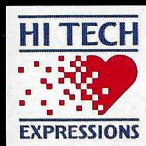


# TOM and JERRY™



SPIELANLEITUNG



Hi Tech Expressions  
584 Broadway  
New York, New York 10012

Allan Deutschland GmbH  
7 Rosenstrasse  
8000 München 2

Printed in Japan



**SUPER NINTENDO™**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
**PAL VERSION**



Vergiß nicht, diese Spielanleitung gründlich zu lesen und hebe sie sorgfältig auf, damit du später bei Bedarf noch einmal nachlesen kannst.

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

Herzlichen Glückwunsch zum Kauf vom Tom & Jerry™ Game Pak für das Super Nintendo Entertainment System®.

## INHALT

SPIELBEGINN .....	3
EINLEITUNG .....	3
BEDIENUNG .....	4
INFORMATIONSBALKEN .....	5
WIE GREIFST DU EINEN GEGENSTAND ? .....	6
PUNKTEWERTUNG .....	6
LEVELS .....	7

TM & © 1992 Turner Entertainment. All Rights Reserved.  
Published by Hi Tech Expressions.



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



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.

## SPIELBEGINN

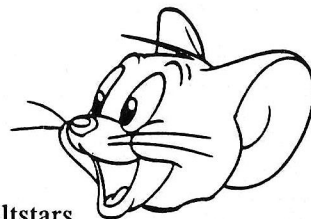
3

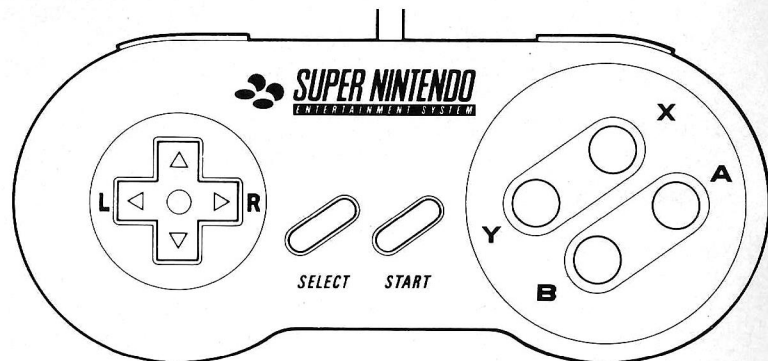
1. Das Super Nintendo Entertainment System soll ausgeschaltet sein.
2. Schiebe den Tom & Jerry Game Pak, wie in deiner Super NES-Gebrauchsanleitung beschrieben, in dein Super NES ein.
3. Schalte das Gerät ein.
4. Sobald das Tom & Jerry-Titelbild zu sehen ist, wähle den Modus für das Einzelspiel (1-Player) oder für das Partnerspiel (2-Player). Drücke auf START, um das Spiel anzufangen.

## EINLEITUNG

Nach der Erstaufführung ihres neuen Films *"Tom & Jerry The Movie"*, bei der alle großen Weltstars

anwesend waren, sind Tom und Jerry im Kino gestrandet (sie haben ihre Heimfahrt verpaßt, da sie sich - wie üblich - wieder mal gestritten haben). Du bist Jerry (oder Tuffy, Jerry's junger Neffe, wenn du mit einem Partner spielst), und du sollst Jerry aus dem Kino in sein sicheres Mauseloch bringen, ohne daß er unterwegs in Toms Krallen gerät. Um Jerry mit heiler Haut nach Hause zu bringen, mußt du einen tückischen Sperrmüllplatz, ein außer Kontrolle geratenes Spielwarengeschäft und einen schauerhaften Haushalt durchqueren.





