

Nintendo

GAME BOY™

DKEMCO

DMG-BB-FAH

THE
BUGS BUNNY™
CRAZY CASTLE

**INSTRUCTION BOOKLET
MODE D'EMPLOI**



Dit zegel is nu verzekering dat Nintendo dit produkt heeft bekeken en dat het voldoet aan onze eisen te weten betrouwbaarheid en entertainment waarde. Let erop dat dit zegel altijd op spelletjes en accessoires aanwezig is omdat dit een compleet en passend Game Boy Systeem waarborgt.

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez des jeux et des accessoires pour assurer la compatibilité avec votre Système Game Boy.

LICENSED BY



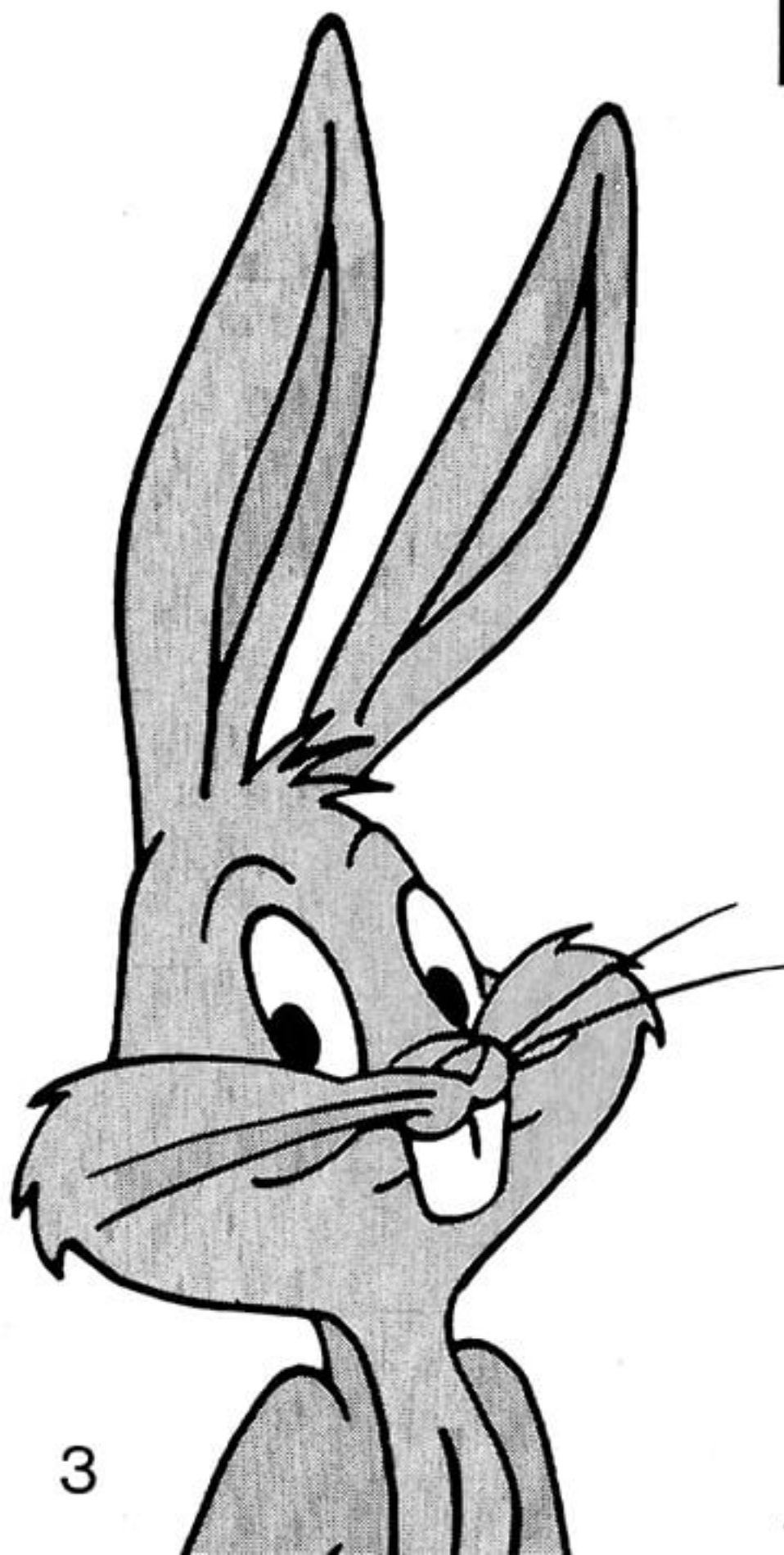
Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo

