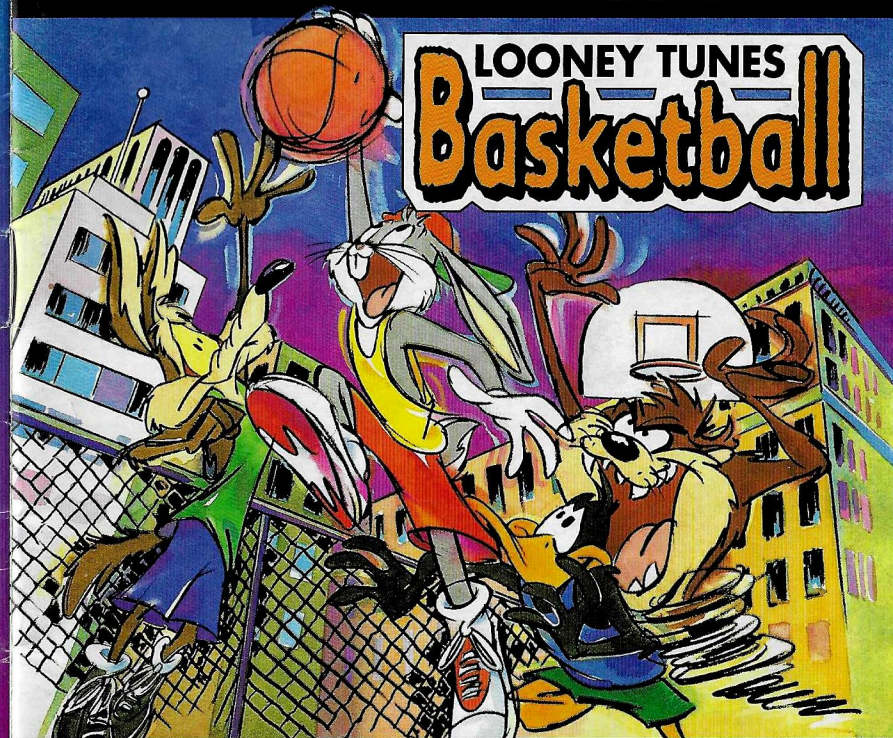


SNSP-ALTP-NOE



SUNSOFT



MITSUI & CO. DEUTSCHLAND GmbH

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

LOONEY TUNES, characters, names, and all related
indicia are trademarks of WARNER BROS. © 1994.
Sunsoft is a registered trademark of Sun Corporation.
© 1995 Sun Corporation.

PRINTED IN JAPAN

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SUNSOFT

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

Inhalt

Spielstart	2
Steuerung	5
Spielbildschirm	6
Mannschaftsauswahl	7
Beschreibung der Figuren ..	9
Juwelen	13
Konkurrenz für Superman! ..	14
Offensivspiele	15
Defensivspiele	18
Energie der Figuren ...	20
Turniermodus	20
Statistikbildschirm	21



LICENSED BY

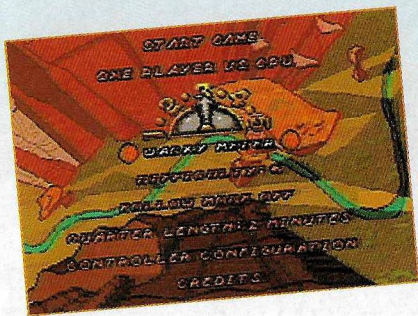
Nintendo

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.

Spielstart

Leg das **Looney Tunes B-Ball-Game Pak** in Dein Gerät ein, und schalte es ein. Drücke **START**, um die Einführung zu überspringen. Auf dem Optionsbildschirm hast Du folgende Wahlmöglichkeiten:



Start Game (Spiel beginnen) -

Startet das Spiel mit den Standardeinstellungen.

Type of Game (Spielart) -

Es stehen mehrere Spielarten zur Auswahl. Du wechselst die Art, indem Du den **R-KNOPF** Links oder Rechts oder einen beliebigen anderen Knopf drückst.

1-Player vs. CPU

(1 Spieler gegen den Computer) - Ein Spieler steuert eine Mannschaft und spielt gegen den Computer.

1-Player vs. 1-Player

(1 Spieler gegen 1 anderen Spieler) - Jeder Spieler steuert ein Team.

2-Player vs. CPU

(2 Spieler gegen den Computer) - Jeder Spieler steuert eine Figur desselben Teams, und beide spielen zusammen gegen das Computerteam.