- Drücke auf links/rechts auf dem Steuercross, um Jerry oder Tuffy nach links oder rechts laufen zu lassen.
- Drücke auf Down auf dem Steuercross, damit sich Jerry oder Tuffy niederduckt.
- Drücke auf Y, um Jerry oder Tuffy eine Mummel nach einem in der Luft schwebenden Feind werfen zu lassen.
- Drücke auf A oder X, um Jerry oder Tuffy eine Mummel nach einem Feind, der sich vor ihm befindet, werfen zu lassen.
- Drücke auf B, um Jerry oder Tuffy springen zu lassen. Um einen Doppelten Sprung auszuführen, drückst du auf B. Beim der Landung prallst du ein wenig vom Boden zurück. Wenn du auf dem höchsten Punkt bist, drückst du nochmals auf B, um einen noch höheren Sprung zu machen; so schaffst du auch die schwer erreichbaren Plattformen.

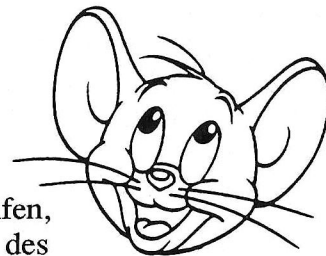
## PARTNERSPIEL

Wenn du mit einem Partner spielst, dann ist Spieler Eins Jerry und Spieler Zwei Tuffy, Jerry's kleiner Neffe. Die Spieler wechseln sich nach jeder Stufe ab. Wenn ein Spieler ein Leben verliert, ist automatisch der andere Spieler an der Reihe. Aufgepaßt : Im Partnerspiel gewinnt der Spieler, der das Spiel als erster zu Ende bringt (indem er das letzte Boss Event (Schlüsselereignis) vollendet), und der andere Spieler kann die übrigen Chancen nicht mehr zu Ende spielen.

Ganz oben auf dem Bildschirm erscheint ein Informationsbalken; hier kannst du folgendes ablesen:

- Wieviele Käsewürfel du gesammelt hast. Jedes Mal, wenn du 100 Käsewürfel gesammelt hast, bekommst du ein Leben extra.
- Wieviele Herzen du hast. Am Anfang des Spiels hast du vier Herzen; jedes Mal wenn Jerry oder Tuffy von irgendeinem Gegenstand getroffen wird, verliert er ein Herz. Um ein Herz wiederzugewinnen, mußt du die größeren Käseecken greifen.
- Wieviel Zeit du noch übrig hast. Beeile dich ! Wenn dir die Zeit ausgeht, verlierst du ein Leben.
- Wieviele Murmeln du hast. Jedes Mal, wenn du eine grüne Murmel greifen kannst, bekommst du zehn Murmeln. Du kannst nicht mehr als 99 Murmeln in der Hand halten.

## WIE GREIFST DU EINEN GEGENSTAND ?

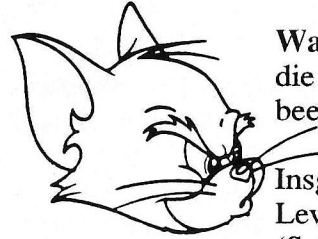


Um einen Gegenstand zu greifen, bewegst du Jerry in Richtung des Gegenstandes, bis er ihn berührt. Jetzt verschwindet der Gegenstand aus dem Spielfeld.

- **Käsewürfel:** Greife 100 Käsewürfel, damit du ein extra Leben bekommst. Die Käsewürfel, die du in einer Stufe gesammelt hast, darfst du in die nächste Stufe mitnehmen.
- **Käseecken:** Greife eine Ecke Käse, um ein Herz wiederzugewinnen.
- **Murmeln:** Jedes Mal wenn du eine Murmel greifst, bekommst du zehn Murmeln.
- **Bonus:** Greife einen Bonus, um noch ein extra Leben zu bekommen. Der Leben-Zähler zeigt maximum neun Leben an; du kannst aber mehr als neun Leben haben.

## PUNKTEWERTUNG

Am Ende jeder Stufe wird deine Punktezahl zusammengezählt. Du bekommst 10 Punkte für jeden Käsewürfel, die du (in diesem Level) gesammelt hast; du bekommst 5 Punkte für jede Zeiteinheit, die du noch übrig hast. Anschließend wird deine Punktezahl aus diesem Level mit der der vorangegangenen Levels zusammengezählt; dies ergibt den Gesamtpunktstand.