CONSEILS D'UTILISATION

- 1 Ce jeu est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le laisser tomber. Ne le démontez pas.
- 2 Evitez de toucher aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité et ne les salissez pas. Cela pourrait endommager le jeu.
- 3 Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
- 4 Si vous jouez longtemps, observez une pause de 10 à 15 minutes toutes les deux heures environ pour vous reposer.

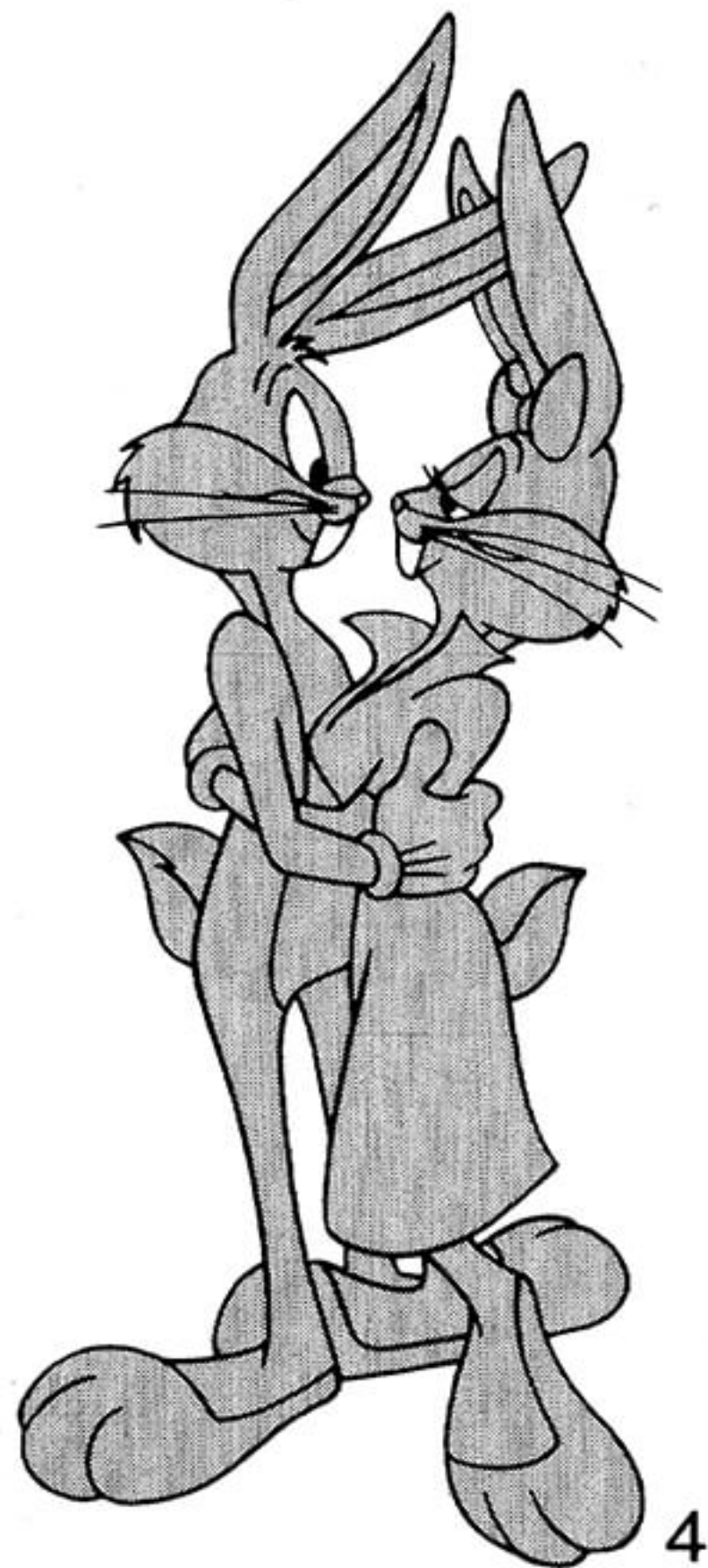
TABLE DES MATIERES

Introduction	3
Noms et fonctions de la manette	5