*2-Player vs. 1-Player

(Zwei gegen Einen) - Zwei Spieler eines Teams steuern jeweils eine Figur und spielen gegen einen Gegner, der beide Figuren des anderen Teams steuert.

*2-Player vs. 2-Player

(Zwei gegen Zwei) - Jeder der Spieler steuert eine Figur.

1-Player Tournament

(1-Spielerturnier) - Ein Spieler steuert eine Mannschaft und nimmt an einem Turnier teil, in dem er gegen alle anderen Figuren antritt.

2-Player Tournament

(2-Spielerturnier) - Zwei Spieler eines Teams steuern jeweils eine Figur und spielen in einem Turnier gegen alle anderen Figuren.

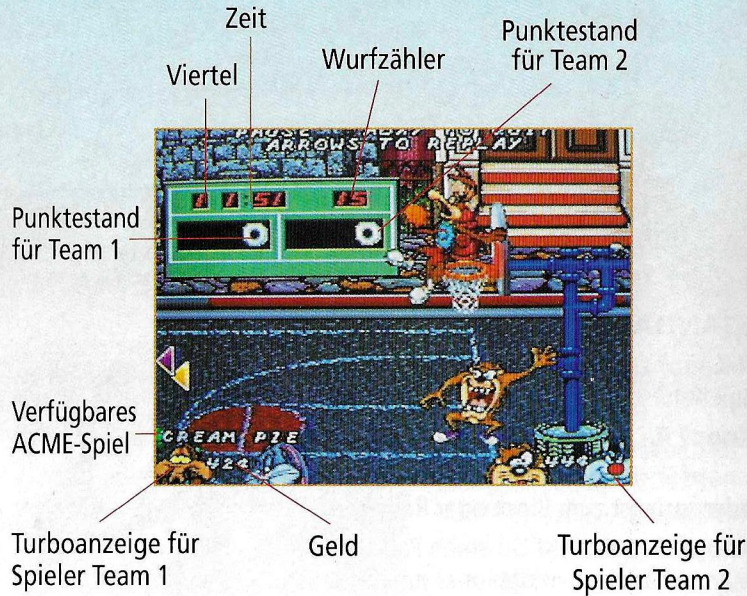
*Hinweis: Bei diesen Optionen nehmen mehr als zwei Spieler teil. Daher muß ein Multi-Spieler-Adapter an Port #2 angeschlossen werden.

WACKY METER (Wahnsinnsanzeige) - Hier kannst Du die Abgedretheit des Spiels auf einer Skala von 1 bis 5 festsetzen. Wenn Du 1 wählst, hast Du Dich für ein nüchternes, klares Spiel entschieden. Solltest Du die Anzeige auf 5 einstellen, dann bieten sich Dir viele Möglichkeiten, Juwelen aufzusammeln, mit denen Du dann besondere ACME-Spiele kaufen kannst. Diese Sonderspiele können offensiv oder auch defensiv sein.

DIFFICULTY (SCHWIERIGKEITSGRAD) - Die Einstellungen reichen von 1 bis 10 (Leicht bis Schwierig) und bestimmen, wie gut Dein Computergegner spielt. Die Standardeinstellung ist 5.

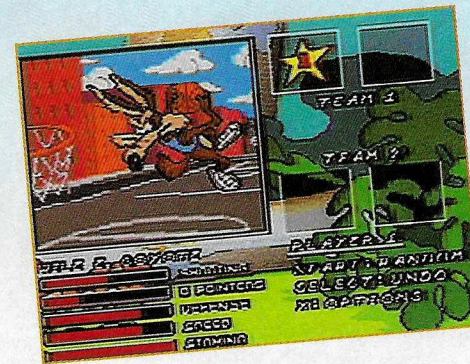
FOLLOW MODE (FOLGEMODUS) - Bei 1-Spieler-Matches setzt diese Option fest, wer den Ball im Team des Spielers kontrolliert. Wenn die Option **EINGESCHALTET** ist, kontrolliert der Spieler automatisch die Figur seiner Mannschaft, die im Ballbesitz ist. Wenn sie **AUSGESCHALTET** ist, kann der Spieler nur eine einzige Figur steuern, und der Computer steuert die andere.

Spielbildschirm



Hinweis: Werden während einer Spielpause alle vier Knöpfe (A, B, X und Y) gedrückt, wird das Spiel abgebrochen, und Du kehrst zum Optionsbildschirm zurück.

