

LOONEY TUNES™

ROAD RUNNER™



LIBRETTO DI ISTRUZIONI



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

SUNSOFT™

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.

SUNSOFT™

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

LICENSED BY

Nintendo

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



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.



GRAZIE

..per avere acquistato la cartuccia del gioco Sunsoft Looney Tunes™ Road Runner™. Si prega di leggere con attenzione questo manuale di istruzioni prima di iniziare a giocare. In questo modo sarà possibile giocare e divertirsi ancora di più. Ricordare di conservare questo manuale in un posto sicuro.



INDICE

"BIP! BIP!"	2
COME INZIARE IL GIOCO	2
COME UTILIZZARE IL CONTROLLER	3
NEMICI E METODI DI ATTACCO	4-5
ELEMENTI GIOCO	6
BANDIERE	6
TEMPO	7
PUNTI	7
PUNTI PREMIO	7
SCHERMO GIOCO	8
LIVELLI BOSS	9
TOP SECRET	9
TITOLI	10
SUGGERIMENTI	11
PUNTEGGI PIU' ALTI	12
GARANZIA	13



"BIP! BIP!"

E via ... nella più divertente avventura del secolo con Bip Bip e Vilcoyote. Looney Tunes™ Road Runner™ possiede 20 livelli di grafica tipo cartoni animati ed azioni divertenti. Vilcoyote si esibisce in pazzesche avventure con TNT, catapulte, missili, pattini e così via - con i complimenti della ACME, naturalmente. Il Bip Bip deve saltare gole, raccogliere rifornimenti e beccare i vari marchingegni per distruggerli evitando i pericoli a velocità turbo.

