



THE LOST VIKINGS*



PAL VERSION



SPIELANLEITUNG



Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland PRINTED IN JAPAN



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

Hinweis: Bitte lies die verschiedenen Bedienungsanleitungen, die sowohl der Nintendo Hardware, wie auch jeder Spielekassette beigelegt sind, sehr sorgfältig durch.



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.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die The Lost Vikings* Spielkassette für Dein Super Nintendo Entertainment System™ entschieden hast.

Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spieleanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO.,LTD.
© 1993 NINTENDO CO.,LTD.

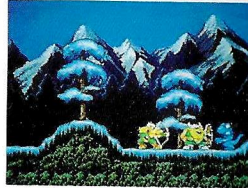
★ THE LOST VIKINGS IS A TRADEMARK OF INTERPLAY PRODUCTIONS, INC.
INTERPLAY, ERIC THE SWIFT, BALEOG THE FIERCE, AND OLAF THE STOUT ARE
TRADEMARKS OF INTERPLAY PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
© 1993 INTERPLAY PRODUCTIONS AND SILICON & SYNAPSE.
LICENSED FROM INTERPLAY PRODUCTIONS, INC. TO NINTENDO CO.,LTD.

INHALT

Zur Geschichte der Wikinger	3
Zur Sicherheit!	5
Schnellstart	6
So wird gespielt	7
Controller Funktionen	9
Gegenstände	11
Das Spiel zu zweit	13
Der Gebrauch der Gegenstände	14
Nordische Paßwörter	15
Optionen	16
Echte Wikinger-Helden	17
Persönliche Paßworttabelle	23
Die Verantwortlichen	24

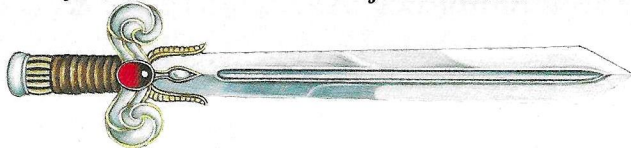
Der Tag, auf den die Einwohner des Wikinger Dorfes jedes Jahr ungeduldig warten, ist endlich gekommen! Das ganze Dorf feiert an diesem besonderen Tag die eingebrachte Herbsterte. Die Wikinger messen sich in Tapferkeit und Geschicklichkeit bis das große Festmahl bei Einbruch der Dämmerung beginnt.

Der absolute Höhepunkt dieses Tages ist die Jagd. Die besten Jäger des ganzen Dorfes strömen in die Wildnis aus, um am meisten Wild für das bevorstehende Festmahl zu erlegen. Endlich ist es Mittag und alle Teilnehmer finden sich am Startort für die Jagd ein, bis auf die drei Wikinger, die etwas außerhalb des Dorfes wohnen. Da ihre Unpünktlichkeit allseits bekannt ist, beschließt man, die Jagd ohne sie zu eröffnen. Als das Horn zum Start geblasen wird, stürmt Olaf der Starke mit seinen zwei Kumpanen, Baleog dem Schrecklichen und Erik dem Flinken, schnurstraks in die Wälder, damit der Vorsprung der Mitbewerber nicht zu groß wird.



Währenddessen steuert der berühmte intergalaktische Zoowärter Tomator sein Raumschiff durch einen Zeitstrudel und erreicht die Erde hoch über den Fjorden des baltischen Meeres. Er ist sich sicher, daß er hier ein paar außergewöhnliche Spezies für den Zoo auf seinem kleinen Heimatplaneten finden würde. Während sein Raumschiff zur Landung ansetzt, bereitet er sich auf seine persönliche Jagd vor.

Noch auf dem Weg nach Hause von dem rauschenden Festmahl, prahlen der Starke Olaf, der Schreckliche Baleog und der Flinker Erik von ihrem Triumpfen bei der Jagd. Nachdem jeder einzelne von ihnen sich ausgiebig als bester Jäger gerühmt hat, legen sie sich in ihre Hütten zum Schlaf. Sie bemerken dabei nicht das merkwürdige fliegende Objekt, das direkt über ihrem Dorf erschienen ist.



Indes nähert sich Tomator weiter der Erde und versucht dabei die drei Spezies, die er zuvor auserwählt hat, genauer zu lokalisieren. Sie sind ihm vorher aufgefallen, als sie versuchten, Sieger primitiver Rituale von Geschicklichkeit und Stärke zu werden. Einige Minuten später hat er die auserkorenen Spezies gefunden und beginnt, die abnungslosen Gefangenen an Bord seines Schiffes zu beamen.

