



empire

The Spires, 677 High Road, North Finchley
London N12 0DA

Vertrieb:



Imagineer

Imagineer Deutschland GmbH
Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst 2
Germany

Tel No. 02131 668884 Fax: 02131 669884

PRINTED IN JAPAN

YOGI BEAR'S Cartoon Capers



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™
PAL VERSION

empire

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

empire
SOFTWARE

90 TAGE BESCHRÄNKTE GARANTIE

Empire Software garantiert die Qualität des Produktes für einen Zeitraum von 90 Tagen nach Kaufdatum. Sollten während dieses Zeitraums Probleme auftauchen, setzen Sie sich bitte zuerst mit unserer Kundendienstabteilung in Verbindung. Wir sind da, um Ihnen zu helfen und Sie zu beraten, wie Sie am besten weiter vorgehen sollten. Bitte geben Sie Ihr defektes Spiel nicht an Ihren Spielefachhändler oder an uns zurück, bevor Sie nicht mit der Kundendienstabteilung gesprochen haben. Sie steht Ihnen Montag bis Freitag von 9.30 bis 17.00 Uhr unter der Nummer +49 - 81 - 343 9143 zur Verfügung. Werden Sie darum gebeten, das Produkt an uns zurückzusenden, schicken Sie das defekte Game Pak ausreichend frankiert und ordentlich verpackt an die unten angegebene Adresse, zusammen mit einem Begleitzettel mit einer Beschreibung des Fehlers und der Adresse, an die das Spiel zurückgeschickt werden soll.

Imagineer Deutschland GmbH

Bruchweg 128-132, 41564 Kaarst 2, Germany

Tel No. 02131 668884 Fax: 02131 669884

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.

YOGI BEAR'S Cartoon Capers

Es ist Frühling im Jellystone Park, und Yogi erwacht aus seinem Winterschlaf, um zu entdecken, daß mitten im Jellystone Park Bauarbeiten an einer geheimen Chemiefabrik begonnen haben. Dies darf nicht weitergehen!

Yogi muß rasch den Park durchqueren, um Ranger Smith vor der Gefahr zu warnen und diese schrecklichen Arbeiten zu stoppen. Yogi warnt alle seine tierischen Freunde vor dieser Gefahr.

Zu Beginn

- 1) Stellen Sie sicher, daß die Stromversorgung AUSgeschaltet ist.
- 2) Legen Sie das Yogi Bear Game Pak ein, wie es in Ihrem SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ Handbuch beschrieben ist.
- 3) Schalten Sie den Netzschalter EIN.
- 4) Nachdem Yogi zu sehen ist, erscheint der Haupt-Titelbildschirm.
- 5) Drücken Sie START, um zu beginnen.



YOGI BEAR'S[®]

STEUERUNG



Verwenden Sie das Steuerfeld, um Yogi nach rechts und links zu bewegen. Wenn Sie eine Richtung gedrückt halten, beginnt Yogi schneller zu laufen, bis er seine Höchstgeschwindigkeit erreicht hat. Alle Levels beginnen an der linken Kante, und Yogi muß sich nach rechts bewegen.

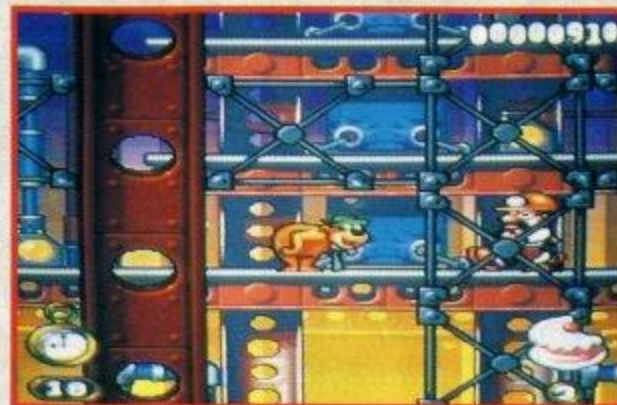
Drücken Sie DOWN (unten) auf dem Steuerfeld, um sich zu ducken.

Drücken Sie den B-Knopf, um zu springen. Je schneller Yogi rennt, desto weiter kann er springen.



CARTOON CAPERS

SPIELEN



Zu Beginn des Spiels sehen Sie eine Karte mit einem erleuchteten roten Punkt. Dies ist der erste Level. Wenn Sie Level auf Level komplettieren, bildet sich ein Pfad zur Baustelle der Chemiefabrik.

