

"That's all Folks!"™

SUNSOFT®

250 Asahi, Kochino-cho, Konan City Aichi Pref., 483 JAPAN

Ausschließlicher Vertrieb durch:
Mitsui & Co. Deutschland GmbH
Neuer Jungfernstieg 18, 20354 Hamburg

SUNSOFT® is a registered trademark of Sun Corporation.

LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. ©1993. "WHAT'S UP DOC" (Carl Stalling) ©1959 WARNER BROS. INC. (Renewed) All Rights Reserved. Used By Permission. "THE MERRY GO ROUND BROKE DOWN" (Cliff Friend, Dave Franklin) ©1937 WARNER BROS. INC. (Renewed) All Rights Reserved. Used By Permission.



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SUNSOFT®

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

SUNSOFT®

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



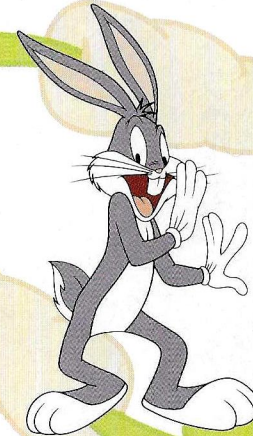
DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAß SIE NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAß ALLES EINWANDFREI ZU IHREM SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAKT.

Vielen Dank...

daß Du Dich zum Kauf dieses Sunsoft Game Paks "Bugs Bunny Rabbit Rampage" entschieden hast. Bitte lies diese Broschüre mit der Bedienungsanleitung sorgfältig durch, ehe Du zu spielen beginnst. Hierdurch bist Du in der Lage, das Spiel besser zu verstehen, und es wird Dir noch mehr Spaß machen! Hebe diese Anleitung unbedingt sorgfältig auf.

INHALT

Der Hase ist los!	2
Spielvorbereitung	3
Verwendung des Controllers	4
Ziel des Spiels	5
Aufbau des Spiel-Screens	6
Trainer Screen	6
Angriffstechniken	7-10
ACME-Hilfsmittel	11-14
Stil-Beurteilung	15

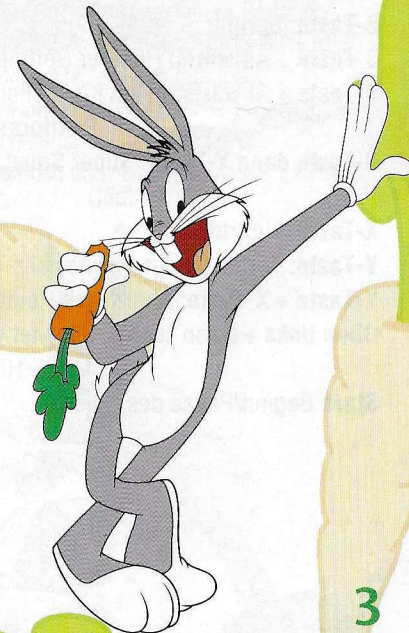


DER HASE IST LOS!