Mode d'emploi	6
Description du jeu	8
Les Fripouilles	11

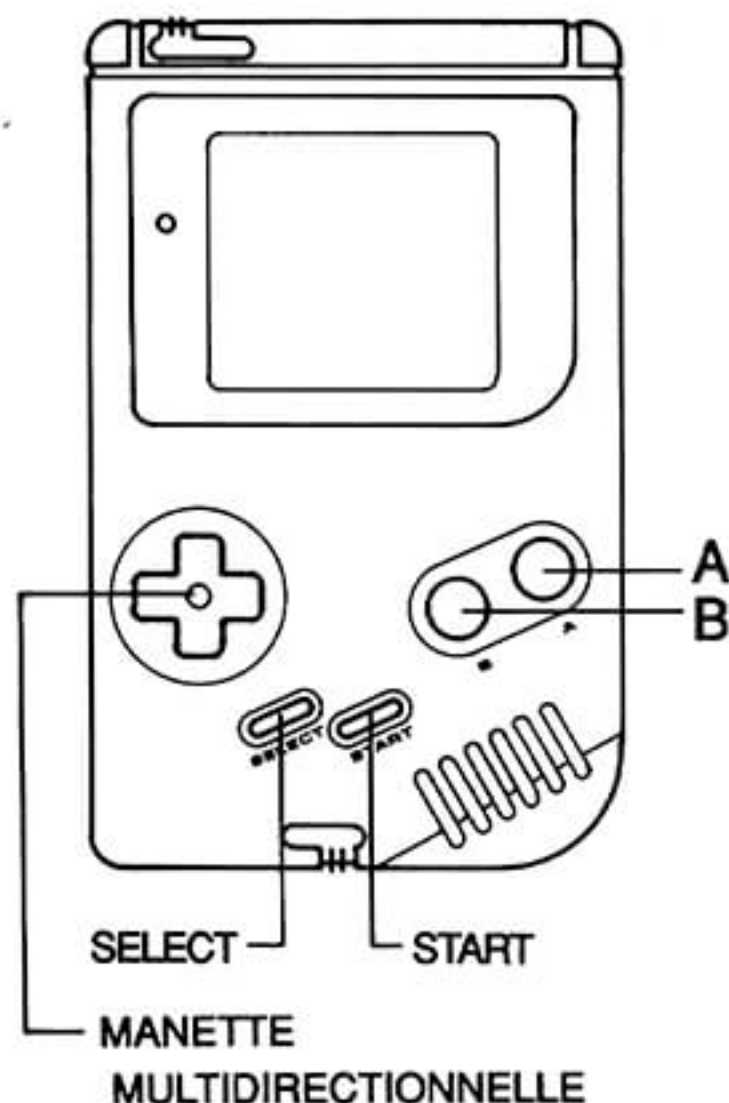


Bienvenue à Crazy Castle !
Ecoutez, Doc, c'est à
vous de me guider, moi
Bugs Bunny™, à travers le
château afin de secourir
Honey Bunny™. Mais
n'allez pas croire que ce
sera facile ! Ces fripouilles
de Daffy Duck™,

Sylvester™ , Wiley Coyote™
et Yosemite Sam™ ont
capturé Honey Bunny, et
l'ont cachée au plus profond
du château. En cours de
route, nous devons
ramasser toutes les carottes
et éviter ces fripouilles. Ok,
Doc, on y va !