Erik, der flinkste der Wikinger wacht plötzlich auf, als er über seinem Bett schwebt und nach oben gezogen wird. Trotz heftigen Widerstandes, wird er durch das Dach seiner Hütte in die sternklare Nacht gezerrt. Dem gleichen Schicksal gehen Olaf der Starke und Baleog der Schreckliche entgegen, als auch sie aus ihrem Betten gerissen werden in Richtung des fremden metallischen Objekts im Himmel.



Seine Beute sicher an Bord, verläßt Tomator mit seinem Raumschiff den Orbit. Durch einen Kurzschluß jedoch landen die drei Wikinger in den Gängen des Raumschiffes anstatt in dem Speziesraum. Die einzige Hoffnung für die Wikinger liegt jetzt bei ihrer Geschicklichkeit und dem fremdartigen Zeitstrudel, der sie durch Zeit und Raum tragen kann.

Deine Geschichte beginnt bei den drei Wikingern an Bord des Raumschiffes. Nur mit Deiner Hilfe und Deinem Geschick können sie wieder nach Hause finden.



Führe die verlorenen Wikinger durch das komplexe Labyrinth von Tomators Raumschiff. Mache Gebrauch von Eriks Schnelligkeit, Baleogs Waffen und Olafs Widerstandskraft und Du wirst die drei Verlorengegangenen wieder nach Hause bringen.

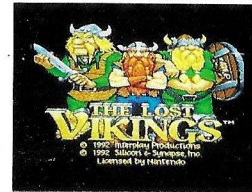
Befolge die folgenden Ratschläge, damit Du so lange wie möglich Spaß an Deiner Super Nintendo Spielkassette hast:

1. Die Spielkassette nicht extremer Hitze oder Kälte, Wasser oder direktem Sonnenlicht aussetzen. Wikinger können kein extremes Klima leiden!
2. Wenn nicht gespielt wird, die Kassette in der Schutzhülle aufbewahren. Wikinger sind berühmte Zerstörer von allem, was nicht gut geschützt ist.
3. Ist die Spielkassette staubig, nur mit einem sauberen, weichen Tuch reinigen. Keine chemischen Reiniger benutzen. Bei zuviel Staub, muß Olaf niesen, also halte sie sauber.
4. Nicht die Spielkassette auseinander nehmen. Es gibt nichts darin, was Du gebrauchen könntest und Du könntest auch einige Wikinger verletzen.
5. Immer das Gerät abschalten, bevor Du die Spielkassette einlegst bzw. entnimmst.

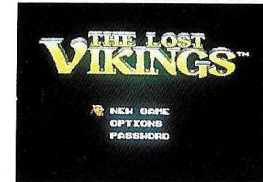


„The Lost Vikings“ ist ein Spiel mit drei Wikingern, die alle verschiedene Fähigkeiten besitzen. Du mußt sie alle drei bis zum Ausgang des jeweiligen Levels bringen. Jede Fähigkeit der Wikinger kommt irgendwo im Spiel zum Tragen.

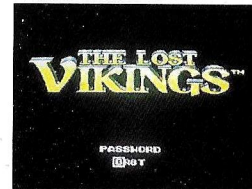
1. Versichere Dich, daß das Gerät ausgeschaltet ist. Stecke Deine „The Lost Vikings“ Kassette in das Super Nintendo Entertainment System und schalte es ein.



2. Drücke den Start-Knopf und das Startmenü erscheint.



3. Auf dem Startmenü kannst Du ein „NEUES SPIEL“ beginnen oder ein gespeichertes Spiel mit dem jeweiligen „PASSWORT“. Mit dem Start-Knopf startest Du das Spiel.



4. Hast Du Dich für ein gespeichertes Spiel entschieden, wähle „PASSWORD“ aus und gib Dein Paßwort ein.

(Siehe „Nordische Paßwörter“ für weitere Erklärungen.)

SO WIRD GESPIELT

Das Ziel von „The Lost Vikings“ ist es, Olaf, Baleog und Erik zu helfen, wieder nach Hause zu kommen. Dazu müssen sie erfolgreich jedes Level des Spiels durchstehen. Es geht durch Raum und Zeit in verschiedene Zeitalter, bis sie ihrem Kidnapper Tomator gegenüberstehen und ihn besiegen.