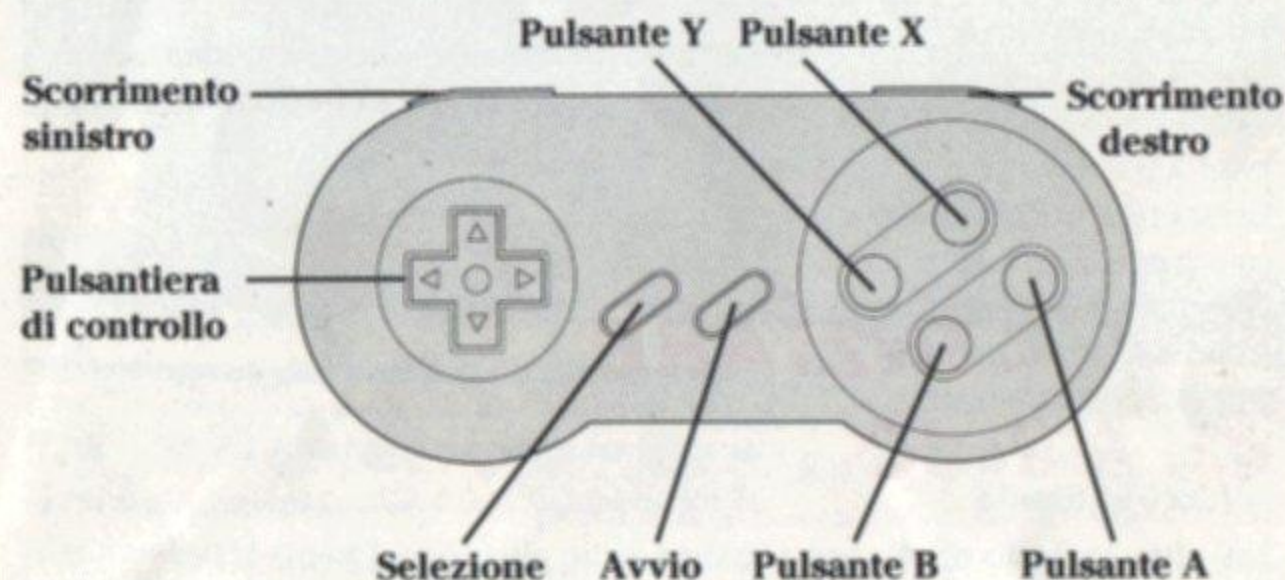
COME INZIARE IL GIOCO



Inserire la cartuccia del gioco Looney Tunes™ Road Runner™ e quindi attivare l'alimentazione del sistema. Una breve dimostrazione apparirà. Premere il pulsante di avvio per far apparire lo schermo di inizio del gioco. Per passare direttamente alla caccia, premere il pulsante X durante lo schermo di inizio del gioco.



COME UTILIZZARE IL CONTROLLER



Scorrimento sinistro: "Bip! Bip!"

Scorrimento destro: "Tud Tud"

Pulsantiera di controllo: Sinistra - Spostamento a sinistra
Destra - Spostamento a destra
Basso - Per schivare

Alto pulsantiera controllo + scorrimento sinistro = Salto e "Bip! Bip!"

Pulsante A: Becca per attaccare
Becca per raccogliere il mangime

Pulsante B: Salta

Pulsante X: Non utilizzato

Pulsante Y + pulsantiera controllo sinistra o destra = Velocità turbo

Avvio: Per l'avvio e la pausa del gioco

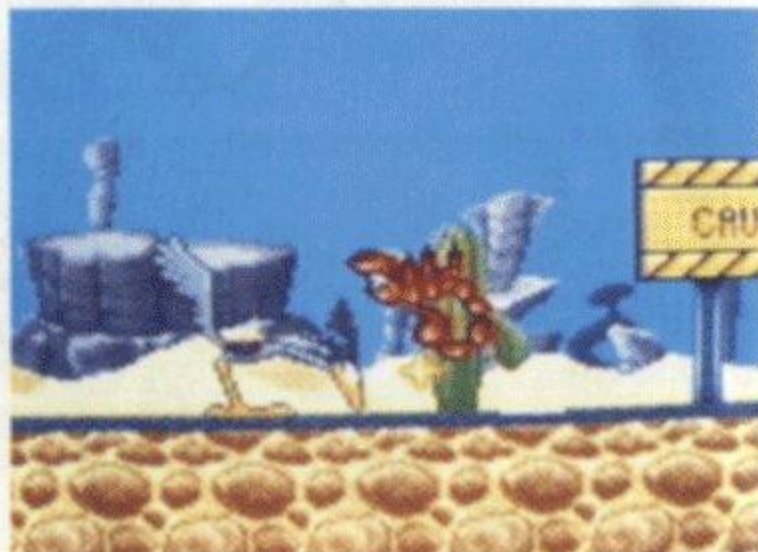
Selezione: Non utilizzato

NEMICI E METODI DI ATTACCO



Attacco beccando

In ciascun livello è possibile incontrare vari nemici in movimento. Per eliminarli dal gioco, premere il pulsante A per beccarli. E' comunque necessario essere vicini al nemico per poterlo beccare.



Attacco slittando

Un' altro metodo di attacco consiste nello slittare nei nemici. Per eseguire questo tipo di attacco, premere la parte destra o sinistra della pulsantiera di controllo fino a che non si corre e quindi premere la parte della pulsantiera opposta alla direzione in cui si sta correndo per azionare i freni. Qualsiasi nemico sul percorso dello slittamento sarà eliminato dal gioco. Accertare la posizione del nemico prima di iniziare a

correre. In caso contrario è possibile incontrare il nemico durante la corsa e perdere così punti del misuratore della salute.



Velocità turbo

La pressione del pulsante A durante la corsa attiva la velocità turbo.

La quantità di velocità turbo disponibile viene visualizzata dal misuratore nell'angolo sinistro superiore dello schermo. Beccando il mangime è possibile rifornire il misuratore della velocità turbo.

