

SNSP-ANCP-EUR



TM



INSTRUCTION BOOKLET

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Nintendo of Europe GmbH : 63760 Großostheim, Deutschland

Keep this information / Gardez ces informations / Diese Information aufbewahren
Conservare queste informazioni / Guarde estas informes / Bewaar daze informatie
Behåll denna information / Behold denne information / Pidä tämä tieto

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,  AND  ARE TRADEMARKS OF NINTENDO CO., LTD.

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

CE SCEAU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHEZ CE SCEAU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

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.

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.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES VIDEOJUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DIT ZEGEL WAARBORGT U, DAT DIT PRODUKT DOOR NINTENDO IS GECONTROLEERD EN DAT HET QUA CONSTRUCTIE, BETROUWBAARHEID EN ENTERTAINMENTWAARDE VOLLEDIG AAN ONZE HOGE KWALITEITSEISEN VOLDOET. LET BIJ HET KOPEN VAN SPELLEN EN ACCESSOIRES ALTIJD OP DIT ZEGEL, ZODAT U VERZEKERD BENT VAN EEN GOED WERKEND SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERÅ ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÅR KOMPATIBLA MED SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

DETTE SEGL GARANTERER, AT NINTENDO HAR GODKENDT KVALITETEN AF DETTE PRODUKT. SE ALTID EFTER DETTE SEGL, NÅR DU KØBER SPIL OG TILBEHØR, SÅ DU ER SIKKER PÅ FULD KOMPATIBILITET MED DIT SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



WARNING : PLEASE CAREFULLY READ THE CONSUMER INFORMATION AND PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK OR ACCESSORY.

ATTENTION : VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LA NOTICE "INFORMATIONS ET PRECAUTIONS D'EMPLOI" QUI ACCOMPAGNE LA CONSOLE NINTENDO, LA CARTOUCHE DE JEU OU LES ACCESSOIRES AVANT DE LES UTILISER.

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

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.

ADVERTENCIA : POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO.

WAARSCHUWING : LEES EERST ZORGVULDIG DE BROCHURE MET CONSUMENTENINFORMATIE EN WAARSCHUWINGEN DOOR DIE BIJ DIT PRODUKT IS MEEVERPAKT VOORDAT HET NINTENDO-SYSTEEM, DE SPELCASSETTE OF HET ACCESSOIRE IN GEBRUIK WORDT GENOMEN.

OBS : LÄS NOGGRANT IGENOM KONSUMENTUPPLYSNINGARNA OCH FÖRSIKTIGHETSÅTGÄRDERNA I BRUKSANVISNINGARNA SOM MEDFÖLJER PRODUKTEN INNAN DU ANVÄNDER DEN MED ETT NINTENDO SYSTEM, SPELPAKETET ELLER TILLBEHÖR.

ADVARSEL : LÆS FORBRUGERINFORMATIONEN OG HÆFTET MED SIKKERHEDSREGLER, DER FØLGER, MED DETTE PRODUKT, FØR DU BEGYNDER AT BRUGE NINTENDO HARDWARE SYSTEM, GAME PAK ELLER TILLBEHØRET.

VAROITUS : LUE HUOLELLISESTI LAITTEEN VARUSTEISIIN KUULUVAT KULUTTAJATIEDOT JA HUOMAUTUKSET ENNEN NINTENDO LAITTEEN PELIN (GAME PAK) TALLEIN VALUSTEEN KÄYTTÖÄ

GUARANTEE

Konami guarantees that this Super Nintendo Entertainment System Game Pak is supplied by them in full working order and free from any defect. If this Game Pak fails to work or develops a fault within 90 days from purchase, Konami undertakes to replace or repair it.

In such cases, return your Game Pak by post to the address below together with a till receipt or other proof of purchase. Please describe the problem as fully as possible. Don't forget to include your name, address and telephone number.

This guarantee does not apply if the Game Pak has been damaged by misuse, tampered with or through any reason other than a manufacturing fault.

DISTRIBUTED BY **KONAMI UK LTD.**
KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD,
UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE

**For any further information on
this or other Konami Game Paks call the
Konami Hotline on 0626 56789**



Contents

| | |
|---------------------------------|----|
| All About Animaniacs | 4 |
| Playing the Game..... | 5 |
| Starting the Game | 6 |
| Playing the Recovery Stage..... | 10 |
| Screens | 10 |
| Slot Drums | 11 |
| Operations..... | 12 |
| Stages | 13 |
| Characters..... | 14 |

All About the Animaniacs

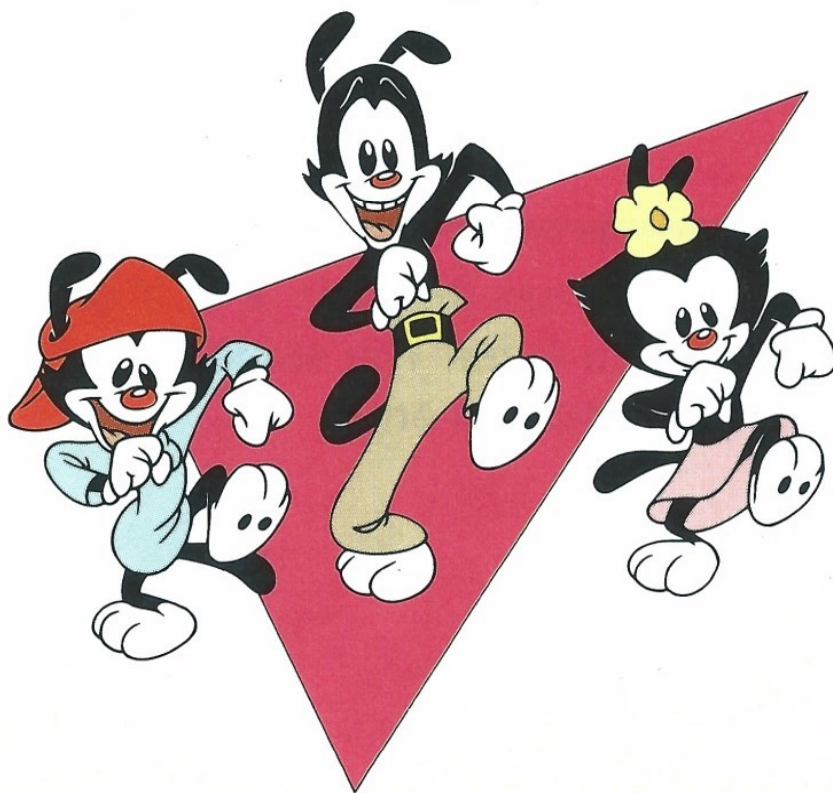
In the 1940's, crazed animators created Warner Brothers characters -Yakko, Wakko and Dot -for a new zany cartoon series. Labeled "dangerous" from birth, their cartoons made no sense, so the brothers(and sister!)were imprisoned in the Warner Corporation's Water Tower.Until now!

Recently escaped, the Warner Brothers began wreaking havoc upon the Warner film sets. A bewildered security guard tried to capture the brothers and shut them up in the Water Tower, but the brothers (and sister!) out-smarted the guard and continued their mischief.

Story

The Warner Corporation has completed a monumental film work that could win them the Academy Award, but someone's stolen the script! It seems that Pinky and The Brain have conspired to snatch the script and use the money it will produce to help them in their plans to take over the world.But Pinky was stupid enough to drop scenes from the script in various film sets.Having thoroughly searched the Studio and exhausted all other options,Warner Corporation's CEO has asked the Warner Brothers to retriever the script.

- There are three players — Yakko, Wakko and Dot. Your goal is to operate each player to clear the game.
- The game ends when all three players are captured by Ralph the security guard or when they are done in by traps.
- When players are caught by Ralph, you can enter the Recovery Stage after the Big Map screen to save them.
- Lots of things happen to the players when they align the slot drum items on screen.
- The final scenario of the game varies depending on whether or not you've collected the entire script when the game ends.
- You can play again from the beginning of a scene by selecting CONTINUE when the game ends.
- When you clear a stage or the game ends, make a note of the password displayed on screen. Input this password to continue that game.



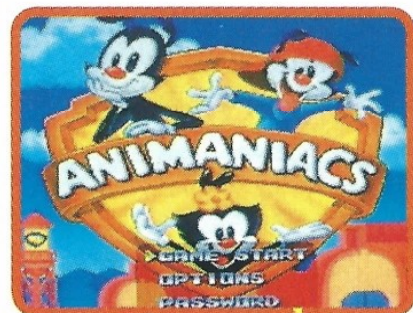
Insert the game cassette into your Super Nintendo and turn the power ON. The Title screen will be displayed.

Title screen

Set the game options. (See page 7 for settings.)

Move the cursor to GAME START and press the START button.

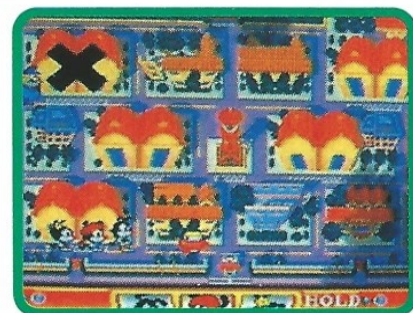
The Big Map will be displayed.



Title Screen

Big Map screen

The practice stage begins when the game starts. Once you clear the practice stage, you cannot enter it from the Big Map screen. The Big Map screen appears when you clear the game. The player enters an individual studio by moving along the paths of the film studios.



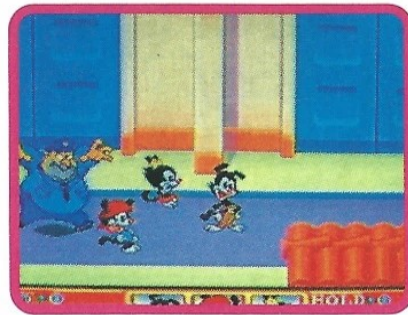
Big Map Screen

Studio

To enter a studio, press the A, B, X or Y button of the studio you want to enter. The stage to be played depends on the studio you enter.

RALPH

If security guard Ralph catches you, you'll be thrown into the background stage of the film studios where you'll have to play an escape game. The Big Map screen reappears when you successfully escape and clear that stage.



Ralph Screen

Option Mode

Select OPTIONS from the Title screen and press the START button. You can change button settings (key configuration) in this mode.



Options Screen

Configuring the Keys

1. Use the up/down Direction button to place the cursor at the setting you want to change.
2. To change settings, simply press the button you want to change — A, B, X, Y, L or R.

You can press Start button to switch from the OPTIONS screen.

Sound Tests

1. Use the left/right Direction button to select a melody.
2. Press the A, B, X or Y button to hear the selected melody.

PASSWORD and CONTINUE

If you make a note of the password that appears when you clear a stage or when the game ends, you can input it to continue that game.

Password Screen



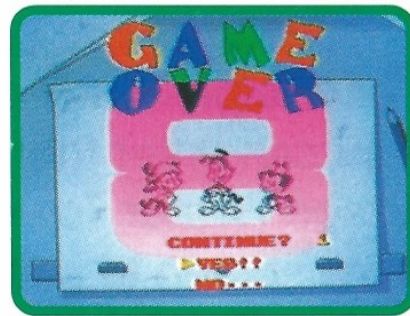
Inputting the Password

To set the password, select an icon from top 8 icons and set it to the 12-icon panel at the bottom of the screen.

1. Use the L and R buttons to select the icon.
2. Press the A, B, X or Y button to set the selection in the password panel. Use the L and R buttons to return the cursor.
3. When you finish inputting, press the START button to start the game. If you input the password incorrectly, the game will not start. Press the SELECT button to cancel the PASSWORD screen.

Using CONTINUE

When the game ends, you can continue play from the beginning of that stage using the last player by selecting CONTINUE.



Continue Screen

To continue, you must press the START button within the time limit or the game will end.

The number of Continues increases by one when the slot items are aligned or when you amass 100 medals.



Playing the Recovery Stage

When players are caught by Ralph in any given stage, you can enter the Recovery Stage (Water Tower) after the Big Map screen to save them. If you defeat Ralph here, the caught player is freed to give you your original three players. If you fail, the player attempting the rescue is not out, but you return to the Big Map screen with your remaining number of players.



Recovery Stage Screen

Screens

No. of medals



No. of saved slot rotations

No. of Continues

Stage Screen

No. of Script Scenes

Items

Medals: The slot turns when you collect 5. The number of Continues increases by one when you collect 100.

Script: The final scenario of the game varies depending on whether or not you've collected the entire script when the game ends.

Slot Drums

Lots of things happen to the players when they align the slot drum items on screen.

The slot turns when you collect 5 medals.

The slot will stop in about 3 seconds, but you may also stop it by pressing the L button.

Effects of various slot drum item combinations

Yakko-Wakko-Dot

The caught player is restored.

Pinky-Pinky-Pinky

You lose 10 medals.

Brain-Brain-Brain

You lose half your medals.

RALPH-RALPH-RALPH

You lose all your medals.

CEO-CEO-CEO

You gain 1 Continue.

Nurse-Nurse-Nurse

You are invincible against enemies for a fixed period of time.