Um ein Level erfolgreich zu durchlaufen, müssen alle drei Wikinger den jeweiligen Ausgang „EXIT“ erreichen. So kommen sie automatisch in das nächste Level. Am Ende des letzten Levels eines jeden Zeitalters erscheint ein Zeitstrudel, der die Wikinger in das folgende Zeitalter bringt.



Alle Wikinger starten jedes Level mit drei Lebenspunkten und keinen Gegenständen. Die Lebenspunkte können alle auf einmal verloren gehen oder einzeln, je nach dem Gegner oder dem Hindernis, der von einem Wikinger berührt wurde. Die Lebensenergie der einzelnen Helden wird mit den drei roten Punkten unter dem entsprechenden Bild oben am Bildschirm angezeigt. Die Lebensenergie kann mit dem Essen von Lebensmitteln, die im ganzen Spiel immer wieder zu finden sind, aufgefüllt werden. Auch Rüstungen können dazu dienen, sie werden mit einem blauen Punkt angezeigt.



Um ein Level erfolgreich zu bestehen, müssen die Wikinger ihre verschiedenen Fähigkeiten immer wieder anders einsetzen. Oft hilft auch nur Teamarbeit der drei, um weiter zu kommen.



Erreichen die Wikinger ein neues Level, bekommst Du ein neues Paßwort. Schreib es in Deine persönliche Paßworttabelle am Ende dieses Heftes. Mit diesem Paßwort kannst Du später an dieser Stelle in das Spiel einsteigen.



Zu jedem Zeitpunkt, z.B. wenn ein Wikinger gestorben ist oder Du das Gefühl hast, nicht weiter zu kommen, hast Du die Möglichkeit, das Spiel mit dem Start-Knopf abzubrechen. Wähle jetzt „JA“ und Du beginnst das Level mit voller Mannschaft aufs Neue.



Entscheidest Du Dich für „AUFGEBEN?“, kannst Du das Paßwort erhalten, wenn Du beim Begräbnis-Bild den X-Knopf drückst.

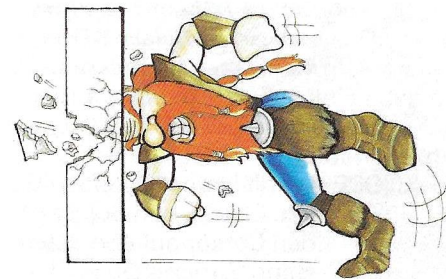
Es gibt jede Menge versteckter Orte in diesem Spiel. Wenn die Wikinger sie finden, ist ihnen eine wertvolle Belohnung gewiß.

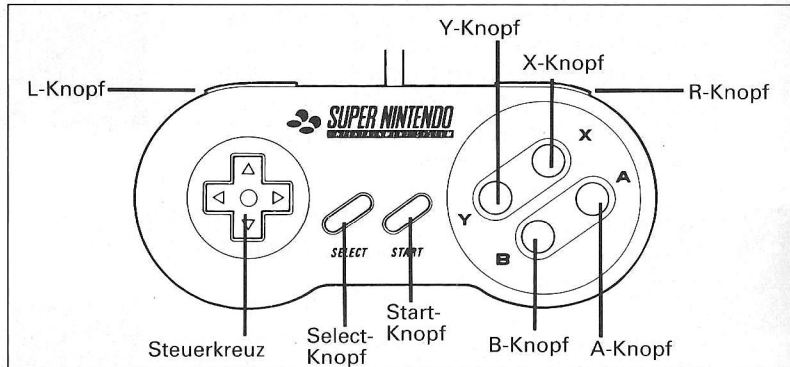


In den ersten Levels gibt es Fragezeichen-Schalter. Steht ein Wikinger daneben, kannst Du mit dem A-Knopf einen Tip bekommen.



Stehen die Wikinger mehr als ein paar Minuten herum, erscheint ein Spotlight. Dies ist ein Bildschirmschoner, der ein Einbrennen eines Standbildes in den Bildschirm verbindet. Drücke irgendeine Taste, um weiter zu spielen.





LINKS/RECHTS Bewegt einen Wikinger nach rechts oder links.

HOCH/RUNTER Steht ein Wikinger auf einer Leiter oder einem Aufzug, kannst Du ihn damit hoch oder runter bewegen.