Mannschaftsauswahl



Jetzt bist Du schon fast bereit für ein heißes Basketballspiel, doch zuvor mußt Du noch Deine Figuren auswählen. Zur Auswahl stehen: **Bugs Bunny, Daffy Duck, Marvin vom Mars, Sylvester, Yosemite Sam, der Tasmanische**

Teufel, Karl der Koyote und Elmer Fudd. Der blinkende Stern im Kästchen zeigt Dir, welcher Spieler eine Figur wählen soll. Mit dem R-Knopf Oben und Unten kannst Du durch die Figuren gehen und dann mit einem beliebigen Knopf (außer START!) die von Dir gewünschte Figur wählen. Wenn Du START drückst, wird der Computer willkürlich eine Figur für Dich auswählen. Solltest Du bei der Wahl einen Fehler gemacht haben, kannst Du sie mit SELECT wieder rückgängig machen. Wenn Du gegen den Computer spielst, kannst Du auch die Figuren für Deinen Computergegner wählen. Innerhalb eines Spiels kannst Du allerdings jede Figur nur einmal wählen.

Jede Figur hat ihre Stärken und Schwächen, die Du auf den Leisten unter den Namen der Figuren ablesen kannst. Je voller die Leiste ist, desto besser ist die Figur auf dem jeweiligen Gebiet. Die Schußleiste (Shooting Bar) zeigt an, wie gut eine Figur bei Nahwürfen ist. Die 3-Punktewurf-Leiste (3 Pointers Bar) zeigt, wie sicher die Figur bei Weitwürfen ist. Auf der Verteidigungsleiste (Defence Bar) kannst Du ablesen, wie geschickt eine Figur bei der Ballabnahme oder dem Block ist, während die Geschwindigkeitsleiste (Speed Bar) Dir sagt, wie schnell sie sich bewegt. Die Konditionsleiste (Stamina Bar) gibt Dir Auskunft darüber, wie lange eine Figur Turbo-Power aufrechterhalten kann.

Sind alle Teams gewählt, drücke START, wenn Du ein Spiel starten willst, oder Knopf X, um zum Optionsbildschirm zurückzukehren.



Beschreibung der Figuren

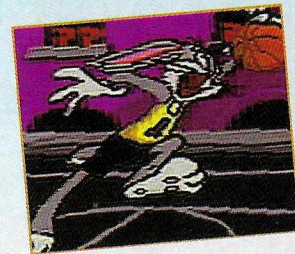
Bugs Bunny

Stärke: Schießen

Schwäche: Verteidigung

Spezial-Verteidigungstechnik:

Verkleidungsverteidigung - Dies lenkt den Gegner so ab, daß er den Ball fallen läßt und Bugs' Teamkamerad ihn mopsen kann.



Daffy Duck

Stärke:
Kondition/Verteidigung

Schwäche: 3-Punktewürfe

Spezial-Verteidigungstechnik:
Preßlufthammer-Verteidigung - Der Boden bebt unter dem Preßlufthammer, und der Gegner läßt den Ball fallen.



Marvin the Martian

Stärke: 3-Punktewürfe/
Geschwindigkeit

Schwäche: Schießen

Spezial-Verteidigungstechnik:

Disintegrator-Verteidigung - Marvin schießt einen Disintegratorstrahl in die Richtung, in die er schaut. Wenn die Figur im Ballbesitz getroffen wird, löst sie sich in Luft auf, und der Ball gehört demjenigen, der ihn sich schnappen kann. Aber Vorsicht! Du kannst auch Deinen Teamkameraden treffen!



Tasmanian Devil

Stärke:
Verteidigung/Geschwindigkeit

Schwäche: 3-Punktewürfe

Spezial-Verteidigungstechnik:

Tornado-Wirbel - Der Tasmanische Teufel wirbelt wie ein Tornado über das Spielfeld und rennt alles über den Haufen, was sich ihm in den Weg stellt. Wenn er einen Gegner, der im Ballbesitz ist, umrennt, läßt der den Ball fallen.



Sylvester

Stärke: Kondition

Schwäche: 3-
Punktewürfe/Verteidigung

Spezial-Verteidigungstechnik:

Fernverteidigung - Über Fernbedienung aktiviert Sylvester ein großes Gewicht, so daß es auf den Spieler mit dem Ball fällt. Daraufhin kann sich jeder den Ball unter den Nagel reißen, der sich in der Nähe befindet.

Wile E. Coyote

Stärke: Kondition

Schwäche: 3-Punktewürfe

Spezial-Verteidigungstechnik:

Explosionsverteidigung - Will jagt die Figur mit dem Ball einfach in die Luft, so daß der Ball frei wird.