Skippy-Skippy-Skippy

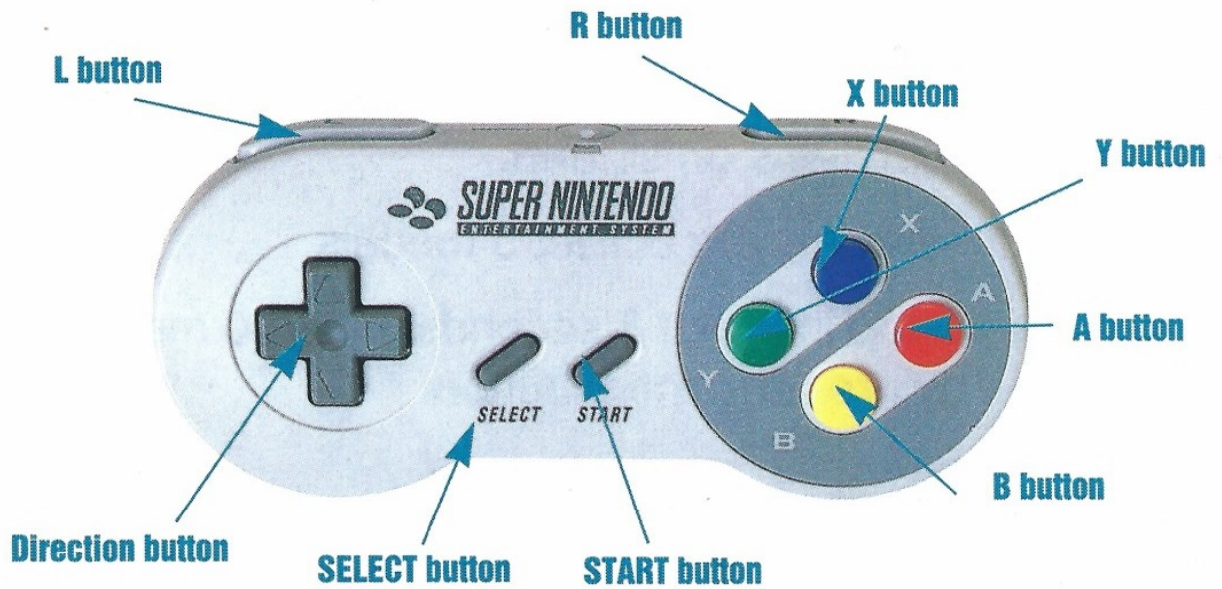
You gain 20 medals.

Slappy-Slappy-Slappy

You gain 50 medals.

ChickenBoo-ChickenBoo-ChickenBoo

You double your medals.



START button: Pauses the game.

SELECT button: Press during game play to cancel the current stage and return to the Big Map. You cannot cancel the practice stage.
(when game is paused)

Direction button: Moves the players.

A button: Press twice to make a dash. Press the Direction button in the direction opposite the dashing direction to put the brakes on.

X button: Players ride on each others shoulders.

B button: Jumps.

Y button: Use when using items.

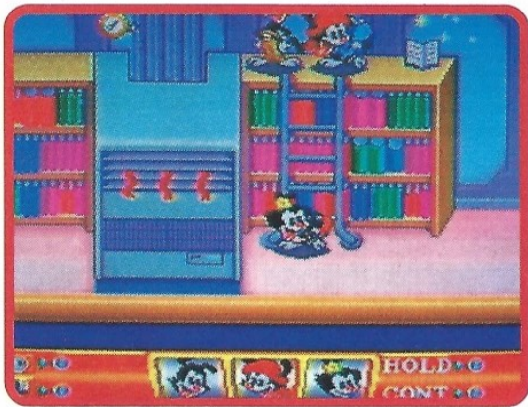
R button: Use to select the player.

L button: Use to stop the slot.

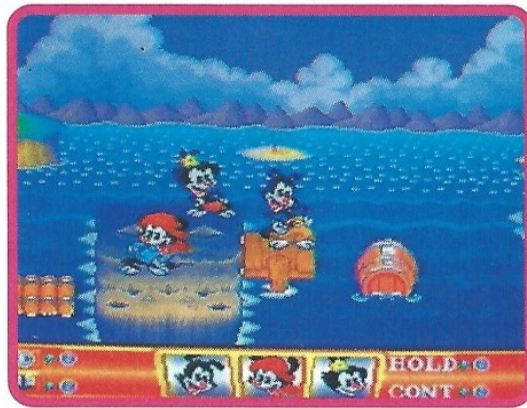
Button settings can be changed in the OPTIONS screen. See page 7 for details.

Practice Stages

Stages



Studio HQ



Aquatic Studio



Sci-Fi Studio



Adventure Studio



Fantasy Studio

Yakko

Yakko — a main character. The eldest, and leader of, the three Warner Brothers, Yakko is a smooth talker and very ingenious.



Wakko

Wakko — a main character. Slightly on the “odd” side, Wakko is not much of a talker but can unleash non-stop destruction.



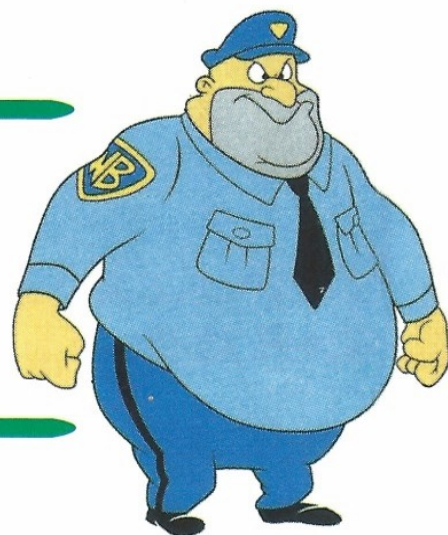
Dot

Dot — a main character. Dot uses her beauty to trick others. She often says, “I admit I’m pretty, but it’s not my fault.”



Ralph

RALPH is the security guard that’s always trying to capture the Animaniacs.



Pinky & The Brain

Pinky & The Brain are experimental mice that conspire every night to conquer the world. They steal Warner Corporation’s script to get money for their quest.



CEO

CEO is the chairman of Warner Corporation who has ordered the Warner Brothers to retrieve the script.



Dr. Scratchansniff

Dr. Scratchansniff is Warner Corporation's in-house counselor.

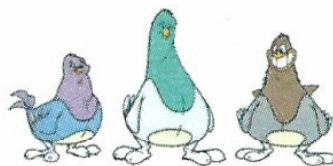


The Nurse

The Nurse is Warner Corporation's staff nurse.

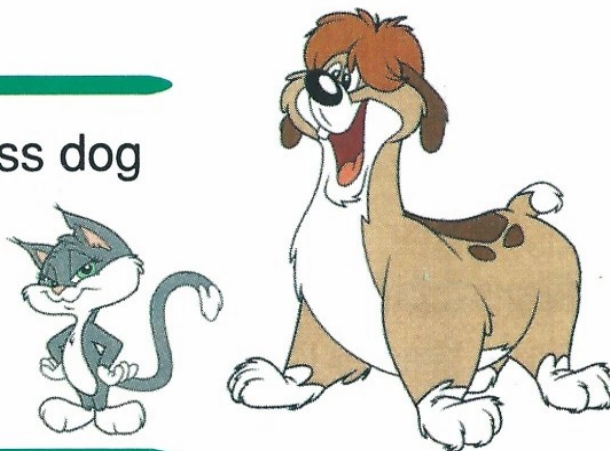
Pesto, Bobby and Squit

Pesto, Bobby and Squit are three inseparable would-be acting pigeons.



Rita & Runt

Rita and Runt are a homeless dog and cat who together are searching for a home and tender loving care.



Mindy & Buttons

Mindy is a precocious, four-year-old girl and Buttons is the faithful dog that's always saving her from near disaster.



Inhalt

| | |
|---------------------------------------|----|
| Alles über Animaniacs | 16 |
| Ziel des Spiels | 17 |
| Spielvorbereitung | 18 |
| Spielen in der Bewährungs-Stufe | 22 |
| Screens | 22 |
| Spielautomaten-Trommeln | 23 |
| Bedienungsschritte | 24 |
| Spielstufen | 25 |
| Spielfiguren | 26 |

Alles über Animaniacs

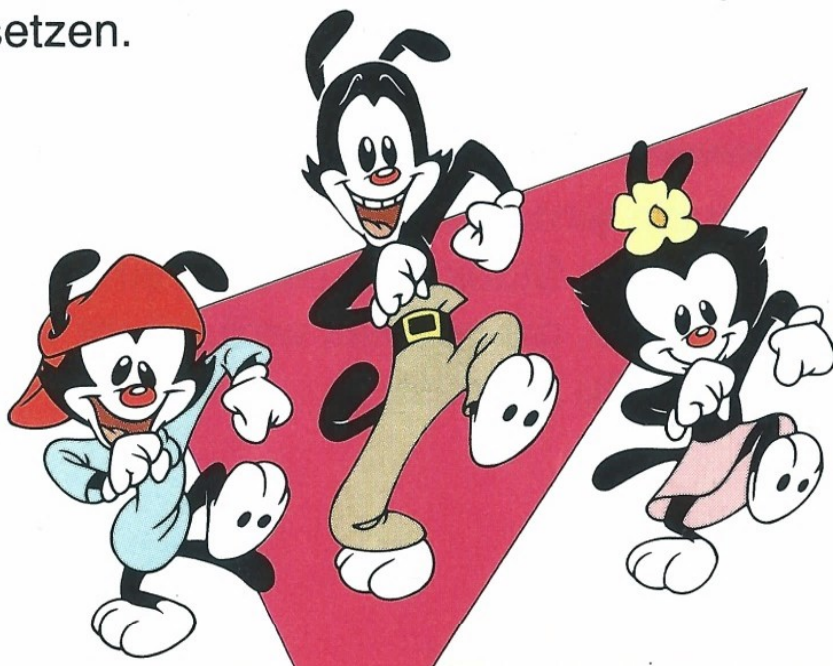
Im Jahre 1940 haben verrückte Trickfilm-Zeichner die Warner Brother-Figuren Yakko, Wakko und Dot, für eine neue blödsinnige Trickfilmserie geschaffen. Von Geburt an wurden sie als "gefährlich" eingestuft, und ihre Trickfilme hatten keinen Sinn. Daher wurden die Brüder (und die Schwester!) im Wasserturm der Warner Corporation eingesperrt. Bis vor kurzem!

Kürzlich sind die Warner Brothers ausgebrochen und haben große Verwirrung in den Warner-Filmen angerichtet. Ein verdutzter Wachmann hat versucht, die Brüder einzufangen und sie wieder im Wasserturm einzusperren, aber die Brüder (und die Schwester!) haben den Wachmann überlistet und setzen ihren Schabernack fort.

Geschichte

Die Warner Corporation hat einen monumentalen Film beendet, der den Academy Award gewinnen könnte, aber jemand hat das Drehbuch gestohlen! Es hat den Anschein, daß Pinky und The Brain ein Komplott geschmiedet haben, um in den Besitz des Drehbuchs zu gelangen. Sie beabsichtigen, das Lösegeld dafür einzusetzen, ihre Pläne zur Eroberung der Welt zu verwirklichen. Aber Pinky war dumm genug, Szenen aus dem Drehbuch in verschiedenen Filmausschnitten zu verlieren. Nachdem der Direktor der Warner Corporation das Studio sorgfältig abgesucht hat und alle anderen Optionen erschöpft sind, hat er die Warner Brothers gebeten, das Drehbuch zurückzuschaffen.

- Es gibt drei Spielfiguren — Yakko, Wakko und Dot. Dein Ziel ist es, jede der Spielfiguren zu bedienen und das Spiel zu gewinnen.
- Das Spiel endet, wenn alle drei Spielfiguren von Ralph, dem Wachmann gefangen wurden oder wenn, sie in Fallen geraten sind.
- Wenn Spielfiguren von Ralph gefangen werden, kannst Du nach dem Screen mit der großen Landkarte in die Rettungsstufe eintreten, um sie zu retten.
- Vieles kann mit den Spielfiguren geschehen, wenn sich die Gegenstände der Spielautomaten-Trommeln auf dem Screen aufeinander ausrichten.
- Die End-Szene des Spiels verändert sich abhängig davon, ob Du das gesamte Drehbuch am Ende des Spiels eingesammelt hast oder nicht.
- Am Ende des Spiels kannst Du das Spiel vom Beginn einer Szene fortsetzen, indem Du CONTINUE wählst.
- Wenn es Dir gelingt, eine Stufe zu überwinden oder bis zum Ende des Spiels zu gelangen, notiere Dir das Codewort (Password), das auf dem Screen angezeigt wird. Gib dieses Codewort ein, um das Spiel fortzusetzen.

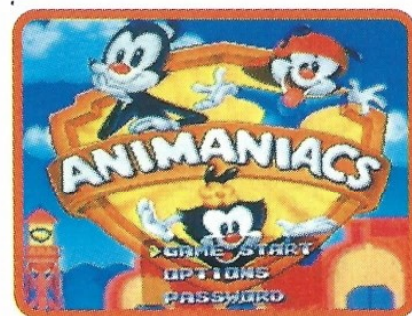


Lege die Spielkassette in Dein Super Nintendo ein, und schalte die Stromversorgung an. Daraufhin wird der Titel-Screen angezeigt.

Titel-Screen

Stelle die Spiel-Optionen ein. (Einzelheiten zur Einstellung findest Du auf Seite 19.)

Bewege den Cursor auf GAME START und drücke die START-Taste.



Titel-Screen

Daraufhin erscheint die große Landkarte auf dem Screen.

Screen mit der großen Landkarte

Am Anfang des Spiels beginnt eine Übungsstufe. Wenn Du die Übungsstufe geschafft hast, kannst Du nicht vom Screen mit der großen Landkarte in das Spiel eintreten. Der Screen mit der großen Landkarte erscheint, wenn Du das Spiel geschafft hast. Die Spielfigur tritt in die einzelnen Studios ein, indem sie sich auf dem Weg zwischen den Filmstudios bewegt.



Screen mit der großen Landkarte

Studio

Um in ein Studio einzutreten, drückst Du die A-, B-, X- oder Y-Taste des Studios, in das Du eintreten möchtest. Die Stufe, die gespielt wird, hängt von dem Studio ab, in das Du eintrittst.

RALPH

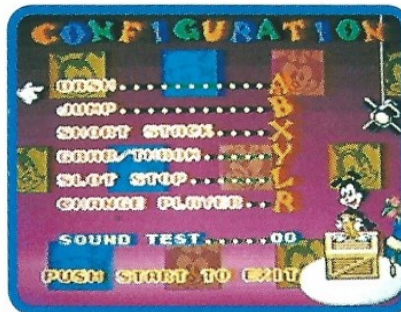
Wenn der Wachmann Ralph Dich fängt, wirst Du auf die Bühne im Hintergrund des Filmstudios geworfen, wo Du ein Fluchtspiel spielen mußt. Der Screen mit der großen Landkarte erscheint erneut, wenn es Dir gelingt, zu entkommen und die Stufe zu überwinden.