START-KNOPF Mit dem Start-Knopf kannst Du während des Spiels eine Pause einlegen. Du hast jetzt die Option „AUFGEBEN?“. Mit „JA“ beginnst Du am Anfang des Levels, mit „NEIN“ kommst Du wieder an die gleiche Stelle im Spiel.

Die „AUFGEBEN?“ Option ist besonders geschickt, wenn einer Deiner Wikinger gestorben ist oder Du in einer Sackgasse steckst, so daß Du das Level nicht beenden kannst. Du kannst ein Level nur mit allen drei Wikingern beenden.

SELECT-KNOPF Damit kannst Du einen Gegenstand anwählen. Drücke den Select-Knopf und bewege den Cursor auf den gewünschten Gegenstand. Drückst Du noch einmal darauf, geht es weiter im Spiel.

A-KNOPF Mit diesem Knopf kannst Du Schalter aktivieren, Hebel umlegen und mit den anderen reden.

B-KNOPF Drücke den B-Knopf und jeder Wikinger vollführt seine primären Fähigkeiten. Baleog schwingt sein herrliches Schwert, Erik vollbringt unglaubliche Sprünge und Olaf hebt oder senkt sein schillerndes Schild.

X-KNOPF Ein Wikinger kann den angewählten Gegenstand von einem anderen bekommen mit dem X-Knopf.

Y-KNOPF Mit dem Y-Knopf zeigen die Wikinger ihre sekundären Fähigkeiten. Baleog schießt Pfeile mit seinem Bogen, Erik rennt mit dem Kopf Wände ein, nur Olaf hebt und senkt wieder sein Schild. (Genauere Erklärungen findest Du bei den Personenbeschreibungen.)

L- und R-KNOPF Mit dem L- oder dem R-Knopf kannst Du einen der anderen beiden Wikinger auswählen. Im 2-Spieler-Modus hat zuerst der Spieler 1 die Kontrolle. Drückt dieser den L- und den R-Knopf gleichzeitig, dann gibt er die Kontrolle an den anderen Spieler ab. Wie im 1-Spieler-Modus können mit dem L- oder dem R-Knopf die einzelnen Wikinger gewählt werden. (Nähere Erklärungen bei dem 2-Spieler-Modus Abschnitt.)

Während des ganzen Spieles findest Du immer wieder Gegenstände, die Dir helfen, das Spiel erfolgreich zu durchlaufen.



ESSEN

Gibt Dir 1 Lebenspunkt.



STEAKS

Gibt Dir 2 Lebenspunkte.



SCHILD-MEDAILLE

Ein Wikinger bekommt 1 blauen Lebenspunkt.



BOMBEN

Du kannst sie irgendwo hinwerfen, um etwas zu sprengen.



SMART-BOMBEN

Vernichtet alle Gegner auf dem Bildschirm.



BRENNENDER PFEIL

Erlедigt einen Gegner mit einem Schuß.



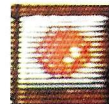
SCHLÜSSEL

Öffnet Türen der gleichen Farbe.



GRAVITATIONS-STIEFEL

Läßt einen Wikinger in einem Gravitationsfeld laufen.



SCHALTER

Kommen oft im Spiel vor, um z.B. Türen zu öffnen.



HEBEL

Kommen auch oft im Spiel vor, um z.B. Türen zu öffnen.



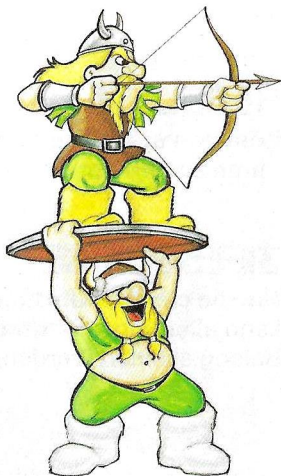
ZIELSCHEIBE

Hat die gleiche Funktion wie die Schalter, kann allerdings nur durch einen Schuß von Baleog aktiviert werden.

Um in den 2-Spieler-Modus zu gelangen, wähle im Startmenü „OPTIONEN“ aus. Gehe auf „SPIELER“ und drücke das Steuerkreuz rechts, um die Zahl zu ändern. Mit „Exit“ kommst Du wieder zum Startmenü. Hier kannst Du nun zwischen „NEUES SPIEL“ oder „PASSWORT“ auswählen, um das Spiel zu starten.