NOMS ET FONCTIONS DE LA MANETTE



Flèches multidirectionnelles :

Servent à faire bouger Bugs Bunny. Les directions vers le Haut et vers le Bas sont utilisées pour aider Bugs à grimper les escaliers ou à pénétrer dans des conduits. Servent aussi à introduire les lettres du mot de passe et à faire des choix dans les menus.

Bouton SELECT :

Sert à interrompre et reprendre le jeu (Pause).

Bouton START :

Sert à débiter le jeu ; peut également servir à introduire une pause pendant le déroulement de la partie.

Bouton A :

Sert à frapper l'une des fripouilles avec le gant de boxe.

Bouton B :

Identique au Bouton A.

MODE D'EMPLOI

Début du jeu :

Insérez la cartouche dans l'unité GAME BOY™ et mettez l'appareil sous tension. L'écran titre Nintendo apparaîtra, suivi de l'écran titre Bugs Bunny Crazy Castle. Appuyez sur le bouton START pour démarrer le jeu.

Sélection du Niveau :

Vous pouvez commencer le jeu à partir du niveau 1, ou introduire un mot de passe pour débiter à un niveau plus élevé. Ces mots de passe vous sont attribués quand vous terminez chacun des soixante niveaux qui composent un jeu. Servez-vous de la manette multidirectionnelle pour placer le curseur triangulaire sur la sélection désirée, et appuyez sur START.

Si vous indiquez que vous désirez entrer un mot de passe, vous aurez la possibilité d'introduire un code de quatre caractères. Utilisez les flèches Haut et Bas de la manette multidirectionnelle pour transférer le clignotement d'une lettre à une autre. Utilisez les flèches



PUSH START

© 1990 KEMCO

LICENSED BY NINTENDO





Gauche et Droite pour changer la position des caractères. Appuyez sur START quand vous avez terminé de composer le mot de passe. Si vous donnez un mot de passe correct, vous avez le droit de commencer à un niveau plus élevé. Sinon, vous commencerez à partir du premier niveau.

L'Objectif :

Vous débutez le jeu avec 5 vies. Votre but est de terminer l'ensemble des soixante niveaux en ramassant toutes les carottes de chaque niveau. Si vous terminez un niveau, vous recevez une vie supplémentaire. Si vous êtes fait prisonnier par l'une des fripouilles, vous perdez une vie, et devez reprendre le niveau depuis son commencement. Toutefois, vous pouvez éviter les fripouilles en utilisant les portes et les conduits.

Quand vous aurez terminé un niveau, vous recevrez une vie supplémentaire ainsi que le mot de passe pour ce niveau. Ensuite vous pouvez choisir de revoir celui-ci en indiquant VIDEO, ou d'aller au niveau suivant.

Si vous perdez toutes vos vies, vous aurez la possibilité de continuer le jeu à partir du niveau en cours. Pour ce faire, servez-vous de la manette multidirectionnelle pour indiquer YES et appuyez sur le Bouton START. Autrement, vous pouvez commencer le jeu à partir du niveau 1.