RALPH-Screen

Optionen-Modus

Wähle die Position OPTIONS vom Titel-Screen und drücke die START-Taste. Du kannst hier die Einstellungen der Tasten (Tastenbelegung) verändern.



OPTIONS-Screen

Veränderung der Tastenbelegung

1. Drücke die Richtungs-Taste aufwärts/abwärts, um den Cursor auf die Position zu stellen, die Du verändern möchtest.
2. Um die Veränderung vorzunehmen, drückst Du einfach die Taste, die Du verändern möchtest — A, B, X, Y, L oder R.

Du kannst die START-Taste drücken, um den OPTIONS-Screen zu verlassen.

Sound Tests

1. Drücke die Richtungs-Taste nach links/rechts, um eine Melodie zu wählen.
2. Drücke die A-, B-, X- oder Y-Taste, um die gewählte Melodie zu hören.

PASSWORD und CONTINUE

Wenn Du Dir das Codewort (Password) aufschreibst, das am Ende einer erfolgreich überwundenen Stufe oder am Ende des Spiels erscheint, kannst Du dieses eingeben, um das Spiel fortzusetzen.

PASSWORD-Screen



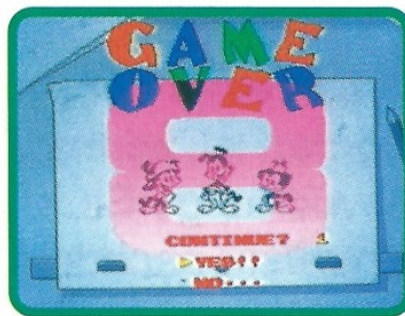
Eingabe des Password

Um das Password einzustellen, wähle eines der Icons aus den acht Icons an der Oberseite aus und setze sie in die 12 Icon-Tafel an der Unterseite des Screens ein.

1. Verwende die L- und R-Taste, um ein Icon zu wählen.
2. Drücke die A-, B-, X- oder Y-Taste, um Deine Wahl in die Password-Tafel einzusetzen. Verwende die L- und R-Tasten, um den Cursor wieder zurückzustellen.
3. Wenn Du die Eingabe beendet hast, drücke die START-Taste, um das Spiel wieder zu beginnen. Wenn Du das Password falsch eingegeben hast, beginnt das Spiel nicht. Drücke die SELECT-Taste, um den PASSWORD-Screen wieder auszuschalten.

Verwendung von CONTINUE

Wenn das Spiel endet, kannst Du es vom Anfang der Stufe mit der letzten verwendeten Spielfigur fortsetzen, indem Du CONTINUE drückst.



Um das Spiel fortzusetzen, mußt Du **CONTINUE-Screen** die START-Taste innerhalb der Zeitbegrenzung drücken, da andernfalls das Spiel endet.

Die Anzahl der Wiederholmöglichkeiten steigert sich um eine, wenn die Schlitz-Gegenstände aufeinander ausgerichtet sind, oder wenn es Dir gelingt, 100 Medaillen zu sammeln.



Spiele in der Bewährungs-Stufe

Wenn eine Spielfigur von Ralph in einer der Stufen gefangen worden ist, kannst Du in eine Bewährungs-Stufe (Wasserturm) eintreten, nachdem der Screen mit der großen Landkarte gezeigt wurde, um die Spielfigur zu retten. Wenn Du Ralph hier besiegst, ist die gefangengenommene Spielfigur frei, und Du hast wieder Deine ursprünglichen drei Spielfiguren zur Verfügung. Wenn Du versagst, scheidet die Spielfigur aus, die Du retten wolltest, aber Du kehrst trotzdem mit Deinen verbleibenden Spielfiguren zum Screen mit der großen Landkarte zurück.



Bewährungs-Stufe-Screen

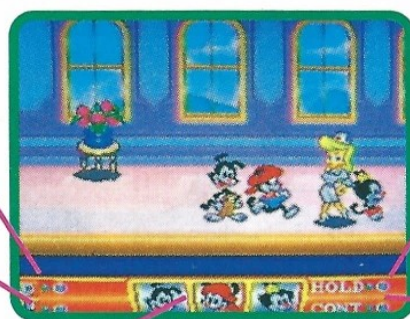
Screens

Anzahl der Medaillen

Fortsetzungsmöglichkeiten

Anzahl der Drehbuch-Szenen

Spielautomaten-Trommeldrehungen



Stufen-Screen

Anzahl der Gesicherten

Gegenstände

Medaillen: Die Spielautomaten-Trommel dreht sich, wenn Du fünf gesammelt hast. Die Anzahl der Fortsetzungsmöglichkeiten erhöht sich um eine, wenn Du 100 eingesammelt hast.

Drehbuch: Die Endszene des Spiels verändert sich abhängig davon, ob es Dir gelungen ist, das gesamte Drehbuch einzusammeln, wenn das Spiel endet.

Spielautomaten-Trommeln

Viele Dinge geschehen mit den Spielfiguren, wenn sie die Gegenstände der Spielautomaten-Trommeln auf dem Screen aufeinander ausrichten.

Die Spielautomaten-Trommel dreht sich, wenn Du fünf Medaillen gesammelt hast.

Die Spielautomaten-Trommel stoppt nach etwa 3 Sekunden, aber Du kannst sie ebenfalls mit der L-Taste stoppen.

Effekte der verschiedenen Kombinationen von Gegenständen auf den Spielautomaten-Trommeln.

Yakko-Wakko-Dot

Die gefangene Spielfigur wird wieder einsatzfähig.

Pinky-Pinky-Pinky

Du verlierst 10 Medaillen.

Brain-Brain-Brain

Du verlierst die Hälfte Deiner Medaillen.

RALPH-RALPH-RALPH

Du verlierst alle Deine Medaillen.

CEO-CEO-CEO

Du erlangst eine Fortsetzungsmöglichkeit.

Nurse-Nurse-Nurse

Du wirst für eine bestimmte Zeit unverwundbar.

Skippy-Skippy-Skippy

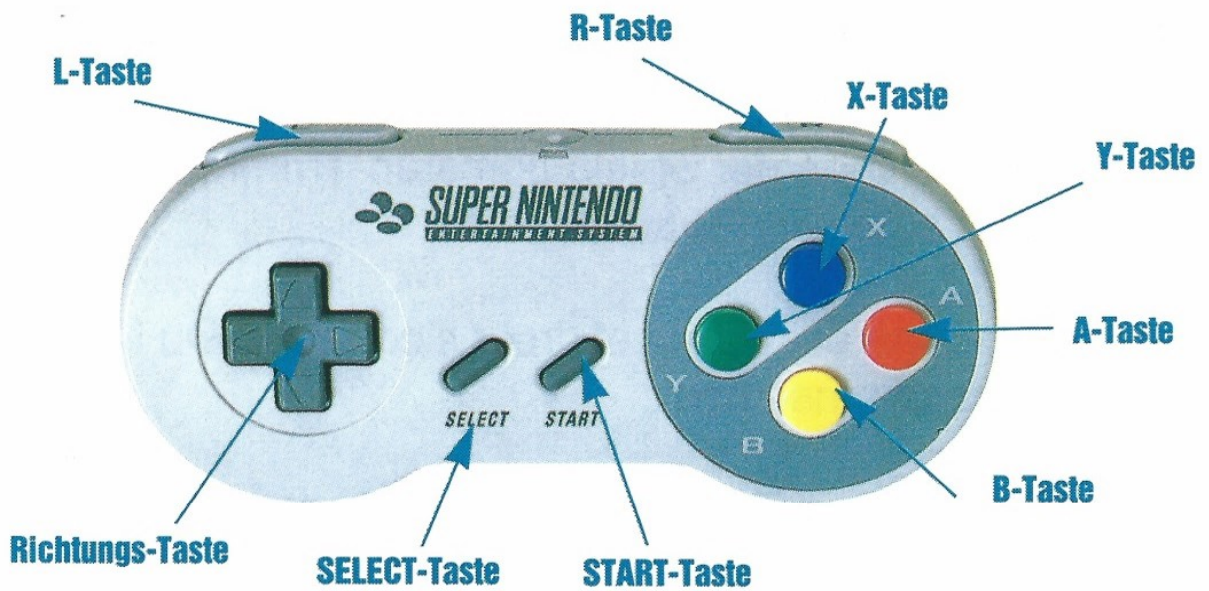
Du erlangst 20 Medaillen.

Slappy-Slappy-Slappy

Du erlangst 50 Medaillen.

ChickenBoo-ChickenBoo-ChickenBoo

Du verdoppelst die Anzahl Deiner Medaillen.



START-Taste: Pausiert das Spiel.

SELECT-Taste: Wenn Du diese Taste während des Spiels drückst, unterbrichst Du die gegenwärtige Stufe und kehrst zur großen Landkarte zurück. Du kannst jedoch die Übungsstufe nicht unterbrechen.
(wenn das spiel unterbrochen ist)

Richtungs-Taste: Bewegt die Spielfigur.

A-Taste: Wenn Du diese Taste zweimal drückst, spurtest Du. Drücke die Richtungs-Taste entgegengesetzt zur Spurtrichtung, um zu bremsen.

X-Taste: Spielfiguren sitzen einander auf den Schultern.

B-Taste: Sprung.

Y-Taste: Drücken, wenn Gegenstände verwendet werden.

R-Taste: Drücken, um die Spielfigur auszuwählen.

L-Taste: Drücken, um den Spielautomaten zu stoppen.

Die Tastenbelegung kann im OPTIONS-Screen verändert werden. Weitere Einzelheiten findest Du auf Seite 19.



Studio HQ



Wasser-Studio



Science-Fiction-Studio



Abenteuer-Studio



Phantasie-Studio

Yakko

Yakko — eine Haupt-Spielfigur. Der älteste und Anführer der drei Warner Brothers. Yakko ist ein guter Redner und sehr einfallsreich.



Wakko

Wakko — Eine Haupt-Spielfigur. Er ist ein bißchen "merkwürdig". Wakko redet nicht viel, aber er kann Zerstörung ohne Ende in Gang setzen.



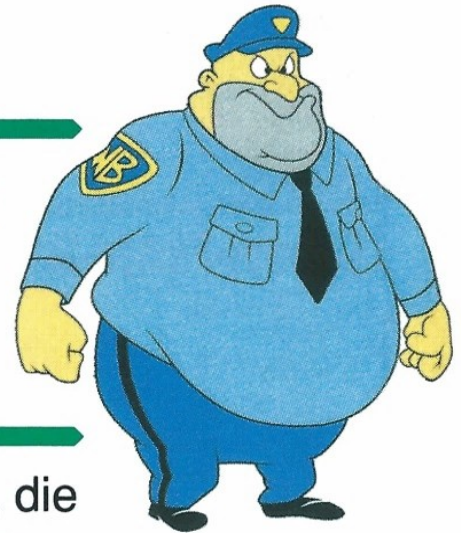
Dot

Dot — Eine Haupt-Spielfigur. Dot verwendet ihr hübsches Gesicht, um andere zu täuschen. Sie sagt oft "ich gebe zu, daß ich hübsch bin, aber das ist nicht mein Fehler."



Ralph the Guard

RALPH ist der Wachmann, der ständig versucht, die Animaniacs zu fangen.



Pinky & The Brain

Pinky und The Brain sind Labormäuse, die jede Nacht ein Komplott schmieden, um die Welt zu erobern. Sie stehlen das Drehbuch der Warner Corporation, um Geld für ihr Vorhaben zu erlangen.



CEO

CEO ist der Präsident der Warner Corporation, der die Warner Brothers gebeten hat, das Drehbuch zu finden.



Dr. Freudlos

Dr. Freudlos ist der Berater der Warner Corporation.

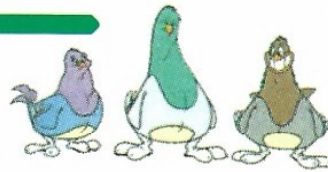
The Nurse

Die Krankenschwester ist für die Belegschaft der Warner Corporation da.



Pesto, Bobby and Squit

Pesto, Bobby und Squit sind drei unzertrennliche Tauben, die gern Schauspieler werden möchten.



Rita & Runt

Rita und Runt sind ein herrenloser Hund und eine Katze, die zusammen auf der Suche nach einem Heim und einem liebevollen Herrchen sind.



Mindy & Buttons

Mindy ist ein altkluges, vier Jahre altes Mädchen und Buttons ist ihr treuer Hund, der sie immer vor drohendem Unheil schützt.



Sommaire

| | |
|---------------------------------|----|
| A propos des Animaniacs | 28 |
| Pour jouer..... | 29 |
| Début de la partie | 30 |
| La scène de la délivrance | 34 |
| Ecrans | 34 |
| Roues de loterie | 35 |
| Fonctions des commandes | 36 |
| Les étapes du jeu | 37 |
| Les personnages..... | 38 |

A propos des Animaniacs

En 1940, des dessinateurs branchés créent les personnages des trois Frères Warner — Yakko, Wakko et Dot — pour une nouvelle série de dessins animés farfelus. Qualifiées de “dangereuses” dès leur apparition dans les kiosques, ces BD n’avaient ni queue ni tête et nos deux héros et notre héroïne (l’un des Frères est en effet une soeur) étaient prisonnier à la Tour des Eaux de la Warner Corporation.

Nous avons bien dit “étaient prisonniers”, car ils viennent de prendre le large. Les Frères Warner déchaînés font des ravages dans les décors de cinéma de la Warner. Un garde qui se sait plus où donner de la tête tente de les capturer et de les boucler à nouveau dans la Tour, mais les frangins-frangines se jouent de lui et continuent à semer la zizanie à coeur joie.