Elmer Fudd

Stärke: Schießen

Schwäche: Geschwindigkeit

Spezial-Verteidigungstechnik:

Blitzverteidigung - Wenn Elmer seinen Opernanzug trägt, kann er Blitze vom Himmel holen und den Mann im Ballbesitz damit treffen.



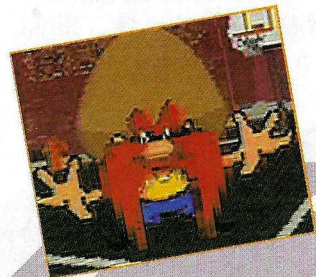
Yosemite Sam

Stärke: 3-Punktewürfe

Schwäche: Geschwindigkeit

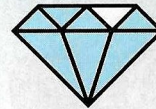
Spezial-Verteidigungstechnik:

Tanzverteidigung - Sam bringt seinen Gegner zum Tanzen, indem er auf dessen Füße schießt, so daß er den Ball fallenläßt. Doch um diese Technik anwenden zu können, muß Sam nah an seinen Gegner herankommen.



Juwelen

Sammele Juwelen auf, damit Du Geld hast, um ACME-Spiele kaufen zu können. Je höher Du die Wahnsinnsanzeige einstellst, desto mehr Juwelen kannst Du im Spiel finden.



Wert: 1 Cent



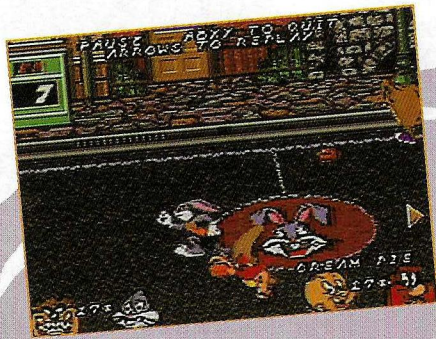
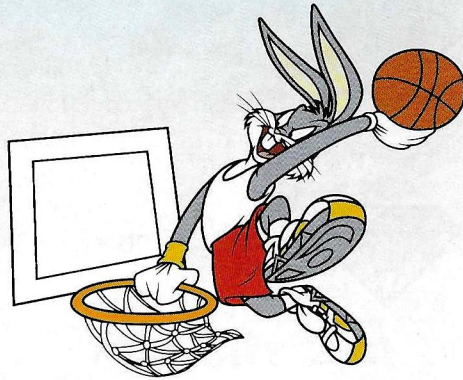
Wert: 5 Cents



Wert: 25 Cents

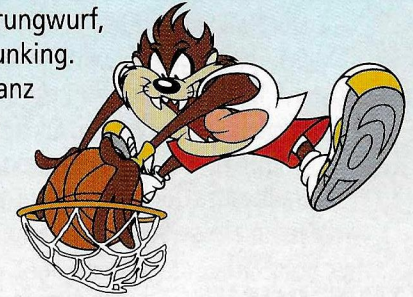
Konkurrenz für Superman!

Wenn eine Figur ein echt heißes Spiel hinlegt - damit meinen wir, daß sie drei Schüsse nacheinander macht -, dann bekommen alle ihre Eigenschaften einen Super-Boost. Es ist, als könnte sie gar nichts falsch machen. Selbst ihr Ego kriegt 'nen Schub, wenn sie ihr eigenes Bild mitten auf dem Spielfeld sieht.



Offensivspiele

Jede Figur verfügt über eine Reihe von Würfen - z.B. den Standard-Sprungwurf, Distanzwurf, Korbleger und Dunking. Jede Figur besitzt sogar eine ganz persönliche Art und Weise, die Schüsse auszuführen. Doch manchmal braucht es eben etwas mehr als das durchschnittliche Spielgeschick, um ein Match zu gewinnen - besonders wenn Du gegen die Looney Tunes antrittst.



Um das Spiel Deiner Figur zu verbessern, kannst Du besondere ACME-Spiele kaufen, um Deine Chancen zu erhöhen. Bevor Du allerdings Spiele erwerben kannst, mußt Du Juwelen von unterschiedlichem Wert sammeln. ACME-Spiele stehen Dir nicht zur Verfügung, wenn Deine Wahnsinnsanzeige auf 1 eingestellt ist. Jedes Spiel hat einen anderen Preis. Um Dir die verschiedenen Spiele anzusehen, drücke den Menü-Knopf. Die Spiele sind unten auf dem Bildschirm oberhalb der persönlichen Schüsse der Figuren aufgelistet, allerdings nur die Spiele, die Du Dir auch leisten kannst. Um ein Spiel auszuwählen, drücke Knopf A (bei der Standardkonfiguration). Und nicht vergessen: Um diese Offensivspiele nutzen zu können, mußt Du im Ballbesitz sein.