**Warnung:** Dieser Teil enthält Tips, die dir helfen, das Spiel mit Erfolg zu beenden.

Insgesamt gibt es in diesem Spiel elf Levels und vier Boss Events (Schlüsselereignisse). Diese Boss Events sind Mann-gegen-Mann (beziehungsweise : Maus-gegen-Kater)-Treffen mit Tom. Die elf Levels sind über vier Schauplätze verteilt : das Kino, der Sperrmüllplatz, das Spielwarengeschäft und das Haus. In jedem Level mußt du die Hand, die auf den Ausgang zeigt, erreichen. Auf den nächsten Seiten findest du eine Beschreibung jedes Levels und mancher Dinge, die du besonders beachten solltest.

### Das Kino - Level 1 : Der Eingang

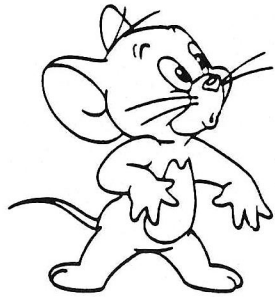
In diesem Level befindest du dich außerhalb des Kinos, du kletterst und springst vor dem Eingang. Schau ! Da läuft der Film Tom & Jerry the Movie ! Achte auf Kakerlaken und Stechmücken; benütze die schwebenden Ziegelplattformen, um auf das Dach des Kinos zu klettern.

### Level 2 : Im Inneren des Projektors

Nachdem du die Gefahren außerhalb des Kinos überlebt hast, befindest du dich jetzt im Inneren des laufenden Filmprojektors ! Setze dich auf den laufenden Filmstreifen, und sei vorsichtig am Laufwerk, damit du nicht runterrutschest. Aufgepaßt : es gibt hier massenhaft Monster aus Science-fiction-Filmen. Werfe deine Murmeln oder springe auf sie, um dich zu retten.

**Level 3 : Im Kino**

Benütze die Eintrittskarte, auf der du plötzlich stehst, um durch diesen Level zu lavieren. In diesem Level nützen dir die Murneln nicht; du mußt die bösen Kerle also ausschalten, indem du auf sie springst. Vorsicht vor dem Popcorn und dem Kaugummi auf dem Fußboden. Pfui !

**Boss 1**

Jetzt befindest du dich hinter den Kulissen, und Tom versucht aus dir Mäuse-Pfannkuchen zu machen, indem er große, schwere Sandsäcke von der Decke herunterfallen läßt. Bahne dich einen Weg über die Bühne und wenn du Tom findest, schmeißt du ihm zehn Murneln an den Kopf. So

hast du ihm mit gleicher Münze heimgezahlt !

**Der Sperrmüllplatz - Level 1**

Nachdem du diesem filmischen Alptraum entkommen bist, befindest du dich jetzt im städtischen Sperrmüll. Zum Glück gibt es hier keine Wachhunde, dafür aber noch mehr Kakerlaken und Stechmücken. Außerdem fällt ein wahrer Regen von Gerümpel aus dem Himmel. Auch wildgewordene Niete durchstreifen den Sperrmüllplatz, sei also vorsichtig !

**Level 2**

Außer dem herunterfallenden Gerümpel und der ganzen Plagen-Schwemme mußt du jetzt auch noch gegen tropfende Röhren kämpfen. Setze dich auf den Haken und benütze den Control Pad, um den Haken nach oben und nach unten zu bewegen, so daß du alle vorhandenen Käsewürfel sammeln kannst, damit du extra Leben gewinnst. Durchsuche äußerst gründlich den ganzen Level.

**Level 3**

In diesem Level kannst du die schwebenden Schläuche und deinen doppelten Sprung sehr gut gebrauchen. Nochmals, durchsuche gründlichst den ganzen Level. Achte auf die bösen Sperrmüllratten, die keine Unbefugten mögen.

**Boss 2**

Tom versucht seine alten Tricks mal wieder, diesmal mit einem riesigen Kran und einem Magnet. Nachdem du deinen Weg durch den Sperrmüll gefunden hast, mußt du Tom zehn Mal mit deinen Murneln treffen. Nicht so einfach, wie es auf dem ersten Blick scheint, denn dieser Magnet läßt andauernd Niete, mit denen du dich auseinandersetzen mußt, herunterfallen. Bleibe auf der Hut !