L'histoire

La Warner Corporation vient de donner le premier tour de manivelle au tournage d’un ouvrage monumental qui ne devrait pas manquer de lui valoir le Lion d’Or à tous les festivals, mais quelqu’un a volé le manuscrit scénario! Apparemment, ce serait Minus et Cortex qui auraient subtilisé et tenteraient de le monnayer avantageusement pour trouver les fonds indispensables à la réalisation de leur projet de main-mise sur le monde. Mais Minus a été assez stupide pour laisser des traces de son méfait sous la forme de pages de scénario traînant sur des plateaux de décor de cinéma. Ayant fouillé les studios de fond en comble, en désespoir de cause, le PDG de la Warner Corporation demande aux Frères Warner de récupérer le précieux scénario.

- Le jeu se joue à trois, dans les rôles de Yakko, Wakko et Dot. Pour chaque joueur, l'objectif est de mener son personnage au terme de la partie.
- La partie se termine si les trois joueurs sont capturés par le gardien Ralph ou tombent dans un piège.
- Quand des joueurs sont prisonniers par Ralph, vous pouvez les libérer en choisissant la scène de la délivrance quand l'écran du Plan (Big Map) vous est proposé.
- Lorsque les roues de loterie forment une combinaison gagnante, il peut se passer bien des choses!
- Le jeu ne se termine pas de la même façon selon que vous avez réussi ou non à récupérer le scénario en entier à la fin de la partie.
- En fin de partie, vous pouvez reprendre au début de l'étape en choisissant CONTINUE.
- Lorsque vous franchissez une étape ou en fin de partie, un mot de passe s'affiche à l'écran. Notez ce mot de passe dont vous aurez besoin pour reprendre ensuite le jeu à l'étape où vous en étiez.

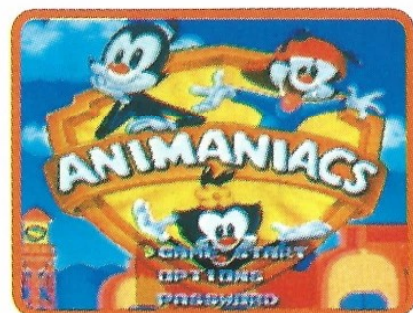


Introduisez la cassette de jeu dans le Super Nintendo et mettez ce dernier sous tension. La page de titre apparaît.

Page de titre

Faites votre choix parmi les options. (Pour les réglages, reportez-vous à la page 31.)

Amenez le curseur sur GAME START et appuyez sur le bouton START.



Écran de Titre

Le Plan apparaît à l'écran.

Écran du Plan (Big Map)

L'étape initiale lorsque la partie commence est une séance d'entraînement. Une fois cette étape franchie, vous n'y avez plus accès à partir du Plan. Le Plan apparaît à chaque étape franchie. Pour pénétrer dans un studio de cinéma, suivez les voies de desserte entre studios.



Écran du Plan (Big Map)

Studio

Pour entrer dans un studio, appuyez sur le bouton (A, B, X ou Y) correspondant à ce studio. La scène que vous aurez à jouer dépend du studio choisi.

RALPH

Quand Ralph réussit à vous attraper, il vous jette dans les coulisses des studios qui servent de geôle. Vous tentez de vous évader. Si vous y parvenez, l'écran du Plan réapparaît et vous rentrez en jeu.



Écran RALPH

Mode de sélection des options

Choisissez OPTIONS sur l'écran du titre et appuyez sur le bouton START. Vous pouvez alors changer l'affectation des boutons de commande (autrement dit reconfigurer les touches).



Écran des Options

Configuration des touches

1. Utiliser le bouton de direction haut/bas pour amener le curseur à l'endroit du réglage à modifier.
2. Pour changer le réglage, appuyez simplement sur le bouton que vous souhaitez utiliser: A, B, X, Y, L ou R

Pour quitter l'écran OPTIONS, appuyez sur le bouton START.

Essais de bruitage

1. Choisissez un bruitage au moyen du bouton de direction gauche/droite.
2. Appuyez sur le bouton A, B, X ou Y pour tester ce bruitage.

PASSWORD et CONTINUE

Si vous avez pris note du mot de passe apparaissant au franchissement d'une étape ou en fin de partie, donnez ce mot de passe pour reprendre le jeu à l'étape que vous aviez déjà atteinte.

Écran du mot de passe (PASSWORD)



Figurine
Mot de passe

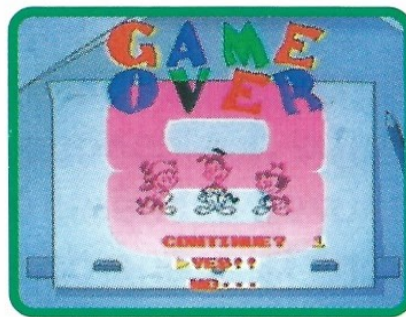
Pour donner le mot de passe

Le mot de passe se donne en choisissant une des huit figurines du haut de l'écran et en en la plaçant à la case qui convient. Dans le tableau du bas à 12 cases du bas.

1. Choisissez la figurine au moyen des boutons L et R.
2. Appuyez sur le bouton A, B, X ou Y pour amener la figurine sur le tableau du mot de passe. Déplacez le curseur au moyen des boutons L et R pour choisir la case.
3. Cela fait, appuyez sur le bouton START pour commencer à jouer. Si le mot de passe que vous avez donné est faux, le droit d'entrer en cours de jeu vous est refusé. Vous devez alors quitter l'écran PASSWORD en appuyant sur le bouton SELECT.

Écran CONTINUE

En fin de partie, vous avez la faculté de continuer à jouer en reprenant au début de l'étape que vous aviez atteinte. Choisissez CONTINUE. A la reprise, c'est le dernier joueur qui entre en lice.



Écran Continue

Pour continuer, vous devez appuyez sur le bouton START avant que la limite de temps ne soit atteinte. Sinon la partie se termine avant de commencer.

Le nombre de relances possibles du jeu par CONTINUE augmente d'une unité chaque fois que le tirage de loterie est gagnant ou que vous amassez 100 médailles.



Scène de la délivrance (Recovery)

Lorsqu'un joueur est fait prisonnier par Ralph à une étape quelconque du jeu, vous pouvez le libérer en triomphant dans la scène de la délivrance (choisissez la Tour des Eaux quand le Plan apparaît à l'écran).



Ecran d'étape

Si vous sortez vainqueur de Ralph, le prisonnier est libre et la partie continue avec les trois joueurs. Battu, le joueur qui tente de délivrer le prisonnier n'est pas éliminé mais l'écran du Plan réapparaît et la partie continue avec les seuls joueurs restants.

Écrans

Nombre de médaille

Nombre de tirages de loterie en réserve



Nombre de chapitres du scénario

Nombre de relances (CONTINUE)

Écran de Stage

Les objets de valeurs

Médailles: La loterie tourne quand vous avez recueilli 5 médailles. Le nombre de relances possibles augmente d'une unité quand vous avez recueilli 100 médailles.

Scénario: Le jeu ne se termine pas de la même façon selon que vous avez réussi ou non à récupérer tout le scénario en entier à la fin de la partie.

Roues de loterie

Lorsque les roues de loterie forment une combinaison gagnante, il peut se passer bien des choses!

La loterie tourne quand vous avez recueilli 5 médailles.

Les roues de loterie s'arrêtent d'elles-mêmes en trois secondes environ, mais vous pouvez les arrêter à volonté en appuyant sur le bouton L.

Les gains et pénalités de la loterie

Yakko-Wakko-Dot

Libération des prisonniers

Minus-Minus-Minus

Confiscation de 10 médailles

Cortex-Cortex-Cortex

Confiscation de la moitié de vos médailles

RALPH-RALPH-RALPH

Confiscation de toutes vos médailles

CEO-CEO-CEO

1 relance CONTINUE en plus

Nounou-Nounou-Nounou

Invincibilité garantie contre tout ennemi pendant un certain temps

Noisette-Noisette-Noisette

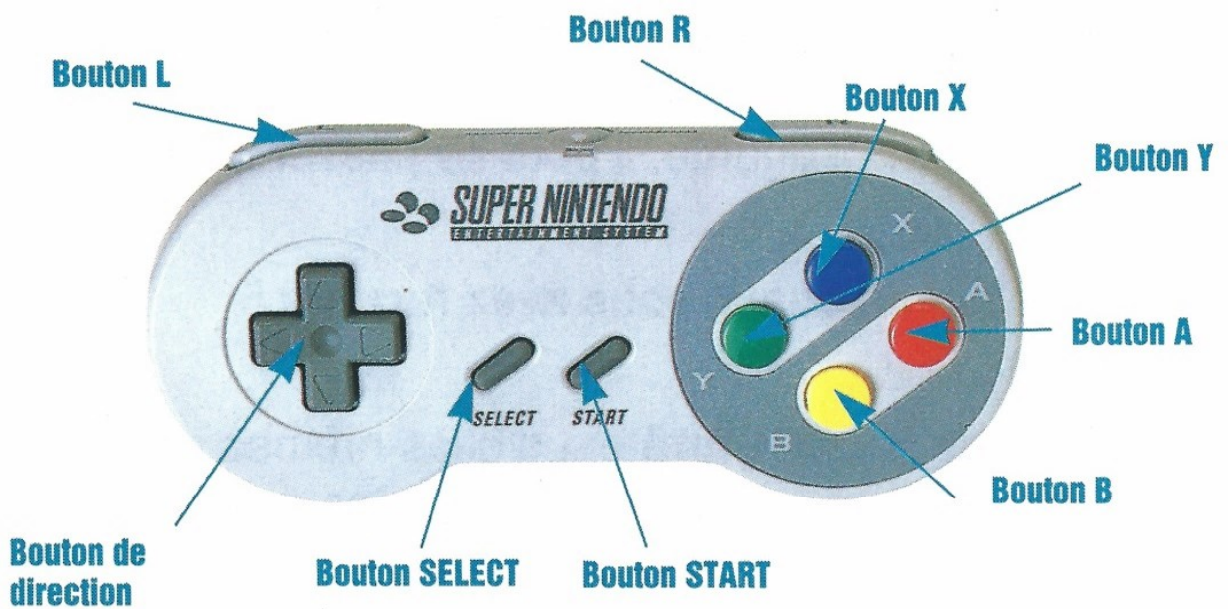
Gain de 20 médailles

Rififi-Rififi-Rififi

Gain de 50 médailles

Poul Bot-Poul Bot-Poul Bot

Doublement du nombre de médailles



- Bouton START:** Pour marquer une pause.
- Bouton SELECT:** En cours de partie, interrompt l'étape en cours et renvoie au Plan (Big Map). Sans effet pendant la séance d'entraînement.
(pendant une pause)
- Bouton de direction:** Déplace le joueur.
- Bouton A:** Pour se lancer à l'attaque. Pour freiner, Appuyez sur le bouton de direction dans le sens opposé au mouvement.
- Bouton X:** Pour porter se jucher sur les épaules d'un autre joueur.
- Bouton B:** Pour sauter.
- Bouton Y:** Pour faire usage des objets de valeur.
- Bouton R:** Choix du joueur.
- Bouton L:** Pour arrêter les roues de loterie.

L'écran OPTIONS permet de réassigner différemment ces fonctions aux touches. Pour le détail, reportez-vous à la page 31.

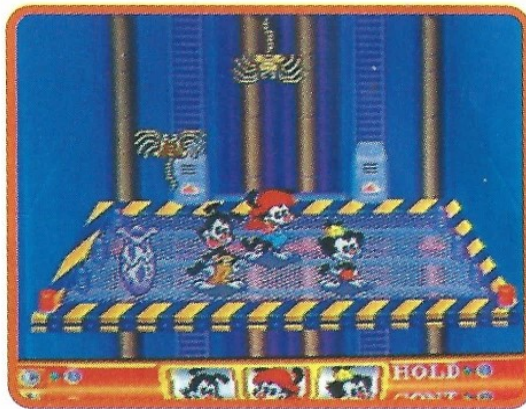
Séance d'entraînement



Le studio HG



Le studio Aquatic



Le studio Sci-Fi



Le studio Adventure



Le studio Fantasy

Les étapes du jeu

Yakko

Yakko — Personnage central. L'aîné des Frères Warner est le leader. Yakko n'élève jamais la voix et est très ingénieux.



Wakko

Wakko — Personnage central. Un peu "branque". Wakko n'est pas bavard mais quand il se déchaîne, bonjour les dégâts!



Dot

Dot — Personnage central. Ne profite pas de sa beauté pour rouler les autres. Du genre "oui, je suis belle mais ce n'est pas ma faute".



Ralph

RALPH est le garde dont le rôle et l'obsession sont de mettre les Animaniacs sous les verrous.



Minus et Cortex

Minus et Cortex — De drôle de zozos qui conspirent jour et nuit pour asservir le monde à leur volonté. Ils volent le manuscrit du scénario de la Warner Corporation pour le vendre et utiliser l'argent pour arriver à leurs fins.



CEO

CEO — Le président-directeur-général de la Warner Corporation qui ordonne aux Frères Warner de récupérer le scénario.



Dr. Grattesniff

Dr. Grattesniff — Conseiller de la direction de la Warner Corporation

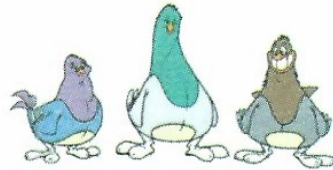
Nounou

Nounou — Infirmière attirée de la Warner Corporation.



Pesto, Bobby et Squit

Pesto, Bobby et Squit — Trois inséparables velléitaires, de vrais pigeons.



Rita et Spot

Rita et Spot — Un chien et un chat abandonnés toujours en quête d'un foyer et d'une caresse.