Quando si corre a velocità turbo si ottiene l'invulnerabilità dai nemici e dai loro attacchi. Inoltre, la velocità turbo permette di saltare più lontano e di correre in salita ad un angolo che normalmente richiede un maggiore sforzo.



Altri punti da notare

Ostacoli che bloccano il percorso (per esempio, cactus ed altri ostacoli) devono essere saltati o schivati senza farsi colpire. Essi non possono essere distrutti beccando o slittando.

Naturalmente il nemico principale è Vilcoyote. Esso non si ferma davanti a nulla per procurarsi il suo pasto. In ogni livello esso cercherà di realizzare varie divertenti trappole. Come Bip Bip, è necessario evitare Vilcoyote e le sue trappole mentre si ricercano bandiere, elementi e punti di controllo. Vilcoyote non può essere attaccato beccando o slittando. Esso deve essere evitato saltando e schivando. Solo dopo aver raggiunto il punto di controllo di ciascun sottolivello Vilcoyote viene bloccato ... per un certo tempo. Esso ritornerà comenque senza dubbio nei livelli successivi con trappole ACME ancora più difficili da superare.

ELEMENTI GIOCO



MANGIME

-Beccare per mangiarlo.
-Aggiunge energia al misuratore della velocità.



OROLOGIO

-Blocca tutti i nemici ed il tempo per un breve periodo.



1 UP

-Aggiunge una vita extra.



CUORE

-Riempie il misuratore della salute.

500

500

-Aggiunge 500 punti al conteggio dei punti.



SCUDO

-Invincibilità per un breve periodo.

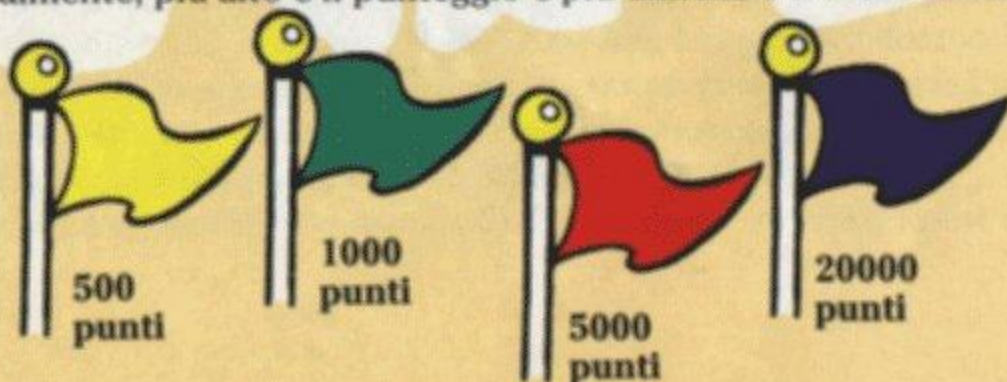


PARACADUTE

-Una volta atterrato, beccare per aprire.
-Può contenere uno qualsiasi degli elementi sopraindicati.
(Escluso il mangime)

BANDIERE

Disperse tra i vari livelli vi sono bandiere di colori diversi che bisogna trovare per accumulare punti e continuare il gioco. Ogni 20 bandiere trovate si riceverà un' opzione di continuazione al termine del gioco. Bandiere di colore diverso possiedono un punteggio diverso. Naturalmente, più alto è il punteggio e più difficile è trovare la bandiera.



TEMPO



Per rendere la caccia ancora più eccitante è stato aggiunto un tempo limite. Per ciascun sottolivello sono disponibili 5 minuti. Se si completa il sottolivello con del tempo rimanente, dei punti premio vengono aggiunti al punteggio globale. Se non si completa il sottolivello entro il tempo limite, i punti premio non vengono assegnati ma la caccia continua.



PUNTI

I punti vengono accumulati durante il gioco eliminando i nemici e trovando le bandiere. Una volta completato un sottolivello, dei punti extra vengono assegnati nello schermo dei punti premio. Una vita extra viene assegnata per ogni 50000 punti.

