capitano della squadra	
Eroe americano			
Napper	"Lo stupido"	Anni 22	
Terzino destro	N. 2		
Un inglesone stupido			

## I cattivi: i Gorgons

Bennie il Vichingo		Boss dell'episodio 1	
Terzino destro	N. 2		
Un grosso scandinavo; il più grosso giocatore di calcio al mondo			
Lobo il Lupo		Boss dell'episodio 2	
Libero	N. 5		
Spagnolo unto			



**Gaston (Genghis)**

Boss dell'episodio 3

Portiere N. 1

Guerriero metà francese, metà mongolo

**Wyn Smith**

Boss dell'episodio 4

Stopper N. 6

Duro allenatore inglese e capitano di squadra

**Stavros Garkos**

Boss di fine gioco

Guida malefica

In tutto il viaggio pieno di insidie incontrerete curiosi membri della squadra giovanile dei Gorgon, che vi sfideranno lungo la strada per fare buona impressione sull'allenatore.



## I livelli

### Episodio 1 Raggiungere l'aereo

Prima dovete trovare l'aereo per portare gli Hurricanes all'isola di Garkos, ma dovete fare in fretta perché i Gorgon hanno sabotato il contenitore di carburante e il tempo sta scadendo.



#### Fase 1 Isola di Hispanola

Dalla base operativa attraverso l'isola

**Nemici:** scorpioni fatali, scimmie birichine e centipedi giganti

#### Fase 2 Laguna di Hispanola

Attraversate la laguna per raggiungere l'aeroporto dall'altra parte

**Nemici:** pesce spada volante con il naso a punta, piranha digrignanti

#### Fase 3 Aeroporto di Hispanola

Trovate Bennie il Vichingo e interrompetelo mentre fa uscire il carburante

**Nemici:** hooligan dei Gorgon, carri spazzattutto

#### Boss di fine fase

Bennie il Vichingo

## Episodio 2 Atterraggio pericoloso

L'aereo finisce il carburante e deve fare un atterraggio di emergenza in una radura della giungla. Mentre discendete qualcuno trova un treno abbandonato nelle vicinanze...



#### Fase 1 La giungla di Hispanola

Cavalcate nella giungla alla ricerca del treno

**Nemici:** serpenti striscianti e rampicanti, lumache viscide, rane brutte, colibri omicidi

#### Fase 2 Il tempio Maya

Vi trovate perduti tra rovine Maya

**Nemici:** vespe omicide, formiche di esercito, guerrieri Maya

#### Fase 3 Treno abbandonato

Avendo finalmente trovato il treno, dovete fermare Lobo il Lupo che alimenta le valvole di alimentazione del vapore.

**Nemici:** hooligan Gorgon

#### Boss di fine fase

Lobo il Lupo

## Episodio 3 Il capolinea

Il percorso termina alla periferia di una vecchia città mineraria, apparentemente abbandonata...

#### Fase 1 Pozzo minerario abbandonato

Evitate stalattiti cadenti rischiose mentre vi spostate nel pozzo della miniera

**Nemici:** pipistrelli sbadati, viscide lumache

#### Fase 2 Vecchia miniera Parte II

Sprofondate negli abissi della miniera abbandonata

**Nemici:** pipistrelli sbadati, viscide lumache

#### Fase 3 Miniera dei fantasmi

Nelle profondità più scure della miniera affrontate fantasmi paurosi

**Nemici:** fantasmi mostruosi, scheletri spettrali

#### Boss di fine fase

Gaston (Genghis)



## Episodio 4 Arrivo all'isola di Garkos

Alla fine raggiungete l'aeroporto di Garkos e potete vedere lo stadio...

### Fase 1 Aeroporto di Garkos

Uscite dall'aeroporto pericoloso

**Nemici:** hooligan Gorgon

### Fase 2 Giungla di Garkos

Più terreno della giungla da percorrere ma questa volta è il territorio dei Gorgon

**Nemici:** serpenti striscianti e rampicanti, rane brutte, colibri omicidi

### Fase 3 Campo di addestramento dei Gorgon

Riuscite a muovervi furtivamente nel campo di addestramento dei Gorgon senza venire catturati?

**Nemici:** la squadra giovanile dei Gorgon

### Boss di fine fase

Wyn Smith



## Episodio 5 Lo stadio

Ce l'avete fatta ad arrivare allo stadio ma ora dovete arrivare al campo in tempo per il calcio d'inizio.

### Fase 1 Palestra dei Gorgon

Attraversate l'entrata dello stadio fino alla palestra

**Nemici:** hooligan Gorgon

### Fase 2 Palestra dei Gorgon Parte II

Evitate le folle arrabbiate dei tifosi dei Gorgon mentre passate per gli spogliatoi e nella palestra

**Nemici:** hooligan Gorgon

### Fase 3 La galleria

Stavros Garkos vi sta aspettando con 100.000 dollari alla fine della galleria, sul campo

**Nemici:** hooligan Gorgon

### Boss di fine di fase

Stavros Garkos

L'unica cosa che vi separa dal campo è il grande boss, che sta sorvegliando il sacco del bottino.



## Garanzia Limitata

La U.S. Gold si riserva il diritto di apportare miglioramenti al prodotto descritto nel presente manuale in qualsiasi momento, senza preavviso. La U.S. Gold non concede alcuna garanzia, espressa o implicita, per quanto riguarda il presente materiale, la sua qualità, commerciabilità o idoneità a qualsiasi scopo particolare. Qualora si notassero dei difetti, durante il periodo di garanzia limitata di 90 giorni, del prodotto stesso (escluso il programma software che viene fornito "così come è") si prega di restituirlo, nello stato originale, al rivenditore presso il quale è stato acquistato. Per permettere l'applicazione della garanzia di 90 giorni è necessario presentare la prova d'acquisto.