Bei Beginn des Spieles hat der Spieler 1 zuerst die Kontrolle. Der Bildschirm folgt dem Wikinger, den er gerade gewählt hat. Spieler 2 ist einer der anderen zwei Wikinger. Wenn der Spieler 2 nicht mehr auf dem Bildschirm zu sehen ist, bewegt er sich automatisch nicht mehr, bis der Spieler 1 zu ihm kommt und ihn holt. Beide können den dritten nicht belegten Wikinger auswählen. Spieler 1 kann die Kontrolle an den anderen geben, indem er den L- und den R-Knopf gleichzeitig drückt.

Beachte: In diesem Spiel ist Kooperation das Wichtigste und nicht der Wettkampf.



Jeder Wikinger kann bis zu 4 Gegenstände mit sich tragen. Ein Gegenstand wird aufgenommen, indem er berührt wird (nur wenn noch Platz dafür ist). Um einen Gegenstand zu benutzen, drücke den Select-Knopf und bewege den Cursor auf den gewünschten Gegenstand. Drückst Du jetzt noch einmal den Select-Knopf, geht das Spiel weiter. Mit dem X-Knopf kannst Du jederzeit den gewählten Gegenstand benutzen.



Die Wikinger können Gegenstände auch untereinander tauschen, allerdings nur, wenn sie nebeneinander stehen. Um zu tauschen, wähle den Wikinger aus, mit dem zu tauschenden Gegenstand. Dann drücke den Select-Knopf, bewege den Cursor auf den gewünschten Gegenstand und drücke den B-Knopf. Wähle den Wikinger, der den Gegenstand erhalten soll und drücke noch einmal den B-Knopf. Drücke den Select-Knopf, um wieder ins Spiel zu kommen.



Du kannst auch Essen oder Bomben an einem der Mülleimer wegwerfen.



Bei „*The Lost Vikings*“ kannst Du mit Hilfe eines Paßwortes ins Spiel einsteigen, wo Du es zuletzt verlassen hast. Am Anfang eines jeden neuen Levels, erhältst Du ein neues Paßwort. Falls Du es bei der Gelegenheit vergessen hast aufzuschreiben, kannst Du es noch einmal während der Begräbnisszene mit dem X-Knopf abrufen.



Erik, Olaf und Baleog raten Dir, die Paßwörter auf der dafür vorgesehenen Seite in diesem Heft aufzuschreiben, damit Du sie immer parat hast und nicht ein bereits durchlaufenes Level wiederholen mußt.

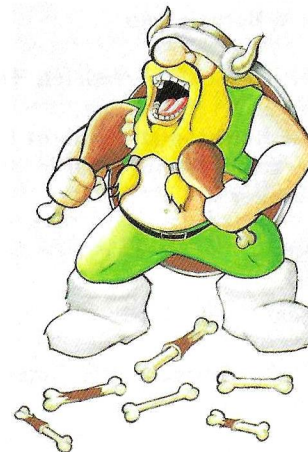
Um ein Spiel mit einem Paßwort zu beginnen, wähle auf dem Startmenü „PASSWORT“ an. Gib Dein Paßwort ein, indem Du das Steuerkreuz runter oder rauf drückst oder mit dem R- oder dem L-Knopf für eine schnellere Eingabe. Bewege das Steuerkreuz nach links oder nach rechts, um den nächsten Buchstaben einzugeben.



Auf dem Optionsmenü kannst Du die Anzahl der Spieler eingeben, die Musik ausschalten, die Geräusche ausschalten und auch auf Mono schalten, wenn Du keinen Sterefernseher hast.

Um zu dem Optionsmenü zu kommen, wähle „OPTIONEN“ auf dem Startmenü. Auf dem Optionsmenü kannst Du mit dem Steuerkreuz die gewünschte Option auswählen und sie dann mit dem B-Knopf bestätigen. Mit „EXIT“ kommst Du zurück zum Startmenü.

Du kannst nur vom Startmenü zum Optionsmenü kommen, d.h. wenn das Spiel angefangen hat, ist es nicht mehr möglich, Optionen zu ändern.