SCHERMO PUNTI PREMIO



Alla fine di ciascun sottolivello (livelli Boss esclusi) apparirà uno schermo per i punti premio. I punti premio vengono assegnati per il



tempo rimanente e per la velocità rimanente nel misuratore rispettivo. Questo schermo rivela anche la quantità di bandiere presenti nel sottolivello ed il numero delle bandiere trovate. Per ogni bandiera trovata vengono assegnati 100 punti. Se si trovano tutte le bandiere, 10000 punti premio vengono assegnati oltre ai 100 punti per ciascuna bandiera.

SCHERMO GIOCO



Numero vite

Misuratore
salute

Misuratore
velocità turbo

Tempo



Punteggio

LIVELLI BOSS

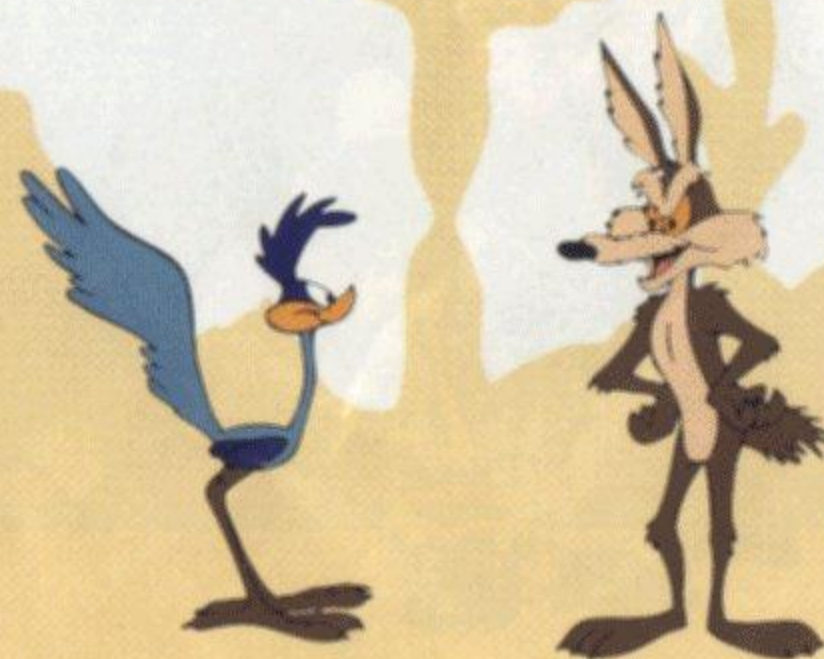


Looney Tunes™ Road Runner™ consiste di 5 livelli ciascuno con 4 sottolivelli. La fine di ciascun sottolivello è indicata da una bandiera (a scacchi) per il punto di controllo. Una volta che la bandiera del punto di controllo viene raggiunta, i piani di Vilcoyote si rivoltano causando divertenti sequenze tipo cartoni animati. Il gioco passa quindi al livello successivo. Dopo aver raggiunto tre bandiere dei punti di controllo, il superamento del quarto sottolivello richiede la sconfitta di un Boss. Più specificamente, sarà necessario beccare e distruggere un grande aggeggio ACME utilizzato da Vilcoyote. Una volta sconfitto il Boss si otterranno 5000 punti e sarà possibile procedere al livello successivo.



TOP SECRET

In tutto il gioco vi sono aree nascoste in cui è possibile trovare punti extra, energia e scorciatoie. Una volta raggiunto lo schermo dei punti premio sarà possibile notare che non sempre tutte le bandiere disponibili sono state trovate. Ciò indica che esse possono essere in un'area segreta del sottolivello. Ricercare in alto ed in basso per trovare tali aree. Queste aree segrete possono essere dovunque.