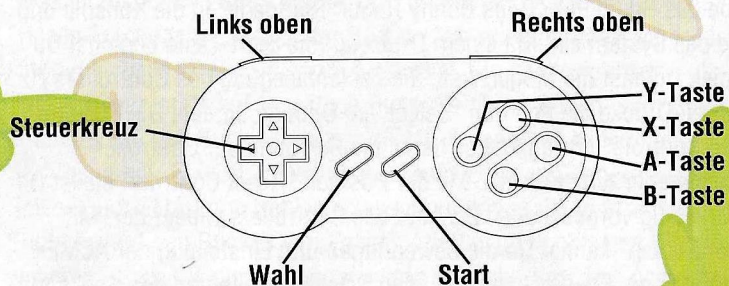
“Was ist los, Doc?” **Bugs Bunny**, der fortwährend Karotten mampfende “Hasen-Frechdachs”, ist auf der Suche nach seinem Widersacher, der ihn ständig in wechselnde Situationen zeichnet. Ein geisteskranker Trickzeichner ist darauf aus, Bugs Bunny fertigzumachen. Zum Glück weiß er aber nicht, daß Bugs ein ganzes ACME-Arsenal mit Hilfsmitteln zur Verfügung hat. Er wirft Torten in das Gesicht seines Gegners, verwendet Spiegel, um Schrumpfstrahlen abzuwehren und malt die Streifen eines Stinktiers auf den Rücken von Katzen. Aber es gibt noch eine Menge weiterer Tricks, die dieses ausgefuchste Karnickel aus dem Ärmel zaubert. Der Trickzeichner konfrontiert Bugs ständig mit gefährlichen Situationen, von denen jede wie ein neuer Trickfilm aussieht. In einem Augenblick findet sich Bugs in einem Wald mit **Elmer Fudd** wieder und versucht, dessen Jagdhunde auszutricksen, und im nächsten Augenblick sieht er sich mitten in einen Catch-Ring geworfen, wo er dem “**Crusher**” gegenübersteht. Im zehnten und letzten Level enttarnst Du dann endlich den geisteskranken Trickzeichner, der für das ganze Chaos verantwortlich ist. Noch nie waren die Samstagmorgende so verrückt!

SPIELVORBEREITUNG

Schiebe das Game Pak “Bugs Bunny Rabbit Rampage” in die Konsole und schalte das System ein. Mit einem Druck auf die Start-Taste beginnst Du das Spiel. Du hast die Möglichkeit, die Tastenbelegung des Controllers zu verändern. Drücke die Position “Select” im Options Screen. Die Position “Set-Up Controls” ermöglicht es dann, die Belegung der Controller-Bedienelemente zu verändern. Mit der Position “Reset Controls” stellst Du den werkseitig vorgesehenen Zustand des Controllers wieder her. Mit “Trainer Screen” kannst Du die Bewegungen und Einstellung der ACME-Hilfsmittel üben. Ebenso kannst Du den Schwierigkeitsgrad des Spiels mit dem Modus “Practice” oder “Normal” wählen. Um zum Spielwahl-Screen zurückzukehren, wählst Du “Return”.



VERWENDUNG DES CONTROLLERS



Steuerkreuz: Bewegt Bugs nach links oder rechts
Niederhocken

A-Taste: ACME-Hilfsmittel auslösen

B-Taste: Sprung

B-Taste + Aufwärts: Höherer Sprung

B-Taste + Abwärts: In ein Kaninchenloch schlüpfen
Durch Plattformen fallen

B-Taste dann Y-Taste: Super Squat Buster (während Bugs nach unten fällt)

X-Taste: Fußtritt

Y-Taste: Torten werfen (keinesfalls Turbo verwenden)

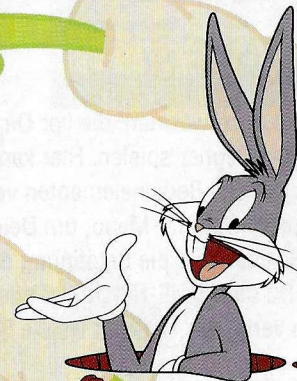
Y-Taste + X-Taste: Angriff mit Rotation

Oben links + Oben rechts: Schaltet vorwärts und rückwärts durch die ACME-Hilfsmittel