**Das Spielwarengeschäft - Level 1**

Das ganze Geschäft spielt total verrückt ! Schachtelmännchen, mechanische Roboter und ein Haufen Teddy's tauchen im Hintergrund dieses Levels auf.

Außerdem mußt du dich mit einer ganzen mechanischen Spielzeugarmee auseinandersetzen; ein ordentlicher Murmelvorrat wäre hier ganz nützlich. Springe über die herumliegenden stacheligen Schachtelmännchen und benütze die Federn, um höhere Plattforme zu erreichen.

## Level 2

Jetzt tauchen die Flugzeuge auf - Vorsicht also ! Benütze die schwebenden Bauklötze om die großen offenen Flächen zu überbrücken. Konzentrier dich, denn die Zeit ist hier besonders wichtig.

## Level 3

Dies ist ein kurzer Level, dafür aber nicht unbedingt einfach ! Große, rote aufspringende Bälle können dir einen unangenehmen Tag besorgen. Wenn die Bälle in der Luft schweben, kannst du unter sie hindurchflitzen; du kannst aber auch auf die Bälle springen und so leichter einen zu greifenden Gegenstand oder eine Plattform erreichen.

## Boss 3

Jetzt wird es schwierig ! Tom befindet sich oben im Spielfeld und schickt eine ganze Armee mechanischer Roboter in deine Richtung. Und es kommt noch schlimmer : Jeder Roboter trägt eine Bombe mit sich ! Benütze die Knöpfe am Boden, um die Bauklötze so zu verschieben, daß die Löcher zugestopft werden. Wenn du das rechtzeitig schaffst, prallt der Roboter ab, fliegt zurück und explodiert vor Toms Nase ! Nach zehn Treffer geht es weiter mit dem nächsten Level.

wo es immer was zu naschen gibt. Ob das hier auch so ist ? Du triffst auf eine Horde laufender Leckerbissen, die dich zum FRESSEN gern haben ! Außerdem fallen ständig Flammen von der Decke herunter - aufgepaßt also. Um eine öffnung in der Arbeitsplatte zu überqueren, kannst du einen dieser handlichen Toasterhebel benützen.

## Level 2 : Das Wohnzimmer

Die Kakerlaken sind wieder da ! In diesem Level spielt sich das Ganze auf den Regalen ab. Mit den vergammelten Federn in den Stühlen und in der Couch sind die Regale nur einen Mäusesprung entfernt. Versuche die rechte Seite des Wohnzimmers zu erreichen und tauche ins Aquarium - es ist leider die einzige Möglichkeit um den großen Tisch zu überqueren.

## Boss 4

Endlich : der endgültige Kampf mit Tom ! Hier mußt du versuchen im Inneren der Wände hochzukommen. Jedes Mal steckt Tom seine Nase in das Loch und versucht er dich mit seiner Riesenkralle zu erwischen. Wenn du ihn 10 Mal mit einer Murmel getroffen hast; läßt er einen Schlüssel fallen. Mit diesem Schlüssel kannst du einen Teil einer in der Nähe liegenden Spielzeugrakete lösen und über den Rand schieben. Wenn du die drei Teile gelöst und über den Rand geschoben hast, bilden diese Teile eine komplette Rakete, die du in Toms zugreifende Kralle schieben kannst.

**3-2-1 ... START ! Du hast gewonnen !!!**



# GEWÄHRLEISTUNG

Einer Qualitätsgarantie für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf für in Deutschland von Allan Deutschland GmbH gekauften Produkte. Beachten Sie bitte folgendes, wenn sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Allan Kundendienst in Deutschland unter der Telefon-Nummer 089-2311-3865 an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Allan Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Allan Deutschland GmbH**  
**Rosenstrasse 7**  
**8000 München 2**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Allan auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fermündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Allan Kundendienst (Telefonnummer in Deutschland:089-2311-3865).