TITOLI

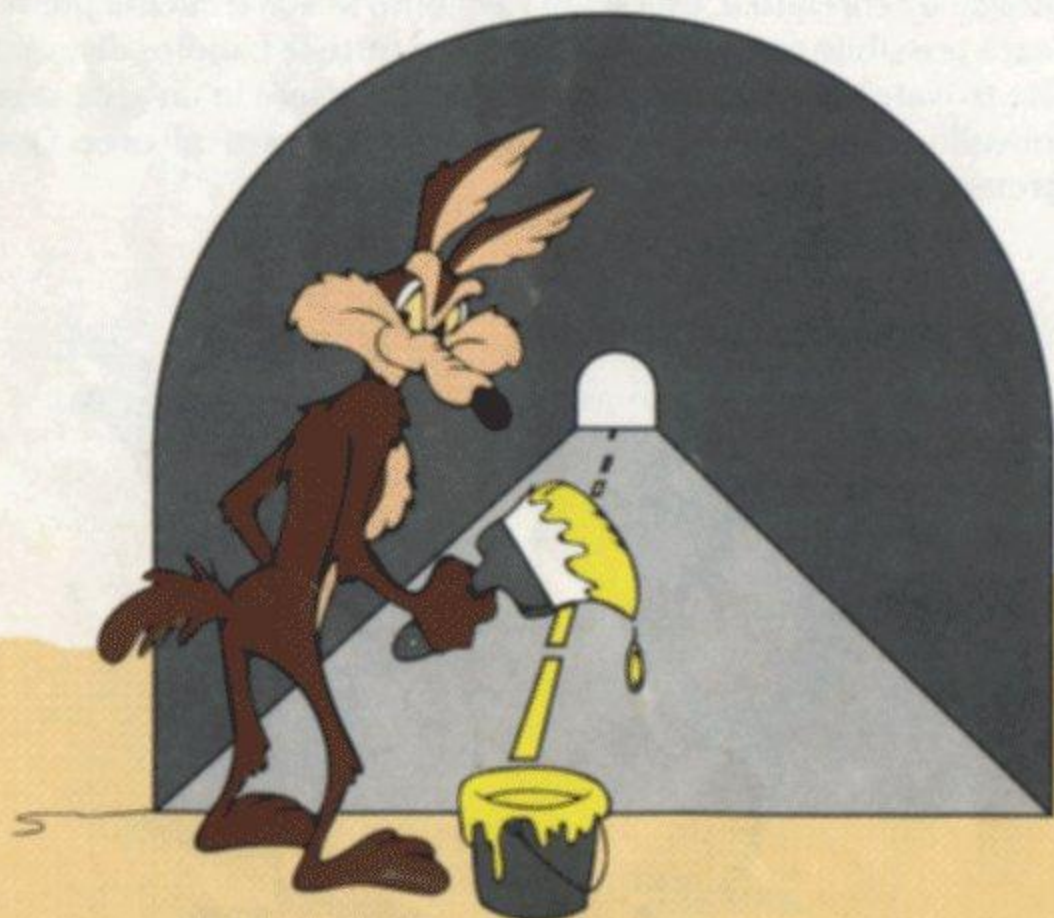
LIVELLO 1: **"ZIPPITY SPLAT"**

LIVELLO 2: **"ROCK 'N' RIVET"**

LIVELLO 3: **"TRAIN RUNNERY"**

LIVELLO 4: **"HOPALONG CASUALTY"**

LIVELLO 5: **"QUANTUM BEEP"**



SUGGERIMENTI



- Quando si corre verso destra o sinistra, tenere premuto il pulsante della velocità turbo e rilasciare la pulsantiera di controllo per bloccarsi sul posto.
- Quando si corre verso il basso ad un angolo di 90°, tenere premuto il pulsante della velocità turbo e rilasciare la pulsantiera di controllo per rallentare la discesa di Bip Bip.
- Alle alte velocità, il Bip Bip può volare da angoli a 90° per raggiungere aree più elevate e difficili da raggiungere.
- Per salvare mangime, toccare ripetutamente il pulsante della velocità turbo per mantenere la velocità massima invece di tenere il pulsante continuamente premuto.
- Quando si salta verso destra o verso sinistra, è possibile controllare la direzione nell'aria del Bip Bip per aiutare l'atterraggio su piattaforme di piccole dimensioni.
- Controllare i piani con attenzione. Essi forniscono suggerimenti su come distruggere i Boss.
- Controllare i segnali stradali. Essi aiutano Bip Bip a trovare le bandiere a scacchi e segnalano aree pericolose.
- Premere il pulsante X per evitare l'introduzione dei livelli.
- Catturare i "500" punti. Essi aiutano a guadagnare una nuova vita.
- Il ritrovamento di tutte le bandiere di un livello fornisce 10000 punti premio.





PUNTEGGI PIU' ALTI

50° 30' 1501

VITE 73



Nintendo

D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

Prodotto da: SUNSOFT™
Importato da: Linea GIG S.p.A.
Via Volturmo 3/12, 50019
Sesto F. no (Fi)-Italy

PRODOTTO CONFORME AL DECRETO LEGISLATIVO 27/9/1991, N° 313 IN ATTUAZIONE DELLA DIRETTIVA 88/378/CEE. NON ADATTO A BAMBINI DI ETÀ INFERIORE AL 36 MESI A CAUSA DELLE PARTI TROPPO PICCOLE E DEL CONSEGUENTE RISCHIO DI INGESTIONE. CONSERVARE LE ISTRUZIONI O LA SCATOLA PER FUTURA REFERENZA.