Während Yogi durch den Park rast, begegnet er vielen Freunden, die von der drohenden Gefahr nichts wissen.

Yogi beginnt das Spiel mit drei Kuchen, die ihn auf dem Weg stärken sollen. Wenn er einen seiner Freunde berührt, teilt er natürlich ein Stück Kuchen mit ihm - Yogi ist eben großzügiger als der Durchschnittsbär! Wenn Yogi einen ganzen Kuchen verliert, muß er den Level von vorn beginnen. Verliert er alle seine Kuchen, kann er einfach nicht weiter, und das Spiel ist zu Ende.



YOGI BEAR'S[®]

Yogi hat jedoch eine Alternative. Statt seine Kuchen zu teilen, kann er auf den Kopf seines Freundes springen, der dadurch vor der Gefahr gewarnt wird und sich schnellstens in Sicherheit bringt. So macht man das also!

Achtung: Wenn Yogi vom unteren Rand des Bildschirms hinunterfällt, verliert er einen Kuchen.



CARTOON CAPERS

SPEZIELLE FEATURES

Betten - Versteckt in jedem Level findet sich ein Bonusbett, auf dem Yogi seine müden Knochen ausruhen kann. Der Spieler befindet sich nun in Yogis Traum und kann versuchen, Yogi einen weiteren Versuch bei seiner Aufgabe zu verdienen, indem er ein Stück eines der 5 Wecker aufsammelt, die sicherstellen, daß Yogi nicht wieder einschläft!



Uhren - Um sicherzustellen, daß Yogi genügend wertvollen Schlaf bekommt, muß er die magischen Uhren aufsammeln, die im Park verstreut sind. Jede aufgehobene Uhr gibt Yogi mehr Zeit in seinem Traum - auf jedem Level gibt es 99 solcher Uhren.



Picknick-Körbe - Heh, heh, heh! Die mag Yogi am liebsten! Stiebitzen Sie die Körbe, indem Sie darauf springen. Sobald Yogi auf einen Korb springt, verschwindet selbiger, folgen Sie also dem Pfad der Picknick-Körbe, der zu etwas Besonderem führen könnte! Auf jedem Level gibt es 100 Körbe.



YOGI BEAR'S®

Blumen - Jeder Level hat eine spezielle Anzeige dafür, wo Yogi bereits gewesen ist. Wenn Yogi an einer Blume vorbeiläuft, blüht sie auf. Auf einigen der höheren Levels finden wir statt der Blumen Lichter oder Muscheln, doch in jedem Fall kann Yogi den Wechsel sehen und herausfinden, in welchem Teil des Levels er bereits gewesen ist. Es gibt 99 dieser Anzeigen auf jedem Level.



Extrakuchen - Wenn Yogi Glück hat, findet er einen Extrakuchen, der seine zur Neige gehenden Vorräte auffüllt.



Weitere Features: Wenn Yogi so richtig im Spiel ist, begegnet er weiteren, noch aufregenderen Features. Achten Sie auf Biber-Surfen und Bergwerksloren-Fahren!



CARTOON CAPERS

PUNKTE

Yogi bekommt Punkte, wenn er Tiere warnt, Uhren sammelt, Picknick-Körbe stiebitzt und die Level-Anzeigen einschaltet (Blumen, Lichter, Muscheln usw.). Am Ende eines Levels werden all diese Punkte zusammengezählt.

STAGE CLEAR		
	X 39 =	390
	X 100 =	1000
	X 93 =	930
TOTAL		2320

TIPS UND HINWEISE

- 1) Wenn Sie einen Level zum Üben spielen wollen, können Sie vom Karten-Bildschirm aus zu jedem beliebigen Level zurückkehren, den Sie bereits ganz beendet haben.
- 2) Benutzen Sie die Picknick-Körbe, um die versteckten Zonen jedes Levels zu finden.
- 3) Wenn Sie mehr als einen Freund warnen, indem Sie von Kopf zu Kopf springen, bekommen Sie mehr Punkte - versuchen Sie, aller vier Ziesel auf einmal zu packen.
- 4) Sammeln Sie so viele Uhren, wie Sie können, bevor Sie aufs Bett springen. Je mehr Sie haben, desto leichter wird Ihre Aufgabe.
- 5) Verwenden Sie die Level-Anzeigen, um herauszufinden, wo auf der Karte sich befinden. Wenn Sie bereits an sind, dann sind Sie bereits dort gewesen.