Mindy et Toubou

Mindy — Une sacrée gamine de 4 ans. Heureusement que son chien Toubou est toujours là pour lui éviter la catastrophe in extremis.



AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

*À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo
par vous-même ou votre enfant.*

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 90 JOURS

**Super Nintendo Entertainment System GAME PAKS
(Cartouches)**

Konami France garantit cette cartouche (GAME PAK) pour le Super Nintendo Entertainment System contre tout défaut durant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut de fabrication apparaît pendant cette période de garantie, Konami France remplacera ou réparera gratuitement la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, veuillez expédier la cartouche avec un double de votre facture d'achat en recommandé et en port payé à:

**KONAMI FRANCE
91, rue du Faubourg Saint-Honoré
75008 Paris
FRANCE**

Vérifiez de bien mentionner vos nom, adresse complète et numéro de téléphone. Merci de donner une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans facture ou après expiration de la durée de garantie seront, au choix de Konami France, soit réparées soit remplacées à la charge du client après acceptation préalable d'un devis.

Cette garantie ne jouera pas si cette cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif, ou si elle a été modifiée après son acquisition.





Inhoudsopgave

| | |
|-------------------------------------|----|
| Alles over Animaniacs | 44 |
| Spelen van het spel | 45 |
| Starten van het spel..... | 46 |
| Spelen van het herstellniveau | 50 |
| Schermen | 50 |
| “Fruitmachine” | 51 |
| Bediening | 52 |
| Niveau's | 53 |
| Karakters..... | 54 |

Alles over Animaniacs

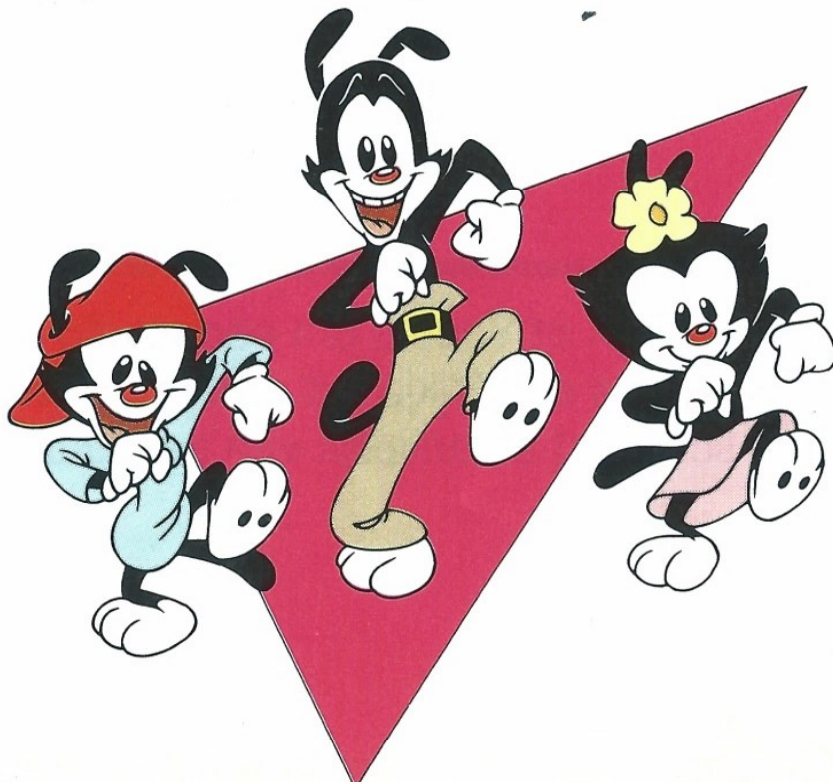
In de jaren 40 van deze eeuw maakten dwaze tekenaars de Warner Brother karakters - Yakko, Wakko en Dot - voor een nieuwe tekenfilmserie. Vanaf hun geboorte werden ze als “gevaarlijk” bestempeld. Deze nieuwe karakters sloegen eigenlijk nergens op en de broertjes (en het zusje!) werden in de watertoren van de Warner Corporation opgesloten. Tot nog maar kort geleden zaten ze vast!

Ze zijn dus net ontsnapt maar al flink bezig om wraak te nemen en grote verwarring in de Warner filmstudio's te zaaien. Een wilde veiligheidsagent probeert hun weer te vangen en in de watertoren op te sluiten, maar de broertjes (en het zusje!) zijn hem net iets te slim af en weten niet meer van ophouden!

Verhaal

De Warner Corporation heeft net een monumentale film voltooid waarmee ze een goede kans op de Academy Award maken. Iemand heeft echter het script gestolen! Het schijnt dat Pinky en The Brain hier het een en ander mee te maken hebben. Ze willen hun plannen voor het veroveren van de wereld financieren met de opbrengst van de film. Pinky was echter zo dom om bepaalde scènes van het script in diverse filmsets te laten vallen. De studio is door Warner Corporation geheel doorzocht en ook alle andere mogelijkheden zijn zorgvuldig nagegaan maar geen resultaat. Uiteindelijk heeft de CEO van Warner Corporation dan ook besloten om de Warner Brothers in te schakelen om het script te vinden.

- Er zijn drie spelers — Yakko, Wakko en Dot. Jouw doel is iedere speler te spelen en het spel te winnen.
- Het spel is uit wanneer alle drie de spelers door Ralph, de veiligheidsagent, zijn gevangen of wanneer zij allen in de vallen zijn gelopen.
- Wanneer karakters door Ralph zijn gevangen, kan je nog naar het herstellniveau na de “Big Map” om deze karakters te redden.
- Vele dingen overvallen de karakters wanneer zij de items van de “fruitmachine” op het scherm in lijn weten te brengen.
- Het laatste scenario van het spel varieert afhankelijk of je bij het eind van het spel het gehele script hebt verzameld of niet.
- Je kunt een scène weer vanaf het begin spelen door CONTINUE (doorgaan) te kiezen wanneer het spel eindigt.
- Wanneer je een niveau verlaat of het spel eindigt, moet je even het paswoord opschrijven dat op het scherm verschijnt. Je kunt later dit paswoord invoeren als je het spel verder wilt spelen.

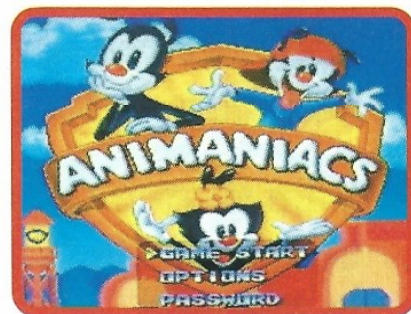


Steek de spelcassette in je Super Nintendo systeem en schakel de spanning in (ON). Het titelscherm wordt getoond.

Titelscherm

Stel de spelopties in. (Zie blz. 47 voor de diverse instellingen.)

Verplaats de cursor naar GAME START en druk op de START toets.



Titelscherm

De "Big Map" (grote kaart) wordt getoond.

"Big Map" scherm

Het oefenniveau begint wanneer je het spel start. Nadat je het oefenniveau hebt verlaten, kun je er niet meer in vanaf het "Big Map" scherm. Het "Big Map" scherm verschijnt alleen wanneer je het spel verlaat. De speler komt in een individuele studio door langs de paden van de filmstudio's te verplaatsen.



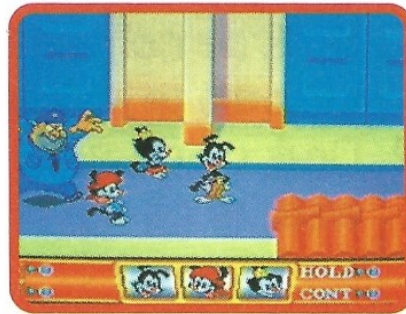
"Big Map" scherm

Studio

Druk op de A, B, X of Y toets om een studio in te gaan waar je wel eens een kijkje wilt nemen. Het te spelen niveau is verschillend afhankelijk van de studio die je in gaat.

RALPH

Als de veiligheidsagent Ralph je te pakken krijgt, wordt je naar de achtergrond van de filmstudio gegooid. Je zult moeten ontsnappen. Het "Big Map" scherm verschijnt opnieuw wanneer het je gelukt is om te ontsnappen en het niveau hebt kunnen verlaten.



RALPH scherm

Opties

Kies OPTIONS van het titelscherm en druk op de START toets. Je kunt nu de functies (opstelling) van de toetsen veranderen.



OPTIONS scherm

Opstelling van de toetsen

1. Druk de richtingstoets omhoog/omlaag om de cursor naar de te veranderen functie te verplaatsen.
2. Om de instellingen te veranderen, druk je eenvoudigweg op de toets waarvoor je een verandering wilt maken - A, B, X, Y, L of R.

Je kunt op de START toets drukken om tussen het OPTIONS scherm te schakelen.

Geluidstesten

1. Druk de richtingstoets naar links/rechts om een melodie te kiezen.
2. Druk op de A, B, X of Y toets om de gekozen melodie weer te geven.

PASSWORD en CONTINUE

Schrijf het paswoord op wanneer het aan het eind van een niveau of het spel wordt getoond. Je kunt dit paswoord later invoeren om het spel voort te zetten.

PASSWORD scherm



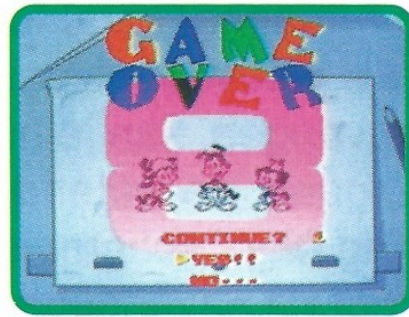
Invoeren van het paswoord

Om het paswoord in te voeren, kies je een van de bovenste 8 ikonen en stel je het op het 12-ikonen paneel aan de onderkant van het scherm in.

1. Kies het ikoon met de L en R toetsen.
2. Druk op de A, B, X of Y toets om de keuze in het pawordpaneel in te stellen. Gebruik de L en R toetsen om de cursor weer terug te plaatsen.
3. Nadat je het paswoord hebt ingevoerd, druk je op de START toets om het spel te starten. Het spel start niet wanneer je een fout paswoord hebt ingevoerd. Druk op de SELECT toets om het PASSWORD scherm te annuleren.

Gebruik van CONTINUE (doorgaan) —

Als het spel is beëindigd, is het mogelijk om met het laatste karakter vanaf het begin van het laatst gespeelde niveau door te gaan. Kies hiervoor CONTINUE.



CONTINUE scherm

Om een spel voort te zetten, moet je binnen een bepaalde tijd op de START toets drukken. Ben je te laat, dan wordt het spel definitief beëindigd.

Het aantal keer dat je kunt doorgaan wordt met één verhoogd wanneer de items van de "fruitmachine" in lijn zijn gebracht of wanneer je 100 medailles hebt verzameld.



Spelen van het herstelniveau

Wanneer karakters door Ralph in wat voor niveau dan ook zijn gevangen, kan je het herstelniveau in gaan (de watertoren) nadat het "Big Map" scherm is getoond. Je kunt de gevangenen nu redden. Als je Ralph hier verslaat, wordt het gevangen karakter bevrijd en heb je weer de originele drie spelers tot je beschikking. De speler die tevergeefs een reddingspoging uitvoert, wordt niet gepakt maar je gaat dan wel weer naar het "Big Map" scherm met het resterende aantal spelers.



Herstelniveauscherm

Schermen

Aantal medailles

Aantal rotaties van fruitmachine



Aantal keer doorgaan

Aantal scriptscènes

Niveauscherm

Items

Medailles: De "fruitmachine" draait wanneer je 5 medailles hebt verzameld. Het aantal keer dat je door kunt gaan wordt met één verhoogd wanneer je er 100 hebt.

Script: Het uiteindelijk scenario van het spel is verschillend afhankelijk of het je gelukt is om het gehele script te verzamelen of niet.

“Fruitmachine”

Diverse dingen gebeuren wanneer de items van de “fruitmachine” in lijn zijn gebracht.

De fruitmachine draait wanneer je 5 medailles hebt verzameld.

De “fruitmachine” stopt in ca. 3 seconden, maar je kunt de machine ook eerder stoppen met de L toets.

Effekten van diverse itemkombinaties van de “fruitmachine”

Yako-Wakko-Dot

De gevangen speler wordt bevrijd.

Pinky-Pinky-Pinky

Je verliest 10 medailles.

Brain-Brain-Brain

Je verliest de helft van je medailles.

RALPH-RALPH-RALPH

Je verliest al je medailles.

CEO-CEO-CEO

Je verdient 1 keer “doorgaan”.

Nurse-Nurse-Nurse

Je bent een bepaalde tijd voor vijanden onzichtbaar.

Skippy-Skippy-Skippy

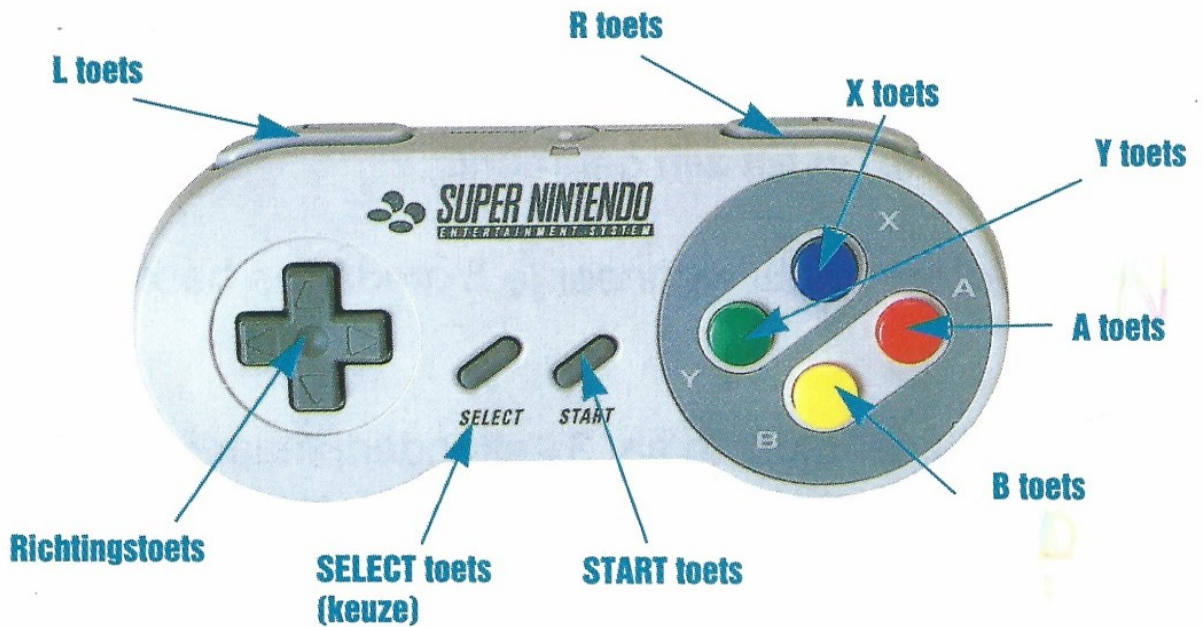
Je verdient 20 medailles.