CREAM PIE (Sahnetorte)- Preis: 10 Cents

Der Ball verwandelt sich in eine Sahnetorte, mit der Du Deinen Gegner bewirfst. Wenn Du ihn verfehlst, kommt die Torte auf Dich zurückgefliegen. Drücke dann einen beliebigen Knopf, um Dich zu ducken. Solltest Du getroffen werden, kommt das gegnerische Team in den Ballbesitz. Doch wenn Du Deinen Gegner triffst, ist sein Team einige Sekunden lang außer Gefecht gesetzt.

TIME BOMB (Zeitbombe)- Preis: 15 Cents

Hier verwandelt sich der Ball in eine Bombe, und die mußt Du schleunigst an Deinen Gegner abgeben. Hat er die Bombe, wenn sie losgeht, gewinnst Du den Ballbesitz. Falls Du jedoch die 'heiße Kartoffel' bei der Explosion hältst, gibt es einen Sprungball.

BACK DOOR (Hintertür)- Preis: 40 Cents

Wenn Du Dich für diese Spielart entscheidest, wird Dein Mannschaftskollege nahe am Korb plaziert. Spiel den Ball mit einem Paß an ihn ab, und laß ihn den Korb machen.

VEGAS - Preis: 50 Cents

Dieses Spiel kann sich zu einem echten Glücksspiel entwickeln. Deine Seite der Punktetafel wird in die Abbildung eines laufenden Spielautomaten verwandelt. Wenn Du einen Korb machst, während Vegas aktiviert ist, wird Dein Punktgewinn mit dem Betrag multipliziert, den der Automat anzeigt. Dabei kannst Du Punkte dazugewinnen, aber auch verlieren. Wenn Du den Korb verfehlst, wird Deinem Team der Ball abgenommen. Um Vegas wieder auszuschalten, mußt Du ein Dunking oder einen Korbleger erzielen.

LONG RANGE (Distanzwurf) - Preis: 10 Cents

Dabei mußt Du Deinem eigenen Korb hinter der Mittellinie gegenüberstehen, um den Ball in einen Korb zu verwandeln. Jede Figur hat ihren persönlichen Distanzwurf. Der Haken bei der Sache ist, daß sie manchmal ihr Ziel verfehlen oder nach hinten losgehen können.

ECLIPSE (Sonnenfinsternis) - Preis: 25 Cents

Dein mächtigster Verbündeter ist die Natur. Wenn Du Dich für diese Spielart entscheidest, verdunkelt sich der Bildschirm, und Dein Gegner hat größte Mühe, Dich zu sehen, während Du einen Korb machst.

FORCEFIELD (Kraftfeld) - Preis: 50 Cents

Das Kraftfeld schützt Dich vor allen Spezial-Verteidigungstechniken, Erdbeben und Sahnetorten.

Defensivspiele



Es heißt, es kommt nicht darauf an, ob man gewinnt oder verliert, sondern wie man spielt. Nun, wenn der Angriff schmutzige Tricks anwendet, kann die Verteidigung das schon lange. Du mußt Juwelen sammeln, um diese besonderen ACME-Defensivspiele kaufen zu können. Auch hier gilt: Bei einer Wahnsinnsanzeige von 1 kein Defensivspiel! Mit dem Menüknopf kannst Du Dir die verfügbaren Spiele ansehen, wobei nur die Spiele aufgelistet sind, die im Bereich Deiner finanziellen Möglichkeiten liegen. Drücke Knopf A (bei der Standardkonfiguration), um ein bestimmtes Spiel zu wählen.

BOMB SQUAD (Bombenräumkommando)-

Preis: 20 Cents

Wenn Dein Gegner Dir liebenswürdigerweise eine Bombe zugeworfen hat, kannst Du sie mit Hilfe des Bombenräumkommandos wieder loswerden. Die Bombe wird hoch in der Luft explodieren.

TELEPORT (Teleportieren) - Preis: 25 Cents

Diese Spielart ist der "Hintertür" ähnlich. Nur teleportiert sich hier die Verteidigung zum gegnerischen Korb und bereitet sich auf einen Block vor.