NAME: Erik der Flinke

ALTER: 19

GRÖSSE: 172 cm

GEWICHT: 73 kg

SPEZIALITÄT: Auskundschaften, Flitzen

AUSRÜSTUNG: Rennstiefel, ein harter Kopf

BERUFE: Söldner, Fährtensucher, Stuntman, Pizza austragen

HOBBIES: Wettrennen, Bergsteigen

LIEBLINGSAUTOREN: Dr. Seuss, Friedrich Nietzsche

LIEBLINGSFILME: The Running Man, Silent Running, Logan's Run, Der Marathon Mann, Kimble auf der Flucht, Erik der Wikinger

LIEBLINGSBAND: Rush

LIEBLINGSSESSEN: Fast Food

LEIDEN: Blasen am Fuß, häufige Kopfschmerzen



LIEBLINGSTIERE: Geparden, Jaguar, Falken

GEBURTSTAGSWUNSCH: Ein Football Helm

LIEBLINGSZITAT: „Es ist besser, vor einem Feind wegzurennen, als sich in Stücke schlagen zu lassen.“
Autor unbekannt

BEMERKUNGEN: Er ist das taktische Genie und der selbsternannte Anführer der Truppe. Erik ist der Schnellste und Beweglichste der Wikinger und damit unentbehrlich auf allen Expeditionen. Sein Witz und sein Einfallsreichtum helfen oft, schwierige Situationen zu meistern. Jedoch ist er nicht sehr ausdauernd. Warten kann ihn schnell unruhig machen. Seine Ungeduldigkeit macht es ihm oft schwer, seine beiden Brüder zu ertragen. Abgesehen davon ist er für jedes Abenteuer sehr wertvoll als Begleiter.

STÄRKEN: Erik ist der flinkste Wikinger. Er kann jedem Gegner entfliehen und hoch in die Luft springen. Mit seinem steinharten Kopf kann er Wände einreißen.

SCHWÄCHEN: Erik kann sich nicht verteidigen, was ihn verletzlich macht, wenn er alleine auf Erkundung geht. Seine Geschwindigkeit kann auch zum Nachteil werden, wenn Du nicht vorsichtig bist.

NAME: Baleog der Schreckliche

ALTER: 25

GRÖSSE: 182 cm

GEWICHT: 99 kg

SPEZIALITÄT: Kämpfen,
Schlagen, Schneiden,
Würfeln

AUSRÜSTUNG: Pfeil und
Bogen, Schwert, Haltung

BERUFE: Söldner, professioneller Plünderer

HOBBIES: Body Building, Messerwerfen, Bowling

LIEBLINGSGETRÄNK: Fruit Punch

LIEBLINGSESSEN: Kartoffelbrei, Schlagsahne

ZIELE: Weltherrschaft, Bowling Champion

LIEBLINGSFILME: Spartacus, Rambo II, Conan der
Barbar, Der Terminator

LIEBLINGSSPRUCH: Yo!

LIEBLINGSURLAUBSORT: Island



LIEBLINGSVOKAL: A

LIEBLINGSFEIERTAG: Tag der Arbeit

LIEBLINGSGRUPPE: Aerosmith

LIEBLINGSZITAT: „Betritt eine Mühle und Du kommst
gemahlen und gebacken wieder raus.“ von einem unbe-
kannten dänischen Bäcker

LIEBLINGSSTÜCKE: schwertscharfer Brieföffner, lange
Unterhosen

BEMERKUNG: Baleogs enormes Ego kann nur toleriert
werden hinsichtlich der kriegerischen Fähigkeiten, die
er der Expedition zur Verfügung stellt. Wenn er nicht
gerade seinen Brüdern vorwirft, daß sie faul oder
schwach seien, sieht man ihn oft sein Schwert wetzen
und über seine Welteroberungsstrategie nachdenken.
Nichtsdestotrotz, abgesehen von seiner mehr als uner-
freulichen Gegenwart, ist Baleog ein furchterregender
Feind für jeden, der sich der Truppe in den Weg stellt.

STÄRKEN: Baleog kann mit seinem Schwert angreifen
und mit Pfeilen schießen. Mit diesen Pfeilen kann er
auch weitentfernte Hebel umlegen.

SCHWÄCHEN: Die Kunst der Verteidigung hat er sich
bis jetzt noch nicht zu eigen gemacht. Darum versteckt
er sich normalerweise hinter Olafs Schild bei einem
Kampf mit einem starken Gegner.