Start: Beginn/Pause des Spiels

ZIEL DES SPIELS

Ein mysteriöser Trickzeichner ist darauf aus, Bugs Bunny in den Wahnsinn zu treiben, indem er ihn in eine verrückte Situation nach der anderen versetzt. In jedem Level trifft Bugs auf verschiedene Gegner und unfreundliche Fallen. In diesem Spiel für einen Spieler muß es Bugs schaffen, neun Level zu überwinden, bis er dem Trickzeichner Auge in Auge gegenübersteht, der für alle Probleme von Bugs Bunny verantwortlich ist. Jedes Spiel beginnt mit fünf Versuchen im Übungsmodus oder drei Versuchen im Normalmodus. Du kannst zusätzliche Leben erringen, indem Du die Icons "1UP" aufsammlst. Es stehen auch drei Verlängerungs-Optionen zur Verfügung. Verlängerungsmöglichkeiten werden gegebenenfalls auch als Belohnungen für Stil-Punkte am Ende eines Levels verliehen. Es stehen mehrere Angriffstechniken zur Verfügung, die Du gegen Deine Gegner einsetzen kannst, angefangen von Angriffen mit Drehung bis zum Werfen mit Torten. Die netten Leute von ACME haben Bugs mit einer ganzen Trickkiste von Hilfsmitteln versehen, die er gegen seine Gegner einsetzen kann, von denen jedes unterschiedliche Auswirkungen hat. Sammle unbedingt die rotierenden Pfeile auf. Sie ermöglichen es Bugs, ein "BUGS WAS HERE"-Zeichen zu setzen. Jedesmal, wenn Du ein "BUGS WAS HERE"-Zeichen setzt, dient dieses als Rückkehrpunkt, nachdem Bugs durch das Radiergummi des Trickzeichners ausgeradiert worden ist. Wenn es Bugs gelingt, alle seine Rivalen in jedem der wie in einem Zeichentrick ablaufenden Level auszutricksen, wird er den Trickzeichner enttarnen und seine Tintenfässer ein für allemal trockenlegen.



AUFBAU DES SPIEL-SCREENS



- 1. Leben:** Zeigt die gegenwärtige Anzahl der Leben, die Bugs noch hat.
- 2. Energie:** Dieses Instrument gibt Auskunft über die Energiemenge, die Bugs zur Verfügung hat. Je vollständiger die Karotte ist, desto mehr Schläge kann er einstecken. Die Anzeige überwacht auch den Angriff mit Rotation. Du kannst die Anzeige wieder auffüllen, indem Du Karotten findest und ißt.
- 3. ACME-Hilfsmittel:** In diesem Kasten wird das gegenwärtig gewählte ACME-Hilfsmittel angezeigt.

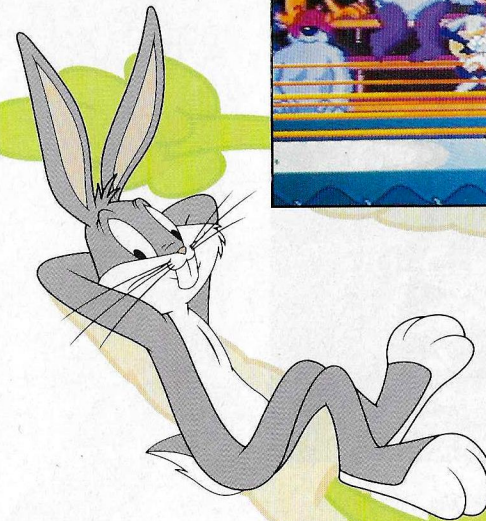
TRAINER SCREEN

Um Dich für die Abenteuer aufzuwärmen, die vor Dir liegen, kannst Du in einem Trainingsgebiet ohne Gegner spielen. Hier kannst Du schwebende Ziele angreifen, um Dich mit den Bedienelementen vertraut zu machen. Wähle den Trainer Screen im Options-Menü, um Deine Fähigkeiten zu schulen. Du hast dabei Gelegenheit, die Betätigung der Bedienelemente zu üben und zu lernen, wie Du die ACME-Hilfsmittel effektiv einsetzt. Um den Trainer Screen wieder zu verlassen, drückst Du die Start-Taste.

ANGRIFFSTECHNIKEN

Angriff mit Rotation

Bugs dreht sich kontinuierlich, wenn Du die Tasten zum Tortenwerfen und zum Fußtritt gleichzeitig drückst. Während Bugs diesen Angriff einsetzt, schlägt er alle Gegner, die ihm im Wege sind, nieder und ist unverwundbar, aber seine Energie vermindert sich dadurch gleichzeitig. Der Angriff kann jederzeit verwendet werden, außer wenn Bugs ein ACME-Hilfsmittel einsetzt, von einem Gegner getroffen wird oder in die Luft springt. Dies ist der stärkste Angriff, den er zur Verfügung hat.