SPECIAL DEFENCE (Spezial-Verteidigungstechnik) - Preis: 25 Cents

Jede Figur besitzt ihre eigene Spezial-Verteidigungstechnik. Damit kann sie den Gegner ablenken oder ihn sogar zwingen, den Ball fallenzulassen. Um Dich über die Spezialtechniken der einzelnen Figuren zu informieren, lies den Abschnitt "Beschreibung der Figuren". Diese Verteidigungstechnik steht nur zur Verfügung, wenn Du ein Mitglied des gegnerischen Teams deckst. Falls sich die von Dir gesteuerte Figur nicht in der Nähe des Angriffs befindet, Dein Teamgefährte aber schon, dann aktiviert das Verwenden eines ACME-Defensivspiels die Verteidigung für die Figur, die am nächsten bei einem Gegner steht. Doch aufgepaßt! Das kann auch ins Auge gehen!

STEALING (Ballabnahme) -

Standard Verteidigungstechnik

Dies ist eine Standard-Technik, die alle Figuren durch Knopf Y (bei der Standard-Konfiguration) ausführen können, solange der Gegner noch ein Dribbling ausführt.

PUSHING (Rempeln) - Standard Verteidigungstechnik

Aggressive Spieler, die nicht vor einem Foul zurückscheuen, können einen Gegner anremeln, wenn Du Knopf X (Standard-Konfiguration) und einen Turboknopf (L oder R) drückst.

BLOCKING (Blocken) - Standard Verteidigungstechnik

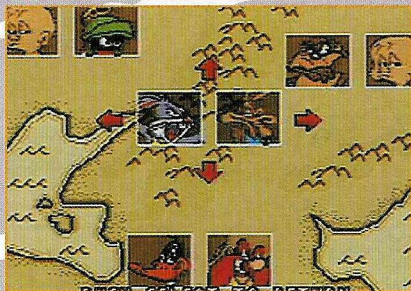
Du kannst einen Ball abblocken, indem Du vor Deinen Gegner springst. Ein erfolgreicher Block wird durch die Mitteilung REJECTION (Abgewiesen) angezeigt. Erkennt der Schiri auf einen "Korbpflücker" (Goal Tending - der Ball wird aus dem Korb gefischt), erhält automatisch der Angriff die Punkte, und der Ball gerät außer Reichweite. Vermeide dies, indem Du nach Schüssen schlägst, bevor der Ball sich zu senken beginnt.

Energie der Figuren

Wenn Du den Turboknopf (L oder R) längere Zeit gedrückt hältst, wird Deine Figur müde. Das erkennst Du an ihrem Gesichtsausdruck unten auf dem Bildschirm. Wenn sie absolut kaputt aussieht, bedeutet das, daß ihr die Turbo-Power ausgegangen ist. Doch Du kannst auch wieder aufladen, indem Du den Turboknopf solange nicht verwendest, bis Deine Figur wieder normal aussieht.

Turniermodus

Falls Du Dich für den Looney Tunes B-Ball-Turniermodus entscheidest, dann spielst Du gegen alle anderen Looney Tunes. Du kannst zwischen dem 1- oder 2-Spieler-Modus wählen. Bei 2 Spielern gehören beide zum selben Team. Bevor das Spiel beginnt, siehst Du auf einer Karte, wer Deine ersten Gegner sind. Mit SELECT kannst Du Dir dann das gegnerische Team ansehen. Die Spiele werden immer härter, je häufiger Du gewinnst. Gewinn also das Turnier, und werde B-Ball-Champion!



Statistikbildschirm

Zur Halbzeit und nach der Schlußsirene zeigt Dir ein Statistikbildschirm, wie es um die einzelnen Spieler bestellt ist. Der Spieler mit den meisten Punkten ist durch einen Stern markiert, und das siegreiche Team ist eingerahmt. Dieser Bildschirm macht deutlich, wie oft 2 oder 3 Punkte vergeben wurden, und nennt die Gesamtpunktzahl, Anzahl der Dunkings, Ballabnahmen, Blöcke und Rebounds.

25 BATTLES		43	
	POINTS: 10 DUNKS: 0 BLOCKS: 1 REBOUNDS: 0		POINTS: 10 DUNKS: 0 BLOCKS: 1 REBOUNDS: 0
	POINTS: 10 DUNKS: 0 BLOCKS: 1 REBOUNDS: 0		POINTS: 10 DUNKS: 0 BLOCKS: 1 REBOUNDS: 0



Turnierresultat



Turnierresultat