Slappy-Slappy-Slappy

Je verdient 50 medailles.

ChickenBoo-ChickenBoo-ChickenBoo

Het aantal medailles wordt verdubbeld.



START toets: Pauzeren van het spel

SELECT toets: Druk tijdens het spel op deze toets om het huidige niveau te annuleren en terug te gaan naar "Big Map". Het oefenniveau kan niet worden geannuleerd.
(wanneer het spel is gepauzeerd)

Richtingstoets: Verplaatsen van de speler.

A toets: Druk tweemaal om te verspringen. Druk de richtingstoets in tegengestelde richting van het verspringen om af te remmen.

X toets: De spelers verplaatsen op elkaars schouders.

B toets: Sprong.

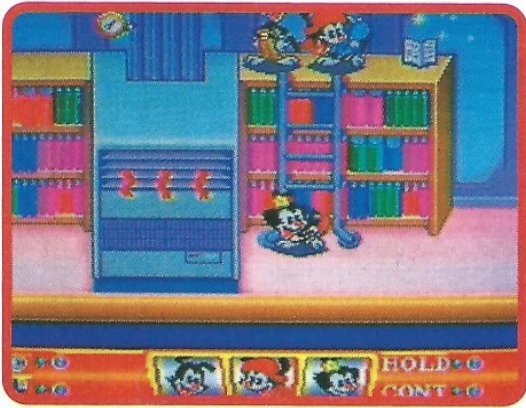
Y toets: Voor gebruik met items.

R toets: Gebruik deze toets om de speler te kiezen.

L toets: Gebruik deze toets om de "fruitmachine" te stoppen.

De opstelling van de toetsen kan met het OPTIONS scherm worden veranderd. Zie blz. 47 voor details.

Oefenniveau



Studio HQ



Waterwereld-studio



Sci-Fi studio



Avontuur-studio

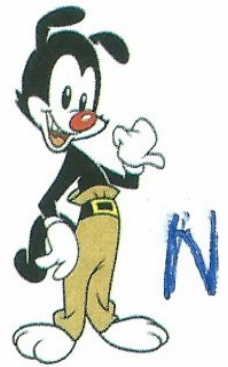


Fantasie-studio

Niveau's

Yakko

Yakko - een van de hoofdkarakters. De oudste, en leider van de drie Warner Brothers. Yakko is ingenieus en heeft een snelle babbel.



Wakko

Wakko - een van de hoofdkarakters. Wakko is een beetje "vreemd". Hij praat weinig maar heeft behoorlijk wat non-stop vernietigingskracht.



Dot

Dot - een van de hoofdkarakters. Dot gebruikt haar schoonheid om andere te strikken. Je hoort haar vaak zeggen dat ze mooi is, maar dat dat niet haar schuld is.



Ralph

RALPH is de veiligheidsagent die konstant op zoek is naar de Animaniacs.



Pinky & The Brain

Pinky & The Brain zijn twee proefmuizen die iedere nacht samenzweren en de wereld willen veroveren. Zij hebben het Warner Corporation script gestolen en hopen daarmee geld voor hun doel te verzamelen.



CEO

CEO is de directeur van Warner Corporation die de Warner Brothers heeft opgedragen het script terug te krijgen.



Dr. Scratchansniff

Dr. Scratchansniff is de "in-house" raadgever van Warner Corporation.

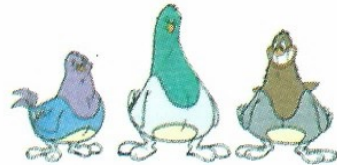
De verpleegster (The Nurse)

De verpleegster (The Nurse) zorgt voor het personeel van Warner Corporation.



Pesto, Bobby en Squit

Pesto, Bobby en Squit zijn drie onafscheidelijke varkenacteurs in spé.



Rita en Runt

Rita en Runt, een zwerfhond en kat, zijn samen op zoek naar een thuis en lieve, zorgzame eigenaars.



Mindy en Buttons

Mindy is een vroegrijp meisje van vier en Buttons is haar trouwe hond die haar altijd net van de ondergang redt.



**VRAGEN OVER NINTENDO - OF SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM - SPELLEN?
BEL DE NINTENDO
SERVICELIJN!**

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar Nintendo- en Super Nintendo Entertainment System-bezitters zitten daar gelukkig niet mee!

Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03402-54490

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo - de grootste club van de Benelux - wenten altijd raad.

Even bellen dus...
en gewoon weer lekker verder spelen!



Indice

| | |
|---|----|
| Todo sobre los animaniacos | 58 |
| Modo de jugar | 59 |
| Inicio del juego | 60 |
| Juego de la etapa de recuperación | 64 |
| Pantallas | 64 |
| Tambores rotatorios | 65 |
| Operaciones | 66 |
| Etapas | 67 |
| Caracteres | 68 |

Todo sobre los animaniacos

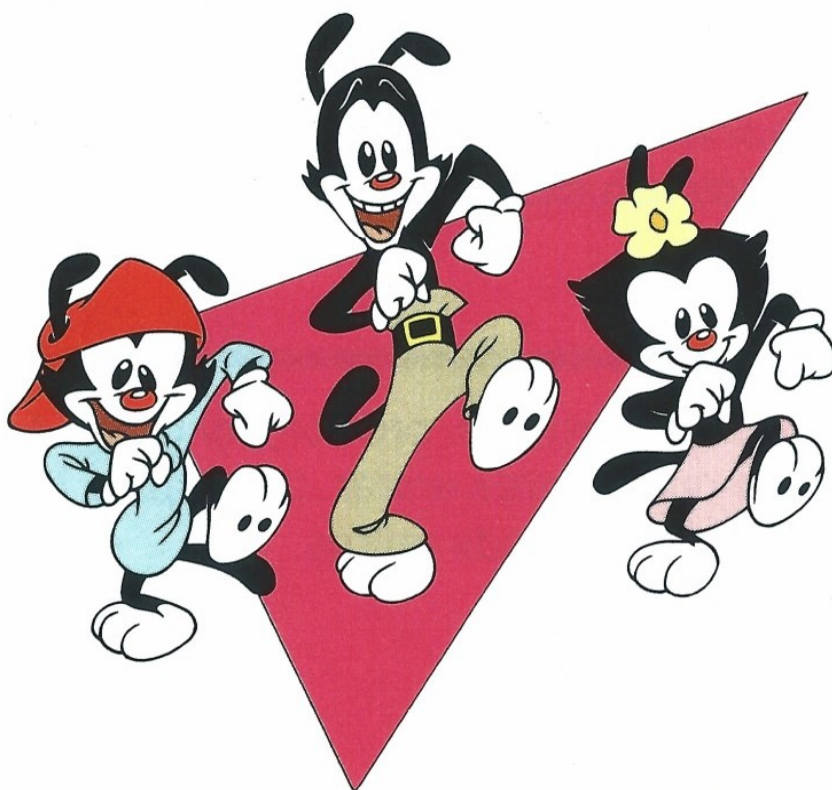
En la década de 1940, los animadores alocados crearon los caracteres Warner Brothers - Yakko, Wakko y Dot - para una nueva serie de dibujos animados. Calificados como "peligrosos" desde su nacimiento, estos hermanos Warner Brothers fueron apresados en la Torre de Agua de Warner Corporation. ¡Y hasta ahora!

Recientemente escapados, los hermanos Warner Brothers empezaron a vengarse destrozando todas las películas cinematográficas que veían. Un guardia perplejo trató de capturar y encarcelarlos nuevamente en la Torre de Agua, pero los hermanos eludían fácilmente el guardia para continuar sus diabluras.

Historia

Warner Corporation ha terminado una obra cinematográfica que podría ganar el Premio Académico, ¡pero alguien ha robado el guión! Se sospecha que Pinky y The Brain han conspirado para arrebatarse el guión y usar el dinero que producirá en sus planes de tomar el poder del mundo. Pero Pinky era lo suficientemente estúpido para hacer una alusión del guión en varios sets cinematográficos. Habiendo buscado minuciosamente todo el estudio y sin otra alternativa, la Warner Corporation CEO solicitó a Warner Brothers que recuperasen el guión.

- Hay tres jugadores — Yako, Wakko y Dot. Tu objetivo es operar cada jugador para ganar el juego.
- El juego termina cuando los tres jugadores son capturados por Ralph, el guardia, o cuando ellos quedan atrapados en las trampas.
- Cuando los jugadores son capturados por Ralph, puedes entrar en la Etapa de Recuperación después de la Pantalla de Gran Mapa para salvarlos.
- Muchas cosas ocurren a los jugadores cuando ellos alinean los ítemes de tambores rotatorios en la pantalla.
- El escenario final del juego varía según si has recuperado el guión completo al terminar el juego.
- Puedes jugar nuevamente desde el principio de una escena, seleccionando CONTINUE cuando termina el juego.
- Cuando sales ganando en una etapa o cuando termina el juego, toma nota de la palabra de paso (password) visualizada en la pantalla. Registra esta palabra para continuar ese juego.

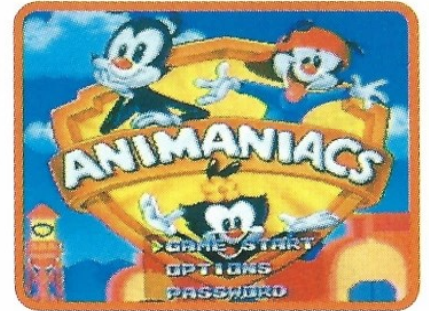


Inserta el cassette de juego en tu Super Nintendo y pon el interruptor en la posición ON. Se visualizará la pantalla de títulos.

Pantalla de títulos

Fija las opciones del juego.
(Consulta la página 61 para los detalles de las fijaciones.)

Mueve el cursor hacia GAME START y presiona el botón START (Inicio).



Pantalla de títulos

Se visualizará el Gran Mapa.

Pantalla de Gran Mapa

La etapa de práctica comienza al iniciar el juego. Una vez que pases la etapa de práctica, no podrás volver a la pantalla de Gran Mapa. La pantalla de Gran Mapa aparece cuando pase el juego. El jugador entra en un estudio individual moviendo a lo largo de los trayectos de los estudios cinematográficos.



Pantalla de Gran Mapa

Estudio

Para entrar en un estudio, presiona el botón A, B, X o Y del estudio que quieres entrar. La etapa a jugarse depende del estudio donde entres.

RALPH

Si el guardia Ralph te captura, serás lanzado a la etapa trasfondo de los estudios cinematográficos donde tendrás que jugar un juego de escape. La pantalla de Gran Mapa reaparecerá cuando te escapes exitosamente y salgas bien en tal etapa.



Pantalla de RALPH

Modo de opciones

Selecciona OPTIONS de la pantalla de títulos y presiona el botón START. Puedes cambiar las fijaciones de los botones (configuración de las teclas) en este modo.



Pantalla de opciones

Configuración de las teclas

1. Usa arriba/abajo del botón direccional para colocar el cursor en la fijación que quieras cambiar.
2. Para cambiar las fijaciones, basta presionar el botón que quieras cambiar — A, B, X, Y, L o R.

Puedes presionar el botón de inicio (START BUTTON) para salir de la pantalla de opciones.

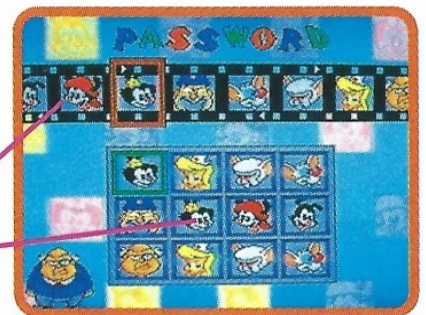
Pruebas sonoras

1. Usa derecha/izquierda del botón direccional para seleccionar la melodía.
2. Presiona el botón A, B, X o Y para escuchar la melodía seleccionada.

PASSWORD (Palabra de paso) y CONTINUE (Continuar)

Si anotas la palabra de paso que aparece cuando pase una etapa o cuando termina el juego, puedes registrarla para continuar tal juego.
Pantalla de PASSWORD

Pantalla de Palabra de paso



Icono.

Palabra de paso

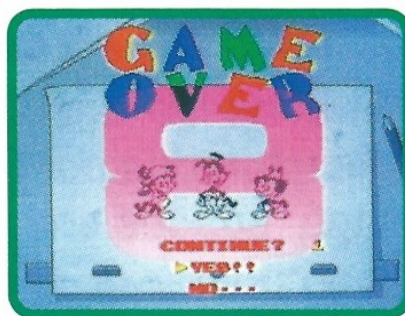
Registro de la palabra de paso

Para fijar la palabra de paso, selecciona un icono de los 8 y fíjalo al panel de 12 iconos en la parte inferior de la pantalla.