ANGRIFFSTECHNIKEN Fortsetzung

Fußtritt

Bugs führt mit aller Kraft einen unglaublich starken Fußtritt aus, aber er macht dabei gleichzeitig auch eine gute Figur. Dieser Angriff ist stärker als Torten zu werfen, aber nicht so stark wie der Angriff mit Rotation.



Tortenwerfen

Es nicht gerade lustig, wenn man eine Sahnetorte ins Gesicht gepfeffert bekommt, insbesondere wenn Bugs sie geworfen hat. Dieser Angriff ist schwächer als der Angriff mit Rotation und der Fußtritt, aber Bugs hat dafür jede Menge Munition.



Super Squat Buster

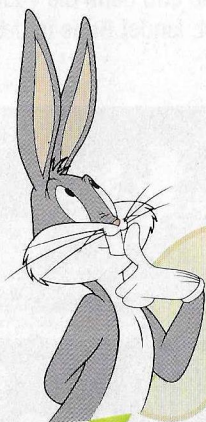
Wenn Du die Sprung-Taste und dann die Taste zum Tortenwerfen drückst, landet Bugs in der Hocke auf seinem Gegner.



ANGRIFFSTECHNIKEN Fortsetzung

Auslösen der ACME- Hilfsmittel

Die A-Taste löst die ACME-Hilfsmittel aus, die in der oberen Ecke des Screens gezeigt werden. Bugs muß die Gegenstände aufsammeln, ehe er sie einsetzen kann und kann wählen, daß das Hilfsmittel auf einen Gegner springt, wenn ihm mehr als ein Hilfsmittel zur Verfügung steht. Der Spieler kann unter den verschiedenen ACME-Hilfsmitteln wählen, während das Spiel auf Pause gestellt ist. Dies ist eine ausgezeichnete Technik, die Du einsetzen kannst, um sicherzustellen, daß das Hilfsmittel, das Du bei den Gegnern einsetzen möchtest, bereit ist, ohne gleichzeitig den Gegnern im Kampf gegenüberzustehen. Wenn Du die A-Taste drückst, fällt das ACME-Hilfsmittel direkt vor Bugs herunter. Um das ACME-Hilfsmittel über weite Entfernungen zu werfen, drücke die Aufwärts- und die A-Taste. Für einen mittelweiten Wurf drücke die Abwärts- und die A-Taste.



ACME-HILFSMITTEL

Bugs findet auf seinem Weg ACME-Hilfsmittel, die er aufsammeln und gegen seine Gegner einsetzen kann. Wenn der richtige Zeitpunkt gekommen ist, löst die A-Taste das Hilfsmittel aus. Einige ACME-Hilfsmittel müssen durch einen Gegner ausgelöst werden, indem dieser in dessen Reichweite gelangt oder es berührt. Wenn das Hilfsmittel nicht innerhalb einer bestimmten Zeit ausgelöst wurde, verschwindet es.

ACME-Hilfsmittel wirken niemals gegen Bugs, und er ist unverwundbar, während er das Hilfsmittel aktiviert.

Amboß



Um gegen den Bullen zu kämpfen erregt Bugs dessen Aufmerksamkeit mit einem roten Mantel. Wenn der Bulle angreift, zieht Bugs den Mantel zur Seite und ein Amboß kommt zum Vorschein.

Pfeile



Diese wirken als Stützpunkte für Bugs, zu denen er zurückkehren kann, wenn er ein Leben verliert.

Schwarzes Loch



Wenn Bugs ein schwarzes Loch fallen läßt, stürzt ein Gegner in das Loch, wenn er versucht, es zu überschreiten.

ACME-HILFSMITTEL Fortsetzung

Zielscheibe Bugs läßt eine Zielscheibe auf den Boden fallen. Sie läßt ein Objekt (z.B. einen Geldschrank oder einen Amboß) auf den Gegner fallen, wenn dieser sie überschreitet. Um dieses Hilfsmittel zu aktivieren, muß ein Gegner darübergelien.