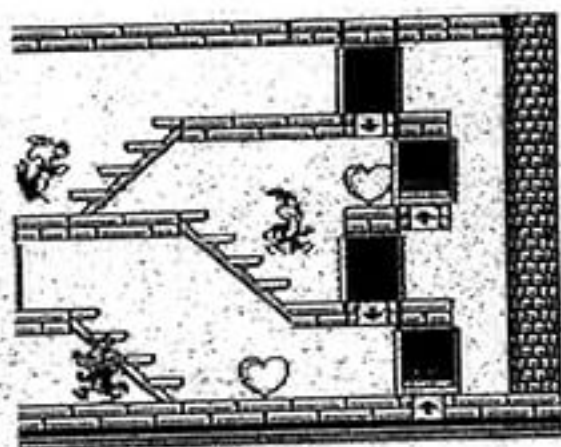
DESCRIPTION DU JEU :

Déplacements de Bugs Bunny :

Bugs Bunny est un personnage très agile. Il peut survivre à des sauts à partir d'emplacements très élevés. Vous pouvez le faire bouger sur l'écran au moyen des flèches Gauche et Droite de la manette multidirectionnelle.

Grimper les escaliers :

Vous pouvez utiliser les flèches Haut et Bas de la manette multidirectionnelle pour aider Bugs Bunny à grimper les escaliers, ou à les descendre. Appuyez tout simplement sur la flèche Haut ou Bas de la manette quand il se trouve au début d'un escalier.



Utilisation des portes :

De nombreux niveaux présentent des portes menant à d'autres étages. Pour utiliser de tels passages, appuyez sur la flèche Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle quand Bugs Bunny est devant une porte.

Les conduits :

Certains niveaux comportent un véritable labyrinthe de conduits par lesquels Bugs Bunny peut s'échapper. Pour entrer dans un conduit, placez-vous à l'entrée de celui-ci et appuyez sur la flèche Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle. Bugs Bunny apparaîtra à l'autre extrémité du conduit.

Autres objets :

Le château renferme un certain nombre d'autres objets que vous devrez rechercher :

Jus de Carotte magique :

Si Bugs Bunny boit le jus de carotte magique, il deviendra invisible pendant quelques instants.



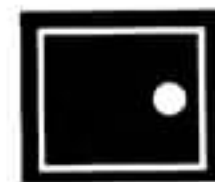
Gant de boxe :

Si vous ramassez le gant de boxe, vous pouvez vous en servir pour donner un coup de poing à l'une des fripouilles. Appuyez sur le Bouton A, et le gant de boxe sera projeté dans la direction faisant face à Bugs Bunny.



Coffre-fort, Cageot, Seau, et Poids de 10 tonnes :

Vous pouvez pousser l'un de ces objets sur les fripouilles, ou le leur faire tomber dessus à partir d'un étage.



Panneau Carottes Interdites :

A certains niveaux, vous pourrez apercevoir un panneau Carottes Interdites. Soyez très prudent ! Si vous touchez ce panneau, vous serez obligé de jouer immédiatement un niveau spécial. Si vous l'emportez dans ce niveau, vous gagnerez trois vies. Autrement, vous retournerez trois niveaux en arrière.



LES FRIPOUILLES :