1. Usa los botones L y R para seleccionar el icono.
2. Presiona el botón A, B, X o Y para fijar la selección en el panel de palabra de paso. Use los botones L y R para retornar el cursor.
3. Cuando termines el registro, presiona el botón START para iniciar el juego. Si registras incorrectamente la palabra de paso, no iniciará el juego. Presiona el botón de selección SELECT para cancelar la pantalla de palabra de paso (PASSWORD).

Uso de CONTINUE

Cuando termina el juego, puedes continuar el juego desde el comienzo de la misma etapa, seleccionando CONTINUE, usando el último jugador.



Pantalla de CONTINUE

Para continuar, debes presionar el botón START dentro del límite de tiempo. De lo contrario, terminará el juego.

El número de Continuación aumenta por uno cuando los ítems quedan alineados o cuando acumulas 100 medallas.



Modo de jugar en la etapa de recuperación

Cuando los jugadores quedan capturados por Ralph en alguna etapa, puedes entrar en la etapa de recuperación (Torre de agua) para salvarlos, después de la visualización del Gran Mapa. Si en esta etapa derrotas a Ralph, el jugador capturado queda en libertad y así puedes valerte de los tres jugadores originales. Si fallas en el rescate del jugador capturado, puedes regresar a la pantalla del Gran Mapa con el número restante de jugadores.



Pantalla de la etapa de recuperación

Pantallas

Número de medallas

Número de rotaciones salvadas

Número de escenas del guión



Pantalla de etapa

Número de continuación

Itemes

Medallas: El tambor gira cuando juntas 5 medallas. El número de continuación aumenta por uno cuando juntas 100 medallas.

Guión: El escenario final del juego varía según si has juntado o no el entero guión al término del juego.

Tambores rotatorios

Muchas cosas ocurren a los jugadores cuando ellos alinean los ítemes de tambores rotatorios.

El tambor rotatorio gira cuando juntas 5 medallas.

El tambor se detendrá en aproximadamente 3 segundos, pero podrás detenerlo también presionando el botón L.

Efectos de varias combinaciones de ítemes de tembores rotatorios.

Yakko-Wakko-Dot

El jugador capturado queda en libertad.

Pinky-Pinky-Pinky

Pierdes 10 medallas.

Brain-Brain-Brain

Pierdes la mitad de tus medallas.

RALPH-RALPH-RALPH

Pierdes todas tus medallas.

CEO-CEO-CEO

Ganas 1 Continue.

Nurse-Nurse-Nurse

Eres invencible contra los enemigos por un período fijo.

Skippy-Skippy-Skippy

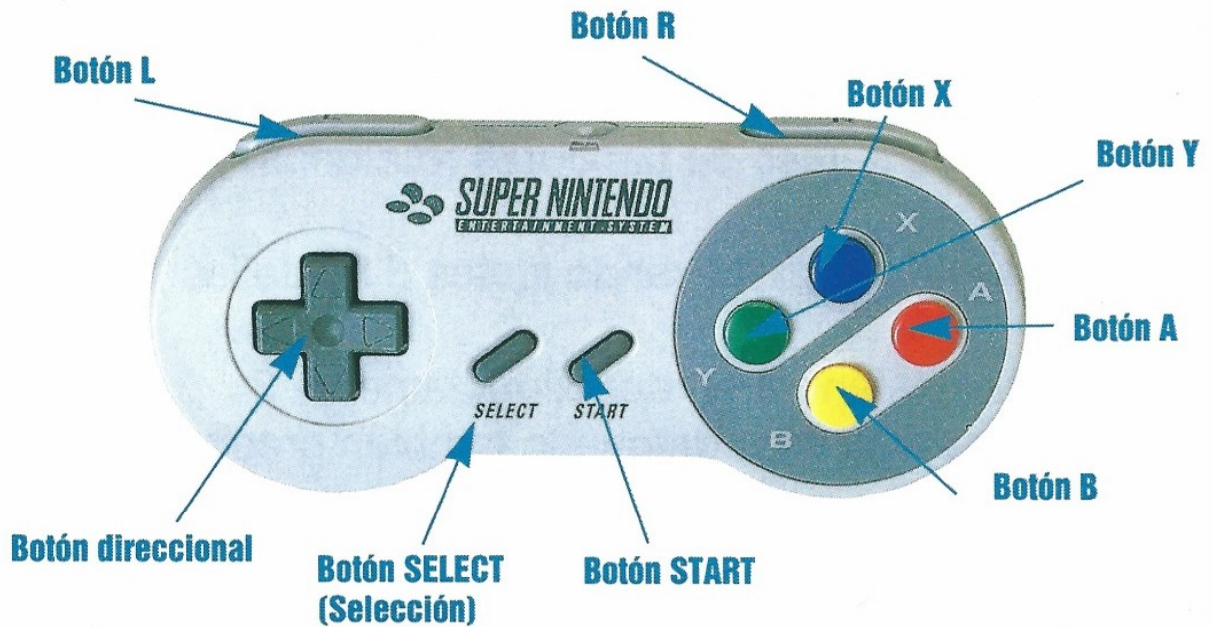
Ganas 20 medallas.

Slappy-Slappy-Slappy

Ganas 50 medallas

ChickenBoo-ChickenBoo-ChickenBoo

Duplica tus medallas.



Botón START: Hace una pausa durante el juego.
Botón SELECT: Presiona este botón durante el juego para cancelar la etapa actual y retornar al Gran Mapa. No puedes cancelar la etapa de práctica.
(cuando está pausa)

Botón direccional: Mueve los jugadores.

Botón A: Presiona dos veces para hacer una corrida. Presiona el botón en sentido opuesto de la dirección de corrida para frenar.

Botón X: Los jugadores se montan en los hombros uno sobre otro.

Botón B: Salto.

Botón Y: Usa este botón cuando empleas los ítemes.

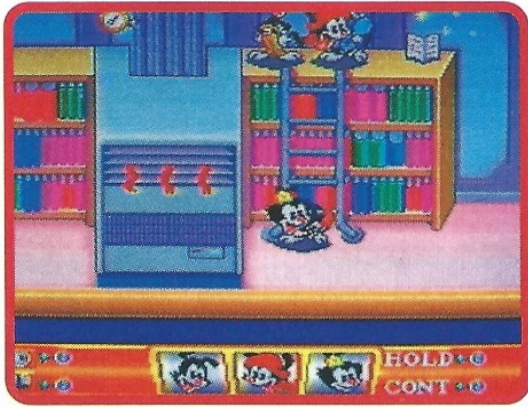
Botón R: Usa este botón para seleccionar el jugador.

Botón L: Usa este botón para detener el tambor rotatorio.

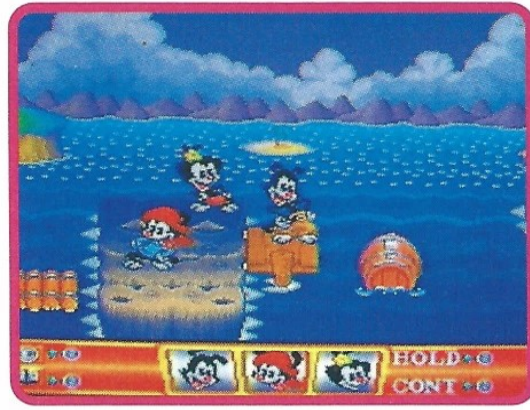
Las fijaciones de los botones pueden cambiarse en la pantalla de opciones (OPTIONS). Consulta la página 61 para los detalles.

Etapa de práctica

Etapas



Estudio HQ



Estudio acuático



Estudio Sci-Fi



Estudio de aventura



Estudio de fantasía

Yakko

Yakko — un carácter principal. El líder y hermano mayor de los tres Warner Brother, Yakko es muy hablador e ingenioso.



Wakko

Wakko — un carácter principal. Siendo de carácter un poco excéntrico, Wakko no es tan hablador pero es capaz de destruir lo que intenta incesantemente.



Dot

Dot — un carácter principal. Dot usa su belleza para engañar a los otros. Ella dice siempre, “yo admito que soy preciosa, pero no es mi culpa”



Ralph

RALPH es el guardia que siempre está tratando de capturar los Animaniacos.



Pinky y The Brain

Pinky y The Brain son ratones de experimento que conspiran cada noche conquistar el mundo. Ellos roban el guión de Warner Corporation para obtener dinero y lograr su objetivo final.



CEO

CEO es el presidente de Warner Corporation quien ha ordenado a Warner Brothers la recuperación del guión.



Dr. Scratchansniff

Dr. Scratchansniff es el abogado interno de Warner Corporation.

The Nurse

The Nurse es la enfermera del personal de Warner Corporation.

Pesto, Bobby y Squit

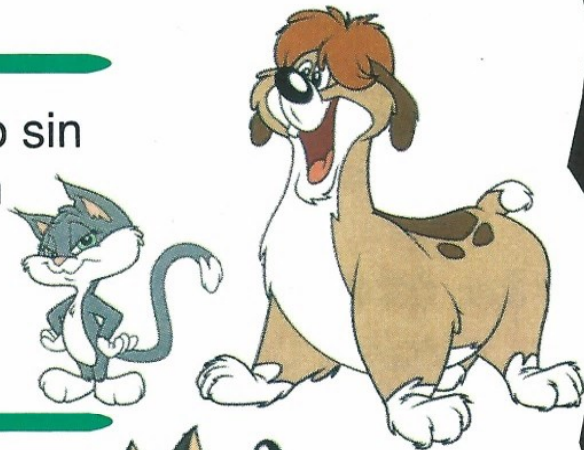
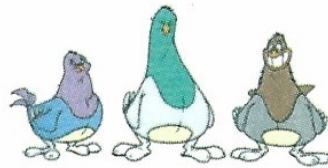
Pesto, Bobby y Squit son tres palomas inseparables.

Rita y Runt

Rita y Runt son un perro un gato sin hogar que están en busca de un hogar lleno de tierno amor.

Mindy y Buttons

Mindy es una niña precoz de cuatro años y Buttons es su fiel perro que siempre la salva de los peligros.



Indice

| | |
|---|----|
| Tutto a proposito degli Animaniaci..... | 70 |
| Come giocare | 71 |
| Avvio del gioco | 72 |
| Esecuzione dello stadio di recupero | 76 |
| Schermi | 76 |
| Tamburi | 77 |
| Funzionamento | 78 |
| Stadi | 79 |
| Personaggi | 80 |

Tutto sugli animaniaci

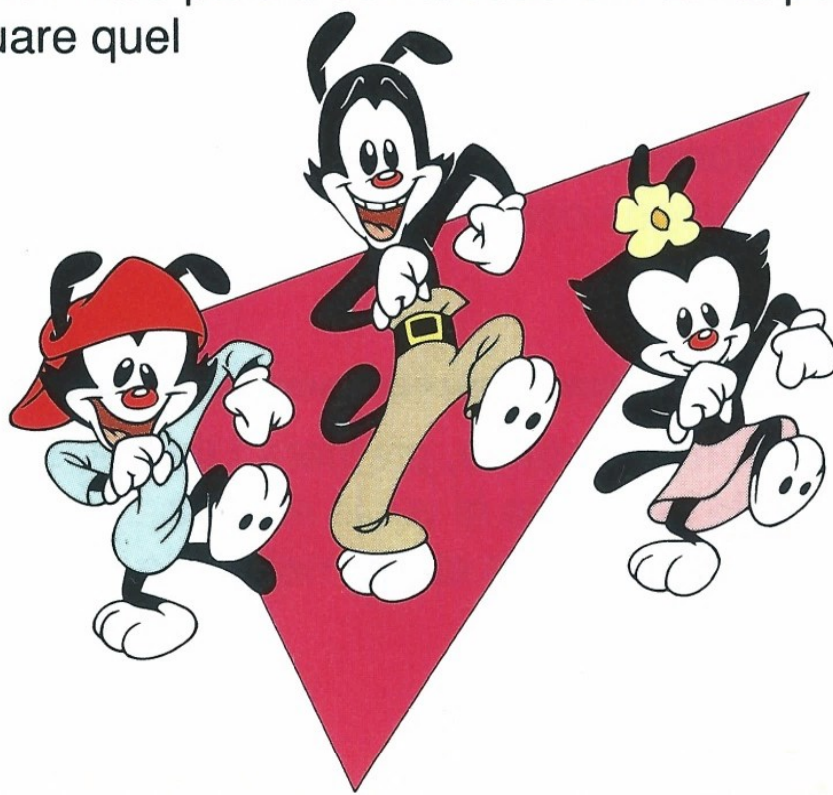
Negli anni '40 degli animatori un po' strani crearono i fratelli Warner, Yakko, Wakko e Dot, personaggi per una serie di cartoni animati buffi. Considerati "pericolosi" sin dalla loro nascita, i loro cartoni animati non avevano alcun significato, ed i fratelli (e la sorella!) vennero quindi imprigionati nella Torre dell'Acqua della Warner Corporation. Sino ad oggi!

Riusciti finalmente a fuggire, i fratelli Warner portarono lo scompiglio sui set dei film della Warner. Un guardiano, disorientato dai fratelli, cercò di catturarli e di rinchiuderli nuovamente nella Torre dell'Acqua, ma i fratelli (e la sorella!) riuscirono a mettere nel sacco il guardiano e a continuare le loro scorribande.

La storia

La Warner Corporation ha finalmente terminato un film monumentale che potrebbe riuscire a vincere l'Oscar, ma qualcuno ha rubato il copione! Sembra che Pinky e The Brain abbiano cospirato per impossessarsi del copione ed usare i soldi ricavati dalla vendita per realizzare i propri piani di impadronirsi della Terra. Ma Pinky è stato così stupido da lasciare che alcune delle scene del copione venissero utilizzate in veri altri set di film. Dopo aver cercato dappertutto nei propri studi e dopo aver esaurito qualsiasi altra possibilità, il Direttore Generale della Warner Corporation ha chiesto ai Fratelli Warner di cercare di recuperare il copione.