NAME: Olaf der Starke

ALTER: 23

GRÖSSE: 188 cm

GEWICHT: 175 kg

**SPEZIALITÄT: Verteidigung,
Luftfahrt, Späße machen**

**AUSRÜSTUNG: Schild,
Bauch, Gelächter**

BERUFE: Söldner, Winchells Plakatträger

HOBBIES: Para-Sailing, Bungee Springen

LIEBLINGSESSEN: Falscher Hase, bestreute Doughnuts

ULTIMATIVER WUNSCH: ein Sumo Ringer sein

LIEBLINGSINSTRUMENT: Tuba

**LIEBLINGSFILME: Little Big Man, Frühstück bei Tiffany,
Das große Fressen, The Breakfast Club, Mein Essen mit
Andre, Grüne Tomaten**



LIEBLINGSVERWANDTER: Onkel Beorn

LIEBLINGSFEIERTAG: Erntedankfest

LIEBLINGSBÜCHER: ABC-123, Kochbücher

**LIEBLINGSZITAT: „Das Leben ist wie eine große
Banane. Paß auf, daß Du nicht auf der Schale aus-
rutschst und alles ist in Ordnung.“ - von Onkel Beorn**

FAMILIE: Verheiratet und zwei Kinder

**LIEBLINGSSPIELZEUG: gelbe Quietsche-Ente namens
Elvis**

**BEMERKUNG: Auf diesen spaßigen Wikinger mit der
starken Statur und Standfestigkeit, kann man sich in
jeder Situation verlassen. Seine Abenteuerlust kon-
kurriert nur mit seiner Lust auf Süßes. Leider machen
seine urplötzlichen Lachanfälle lange Reisen mit ihm
etwas anstrengend. Jedoch ist sein kühles Auftreten in
jedem hitzigen Kampf sehr willkommen.**

**STÄRKEN: Mit seinem Schild kann er Gegner und deren
Schüsse aufhalten. Er kann auch sein Schild über
seinen Kopf halten und so längere Strecken übersegeln,
was ihm sehr große Manöverfähigkeit verleiht.**

**SCHWÄCHEN: Er muß in Kampfsituationen immer auf
Baleog warten. Sein Schild kann ihn und seine Brüder
nicht immer vor Feinden schützen, die springen
können.**

NORDISCHE PASSWÖRTER

LEVEL	PASSWORT	LEVEL	PASSWORT
1	GR8T	20	JNKR
2	TLPT	21	CBIT
3	GRND	22	HOPP
4	LLMØ	23	SMRT
5	FLOT	24	VSTR
6	TRSS	25	NFL8
7	PRHS	26	WKYY
8	CVRN	27	CMBØ
9	BBLS	28	8BL
10	VLCN	29	TRDR
11	QCKS	30	FNTM
12	PHRG	31	WRLR
13	CARØ	32	TRPD
14	SPKS	33	TFFF
15	JMNN	34	FRGT
16	TTRS	35	4RN4
17	JLLY	36	
18	PLNG	37	
19	BTRY		

Die Verantwortlichen

GAME DESIGN	Silicon & Synapse
PRODUCERS	Allen Adham & Alan Pavlish
EXECUTIVE PRODUCER	Brian Fargo
LEVEL DESIGN	Ronald Miller
PROGRAMMING	Michael Morhaime Frank Pearce, Allen Adham
ADDITIONAL PROGRAMMING	Patrick Wyatt, Jim Sproul Michael Stragey John Philip Britt
ARTWORK	Ronald Miller, Clyde Matsumoto Samwise Didier, Joeyray Hall Jason Magness
ADDITIONAL ARTWORK	Stu Rose, Todd Camasta Cheryl Austin, Spencer Kipe
SOUND & MUSIC	Charles Deenen
QUALITY ASSURANCE	Jacob R. Buchert III Jeremy S. Barnes Rodney N. Relosa Peter Rice, Chris Benson Theodore Bancroft Scott Campbell Dean Schulte, Steve Nguyen
MANUAL EDITOR	Anthony J. Mesaros
THANKS TO	Scott Bennie & Scott Mills
	Additional grunts, groans and other sounds provided by M.C. Olaf and the 2 Short Crew.

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefonnummer 0130-5806 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 GroBostheim

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes 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 dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A-5027 Salzburg
Tel.: A-0662-881476

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4052 Basel
Tel.: CH-061-3118818

PFLEGE UND WARTUNG

- ▶ Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt noch grob behandelt oder erschüttert werden.
- ▶ Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, könnten Störungen auftreten.
- ▶ Zur Entfernung von Flecken sollte ein weiches und feuchtes Tuch verwendet werden. Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- ▶ Bei unsachgemäßer Handhabung und/oder Eingriffen in das Gerät erlischt die Garantieleistung!