Daffy Duck



Sylvester



Wiley Coyote



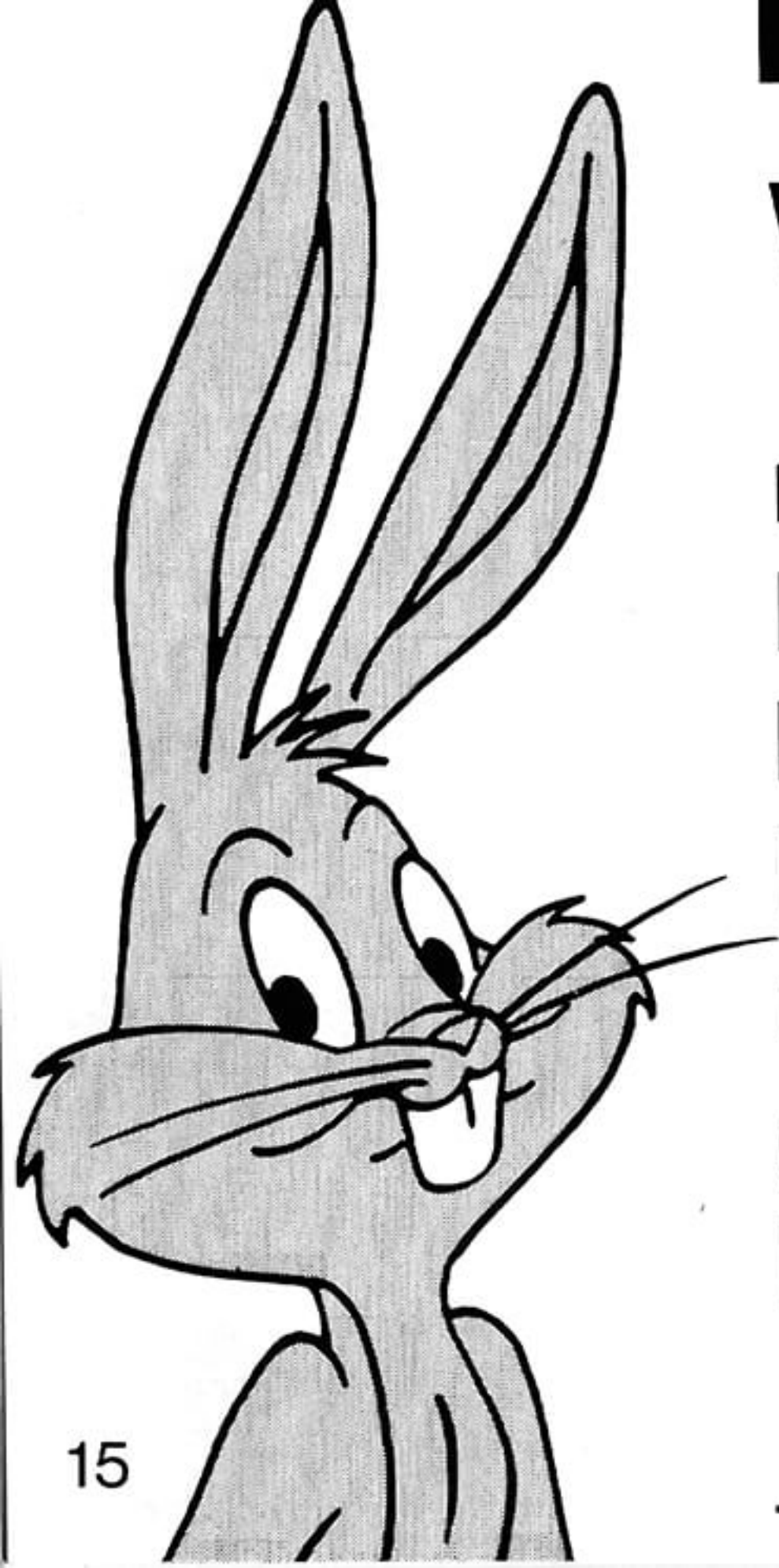
Yosemite Sam

AANWIJZING VOOR HET ONDERHOUD VAN HET APPARAAT EN HET SPELEN VAN DIT SPEL

- 1 Het Game Boy systeem is een zeer gevoelig apparaat. Vermijd daarom een te warme of te koude omgeving, bescherm het te allen tijde tegen harde schokken of stoten en haal het onder geen beding uit elkaar.
 - 2 Raak nooit de contacten met je blote handen aan en voorkom dat ze nat worden, want dat veroorzaakt schade.
 - 3 Gebruik voor het schoonmaken van de kast nooit oplosmiddelen als terpentine, benzeen, alcohol e.d.
 - 4 Als je heel lang achter elkaar speelt, neemt dan om de twee uur een pauze van 10 à 15 minuten om weer bij te komen.
-

INHOUD

Inleiding	15
Het gebruik van de knoppen	17
Hoe je het speelt	18
Speldetails	20
De boeven	23