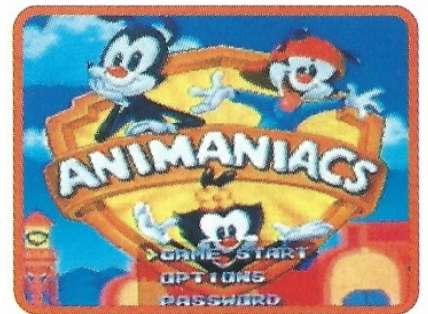
- I giocatori sono tre, Yakko, Wakko e Dot. Lo scopo del gioco è quello di fare in modo che ciascuno dei tre giocatori possa terminare il gioco senza problemi.
- Il gioco ha termine quando tutti e tre i giocatori vengono catturati dal guardiano Ralph, o nel caso in cui cadano in trappola.
- Se i giocatori vengono catturati da Ralph, si può passare allo Stadio del Recupero, dopo che sullo schermo è comparsa la Grande Mappa, per poterli salvare.
- Ai giocatori succedono molte cose quando allineano sullo schermo gli oggetti del tamburo.
- Lo scenario finale del gioco cambia a seconda del fatto che sia stato possibile o no raccogliere l'intero copione quando il gioco finisce.
- Quando il gioco finisce, selezionando la voce CONTINUE (= continuazione) si può continuare a giocare partendo dall'inizio di una scena.
- Al termine di uno stadio, o al termine del gioco, prendere nota della parola d'ordine che compare sullo schermo. Tale parola dovrà essere inserita per poter continuare quel gioco.



Inserire la cassetta del gioco nel Super Nintendo ed accendere l'apparecchio. Sullo schermo compare la visualizzazione del titolo.

Schermo del Titolo

Selezionare le opzioni del gioco (vedere pag. 73 per le predisposizioni).



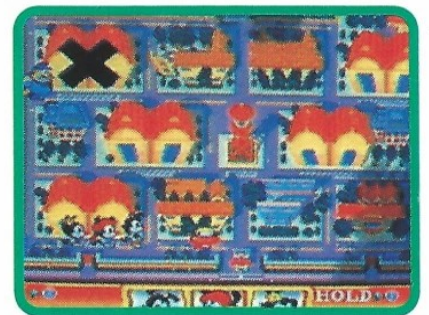
Schermo del Titolo

Spostare il cursore su GAME START (= avvio del gioco) e premere il tasto di avvio.

Sullo schermo compare la Grande Mappa

Schermo della Grande Mappa

Lo stadio di esercitazione inizia con l'avvio del gioco. Una volta superato lo stadio di esercitazione, non è più possibile ritornarvi dallo schermo della Grande Mappa. Lo schermo della Grande Mappa compare quando si riesce a terminare il gioco superando tutti gli ostacoli. Il giocatore entra in ogni singolo studio spostandosi lungo i camminamenti degli studi per film.



Schermo della Grande Mappa

Studio

Per entrare in uno studio, premere i tasti A, B, X o Y dello studio nel quale si vuole entrare. Lo stadio che si giocherà dipende dallo studio nel quale si entra.

RALPH

Se il guardiano Ralph cattura il giocatore, si viene portati di forza in uno stadio addizionale, dove si dovrà cercare di superare un gioco di sopravvivenza. Una volta superato questo gioco di sopravvivenza e terminato quindi il relativo stadio, sullo schermo ricompare la Grande Mappa.



Schermo di RALPH

Modalità delle opzioni

Sullo schermo del titolo selezionare la voce OPTIONS (= opzioni) e premere il tasto di avvio. In questa modalità si possono modificare le predisposizioni (configurazione) dei tasti.



Schermo delle OPZIONI

Configurazione dei tasti

1. Usare il tasto di direzione verso l'alto e verso il basso per portare il cursore sulla predisposizione che si desidera modificare.
2. Per modificare la predisposizione, premere semplicemente il tasto che si desidera modificare, A, B, X, Y, L o R.

Per passare dallo schermo delle opzioni ad un altro schermo è sufficiente premere il tasto di avvio.

Prova dei suoni

1. Usare il tasto di direzione verso sinistra o verso destra per selezionare una melodia.
2. Agire sui tasti A, B, X o Y per ascoltare la melodia selezionata.

PAROLA D'ORDINE e CONTINUAZIONE

Se si è preso nota della parola d'ordine che compare quando si è terminato uno stadio, o alla fine del gioco, sarà poi possibile inserirla di nuovo più tardi per continuare quel gioco.

Schermo della parola d'ordine (PASSWORD)



Immagine
Parola d'ordine

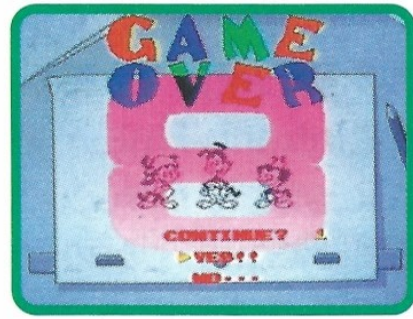
Inserimento della parola d'ordine

Per predisporre la parola d'ordine, selezionare una delle 8 immagini superiori e trasportarla nel pannello con 12 immagini che si trova sulla parte inferiore dello schermo.

1. Selezionare l'immagine per mezzo dei tasti L e R.
2. Per nel pannello della parola d'ordine predisporre la voce selezionata agire su uno dei tasti A, B, X o Y. Per spostare il cursore agire sui tasti L o R.
3. Terminato l'inserimento, premere il tasto di avvio per dare inizio al gioco. Se la parola d'ordine non è stata inserita in modo corretto il gioco non parte. Per cancellare lo schermo della parola d'ordine premere il tasto SELECT.

Uso della voce **CONTINUE**

A Quando il gioco termina si può riprendere il gioco dall'inizio di quello stadio con l'ultimo giocatore disponibile, selezionando la voce **CONTINUE**.



Schermo della
continuazione

Per continuare premere il tasto di avvio entro il limite di tempo specificato. In caso contrario il gioco termina.

Il numero di possibilità di continuazione del gioco aumenta di uno se gli oggetti sul tamburo sono allineate, o se si riesce ad accumulare 100 medaglie.



Esecuzione dello stadio di recupero ►

Se, in uno qualunque degli stadi, i giocatori vengono catturati dal guardiano Ralph, si può passare allo stadio di recupero (Torre dell'Acqua) dopo lo schermo della Grande Mappa, per cercare di salvarli. Se qui si riesce a sconfiggere Ralph, il giocatore catturato viene liberato e si riesce a disporre di nuovo di tutti e tre i giocatori. Se non si riesce a sconfiggere Ralph, il giocatore che tenta di salvare quello catturato non viene escluso dal gioco, e si ritorna allo schermo della Grande Mappa con a disposizione solamente il numero di giocatori rimanenti.



Schermo dello stadio di recupero

Schermi

Numero di medaglie

Schermo dello stadio

Numero di rotazioni salvate



Numero delle scene del copione

Numero di continuazioni disponibili

Voci

Medaglie: Il tamburo gira quando se ne raccolgono 5. Il numero di continuazioni disponibili aumenta di una unità ogni 100 medaglie.

Copione: Lo scenario finale del gioco cambia a seconda del fatto che sia stato possibile o no raccogliere l'intero copione quando il gioco finisce.

Tamburo della slot machine

Molte cose succedono ai giocatori quando riescono ad allineare voci uguali sul tamburo della slot machine.

Il tamburo si mette a girare quando si raccolgono 5 medaglie.

Il tamburo si arresta automaticamente nel giro di 3 secondi, ma lo si può fermare prima premendo il tasto L.

Effetti delle varie combinazioni possibili sul tamburo della slot.

Yakko-Wakko-Dot

Il giocatore catturato viene liberato e ripristinato.

Pinky-Pinky-Pinky

Si perdono 10 medaglie.

Brain-Brain-Brain

Si perde metà della medaglie.

RALPH-RALPH-RALPH

Si perdono tutte le medaglie.

CEO-CEO-CEO

Si guadagna una unità di continuazione.

Nurse-Nurse-Nurse

Si è invincibili per un certo periodo di tempo prestabilito.

Skippy-Skippy-Skippy

Si guadagnano 20 medaglie.

Slappy-Slappy-Slappy

Si guadagnano 50 medaglie.

ChckenBoo-ChickenBoo-ChickenBoo

Si raddoppiano le medaglie a disposizione.



Tasto di avvio: Per interrompere momentaneamente il gioco.

Tasto di selezione: Premerlo durante il gioco per cancellare lo stadio in corso e tornare alla Grande Mappa. Lo stadio di esercitazione non può essere cancellato.

Tasto di direzione: Serve a far spostare i giocatori.

Tasto A: Premerlo due volte per correre. Premere il tasto di direzione nella direzione opposta alla direzione della corsa per frenare la corsa.

Tasto X: I giocatori si muovono uno sulle spalle dell'altro.

Tasto B: Salto.

Tasto Y: Da utilizzare quando si usano degli oggetti.

Tasto R: Per la selezione del giocatore.

Tasto L: Per arrestare il movimento del tamburo della slot machine.

Le predisposizioni dei tasti possono essere modificate nello schermo delle opzioni. Per dettagli vedere a pag. 73.

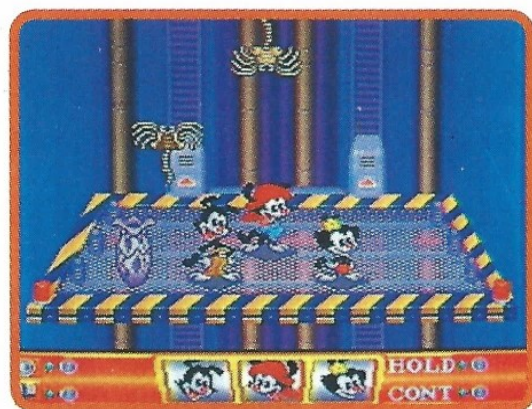
Stadio di esercitazione



Studio HQ



Studio acquatico



Studio di Fantascienza



Studio delle avventure



Studio della Fantasia

Stadi

Yakko

Yakko — uno dei personaggi principali. Il più vecchio, ed il capo, dei tre Fratelli Warner, Yakko parla sempre lentamente ed è molto ingegnoso.



Wakko

Wakko — uno dei personaggi principali. Un poco "strano". Wakko non parla molto ma può causare distruzioni senza fine.



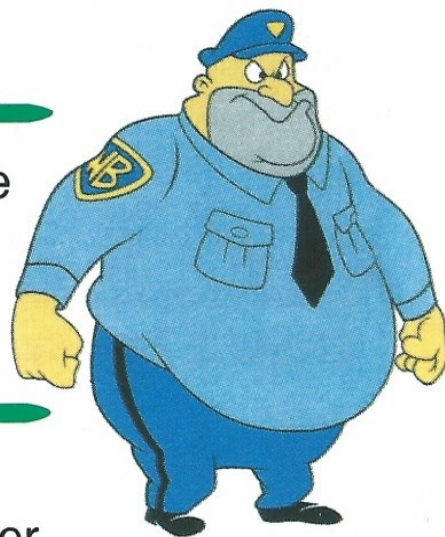
Dot

Dot — uno dei personaggi principali. Dot usa la propria bellezza per ingannare la gente. Spesso dice: "Ammetto di essere molto carina, ma non è colpa mia".



Ralph

RALPH è il guardiano che cerca sempre di catturare gli Animaniaci.



Pinky e The Brain

Pinky e The Brain sono delle cavie di laboratorio che tutte le notti cospirano per impadronirsi della Terra. Sono loro che hanno rubato il copione della Warner Corporation per procurarsi i soldi necessari alla realizzazione del loro torvo scopo.



CEO

CEO è il presidente della Warner Corporation, che ha ordinato ai Fratelli Warner di tentare di recuperare il copione.



Dr. Scratchansniff

Dr. Scratchansniff è il consigliere della Warner Corporation.



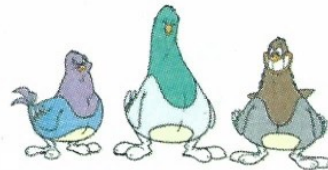
The Nurse

The Nurse è l'infermiera di personale della Warner Corporation.



Pesto, Bobby e Squit

Pesto, Bobby e Squit sono tre inseparabili piccioni futuri attori.



Rita e Runt

Rita e Runt sono un cane ed un gatto randagi che, insieme, cercano una casa e un po' d'affetto.



Mindy e Buttons

Mindy è una precoce bambina di quattro anni, e Buttons è il suo fedele cane che la salva sempre nei momenti più gravi.





Mindy è una
quattro anni e But
come che la salva sempre



"ANIMANIACS" MAIN THEME (Richard Stone, Tom Ruegger)

© 1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP., WB MUSIC CORP.
All Rights Reserved. Used By Permission.

"PINKY AND THE BRAIN" (Richard Stone, Tom Ruegger)

© 1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP., WB MUSIC CORP.
All Rights Reserved. Used By Permission.

"WHEEL OF MORALITY" (Richard Stone, Tom Ruegger)

© 1993 WARNER-TAMERLANE PUBLISHING CORP., WB MUSIC CORP.
All Rights Reserved. Used By Permission.



Nintendo

D-8754 Großostheim
MADE IN JAPAN

Prodotto da: KONAMI CO., LTD.

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

ANIMANIACS
83

KONAMI®

DISTRIBUTED BY KONAMI UK LTD.

KONAMI HOUSE, 54a COWLEY MILL ROAD, UXBRIDGE, MIDDLESEX UB8 2QE

DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH

POSTFACH 56 01 80, 60406 FRANKFURT

ANIMANIACS, CHARACTERS AND LOGOS ARE TRADEMARKS AND COPYRIGHT OF WARNER BROS., A DIVISION OF TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1994.

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO.,LTD.

© 1994 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



PRINTED IN JAPAN
IMPRIME AU JAPON