GARANZIA

Il perfetto funzionamento di questo gioco è stato controllato prima della spedizione.

Per questo motivo Centro Assistenza Nintendo di LINEA GIG S.P.A. garantisce il prodotto acquistato per un periodo di 3 (tre) mesi dalla data di acquisto. Per i successivi 9 (nove) mesi LINEA GIG S.P.A. provvederà alla riparazione o sostituzione dei prodotti che risulteranno non funzionanti. Il costo della riparazione potrà variare, in base all'intervento da eseguire, da un minimo di L. 20.000 ad un massimo di L. 120.000 da pagarsi in contrassegno. La presente garanzia copre i difetti di produzione o di materiale, ma non quelli dovuti ad un uso non proprio del prodotto o a manutenzioni e riparazioni da parte di personale non autorizzato. Se il prodotto risultasse difettoso durante il periodo di garanzia, la preghiamo di spedirlo per la sostituzione, porto franco, perfettamente imballato ed accompagnato da questa garanzia (compilata in ogni sua parte e con lo scontrino fiscale allegato) a:

LINEA GIG S.P.A. CENTRO ASSISTENZA NINTENDO
VIA VOLTURNO 3/12 - 50019 - OSMANNORO
SESTO FIORENTINO - FIRENZE

Nome cartuccia gioco

Data di acquisto

Indirizzo del Rivenditore

Timbro e firma del Rivenditore

Scontrino Fiscale

Cognome

Nome

Data di nascita

Via

N

Cap

Località

Prov

SUNSOFT™

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



Prodotto da SUNSOFT™. Made in Japan. Importato da Linea GIG S.p.A.
Via Volturbo, 3/12-50019 Osmannoro, Sesto F.no (Firenze)-Italy.

LOONEY TUNES, Characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. ©1992. "MERRILY WE ROLL ALONG" (Charles Tobias, Murray Mencher, Eddie Cantor) ©1935 WARNER BROS. INC. & CHED MUSIC & EDDIE CANTOR PUB. DES. (Renewed) All Rights Reserved. Used By Permission.

Developed by ICOM SIMULATIONS, INC.

©1993 Sun Electronics Corporation.

PRINTED IN JAPAN