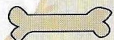
Karotten Wenn du Bugs an seiner Liebblingsspeise knabbern läßt, lädst Du seine Energiereserven wieder auf.



Korken Wenn Bugs dem großen bösen Wolf gegenübersteht, kann er den heißen Atem des Wolfs stoppen, indem er einen Korken in dessen Maul steckt, während der Wolf einatmet. Dieser bläst sich dann selbst mit Luft auf und schwebt davon.



Explodierende Knochen Bugs wirft einen Knochen, der die Jagdhunde anlockt und explodiert, wenn sie ihn aufnehmen.



Marmelade Obwohl diese auf einem Butterbrot sicher gut schmeckt, erzeugt sie eine wirklich klebrige Situation. Wenn Bugs den Marmeladentopf wirft, läuft dieser über und fängt alle Gegner in dieser klebrigen Masse ein, sobald sie darauftreten.



Spiegel Wenn Bugs den Spiegel vor einen Instant-Marsmenschen stellt, der ein Gewehr mit Schrumpfstrahlen abschießt, werden die Schrumpfstrahlen durch den Spiegel reflektiert und lassen statt dessen den Instant-Marsmenschen schrumpfen.



Pinself Wenn Bugs den Pinsel schleudert, malt dieser einen weißen Streifen auf eine schwarze Katze. Pepe LePew erkennt hierin sofort seine "Skunk-Liebste" und trägt sie in einem Heißluftballon zu einem Rendezvous davon.

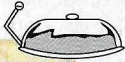


Torten und Tomaten Bugs schleudert eine Sahnetorte oder eine Tomate, wodurch der Gegner für kurze Zeit verblüfft und abgelenkt wird.



ACME-HILFSMITTEL Fortsetzung

Runden-Glocke Wenn Bugs die Glocke auslöst, überlistet er Crusher, der denkt, daß das Ende der Runde gekommen sei. Während Crusher bewegungslos dasteht, kann Bugs ungestört einen Angriff gegen ihn starten.



Panzer Diese süßen kleinen Panzer müssen vor einen Gegner gestellt werden. Wenn er ihn aufnimmt, explodiert er im Gesicht des Gegners!



Truthahn-Überraschung Taz denkt vielleicht, daß er ein leckeres Abendessen vor sich hat, aber dieser Truthahn ist mit einer besonderen Dynamitmischung gestopft, die ihm ein heftiges Sodbrennen garantiert. Nachdem Bugs den Truthahn losgelassen hat, schiebt ihn sich Taz in den Mund, worauf der Truthahn in seinem Bauch explodiert.



TNT- und Kanonenkugel-Bomben Bugs muß diese vor dem Gegner ablegen, damit dieser darüberläuft. Sobald sie aktiviert sind, explodieren TNT oder Bombe.



STIL-BEURTEILUNG

Am Ende eines jeden Levels werden Stil-Punkte durch einen eingebauten Punktezähler festgelegt, den der Spieler nie zu sehen bekommt. Bugs erzielt oder verliert Punkte, abhängig davon, wie gut er gespielt hat. Wenn der Spieler brutale Gewalt anwendet, wie z.B. Fußtritte oder Werfen von Torten, statt ein ACME-Hilfsmittel einzusetzen, erhält er normalerweise eine niedrigere Punktzahl. Im übrigen kommt es nicht darauf an, wie Du das Spiel bewältigst, sondern wie Du dabei mit Witz glänzt. Der Spieler erhält auch dann mehr Punkte, wenn er einen Level bereits im ersten Versuch schafft.

Abhängig von der Leistung, die Bugs in dem betreffenden Level zeigt, wird er mit einer von 20 Stufen bewertet, die durch die Anzahl der Punkte bestimmt wird, die der Spieler gesammelt hat. Die Bewertung reicht von "Dummkopf" bis "Super-Hase". Wenn Bugs eine hohe Stil-Bewertung erzielt, erhält er eine besondere Belohnung. Zu den Belohnungen gehören Gesundheit, Punkte, ein Zusatzleben und Fortsetzungsmöglichkeiten.

MEMO



MEMO