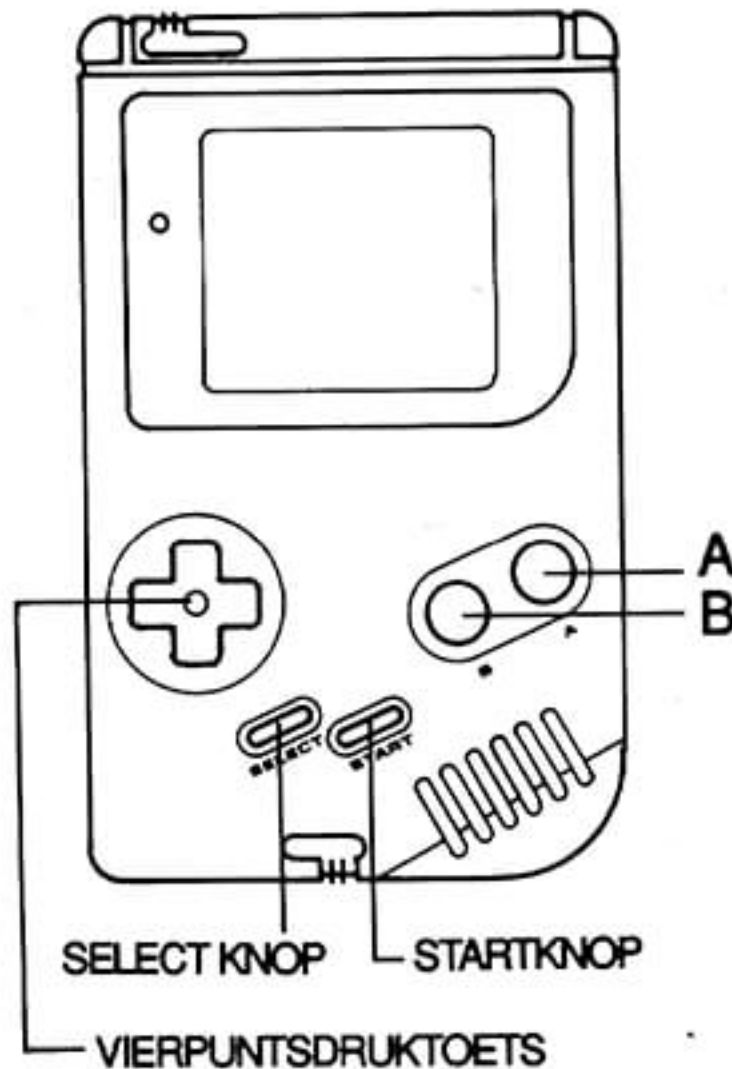


Welkom in het Crazy Castle! Luister goed, maatje, want jij moet mij, Bugs Bunny™, door het kasteel leiden om Honey Bunny™ te redden. En denk maar niet dat dat gemakkelijk gaat! Die boeven Daffy Duck™,

Sylvester™ , Wiley Coyote™
en Yosemite Sam™ hebben
Honey Bunny gevangen
genomen en haar diep in
het kasteel weggestopt.
Onderweg moeten wij alle
wortels verzamelen en die
lelijkerds zien te ontwijken.
Oké, maatje, laten we gaan!



HET GEBRUIK VAN DE KNOPPEN



Vierpuntsdruktoets

Wordt gebruikt om Bugs Bunny te verplaatsen. Met de boven- en onderkant ervan kun je hem trappen laten beklimmen of de pijpen laten binnengaan. Wordt ook gebruikt om paswoordletters in te voeren en om uit keuzemenu's te kiezen.

SELECTKNOOP

Wordt gebruikt om het spel na een pauze te hervatten.

STARTKNOOP

Wordt gebruikt om het spel te starten en het tussentijds te onderbreken voor een pauze.

A knop

Wordt gebruikt om de bokshandschoen op één van de boeven los te laten.

B knop

Hetzelfde als de A knop.

HOE JE HET SPEELT

Het spel starten

Doe de Bugs Bunny Crazy Castle spelcassette in de GAME BOY en zet deze pas daarna aan. Eerst zie je dan "Nintendo," verschijnen, gevolgd door het Bugs Bunny Crazy Castle licentieschermb en het titelschermb. Zodra het titelschermb verschijnt druk je op de STARTKNOP om met het spel te beginnen.

Hoe je het level kiest

Je kunt het spel vanaf het eerste level beginnen, maar ook een paswoord invoeren om vanaf een hoger level te starten. Je krijgt deze paswoorden elke keer als je één van de zestig levels uitspeelt. Verplaats de cursor met de vierpuntsdruktoets naar het gewenste punt en druk daarna op de STARTKNOP.

Wil je een paswoord gebruiken, dan kun je een code van vier letters invoeren. Druk op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om het



PUSH START

© 1990 KEMCO
LICENSED BY NINTENDO





knipperende teken naar een andere letter te verplaatsen. Gebruik de linker- of de rechterkant van deze toets om de tekens van plaats te doen veranderen. Na het invoeren van het paswoord druk je op START. Heb je het juiste paswoord ingevoerd, dan mag je vanaf een hoger level starten. Zo niet, dan begin je bij het eerste.

Doel van het spel

Je begint dit spel met vijf levens. Het is de bedoeling dat je alle zestig levels afmaakt door in elk level alle wortels op te rapen. Als je door één van de boeven gevangen wordt verlies je een leven en moet je dat level opnieuw beginnen. Via deuren en pijpen kun je echter veilig langs je tegenstanders heen komen.

Heb je een level met succes afgemaakt, dan verdien je een extra leven en krijg je het paswoord voor het volgende level. Je kunt kiezen of je naar een herhaling van je spel in het oude level wilt kijken door voor VIDEO te kiezen of om door te gaan naar het volgende level. Heb je eenmaal al je levens verloren,



dan krijg je toch nog de kans het spel vanuit dat betreffende level voort te zetten. Gebruik daarvoor de vierpuntsdruktoets om YES te laten oplichten en druk daarna op de STARTKNOP. Maar je kunt ook weer vanaf het eerste level beginnen.

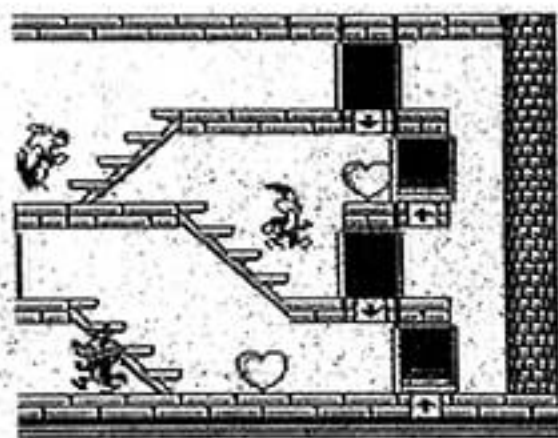
SPELDETAILS

Hoe je Bugs Bunny bestuurt

Bugs Bunny is erg vlug. Hij kan ook sprongen van grote hoogtes overleven. Je kunt hem met de linker- en rechterkant van de vierpuntsdruktoets over het scherm laten bewegen.

Trappen beklimmen

Gebruik de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets om Bugs Bunny te helpen trappen op of af te gaan. Zodra hij bij een trap komt druk je op één van deze twee uiteinden.



Het gebruik van deuren

In veel levels bevinden zich deuren die toegang geven tot hoger of lager gelegen etages. Om deze te gebruiken druk je gewoon op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets zodra Bugs Bunny bij zo'n deur komt.

De Pijpen

In sommige levels vind je een doolhof van pijpen waardoor Bugs Bunny kan ontsnappen. Om die pijpen binnen te gaan moet je naar het begin van de pijp gaan en op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets drukken. Bugs Bunny komt er dan aan de andere kant van de pijp weer uit.

Andere voorwerpen

In het kasteel bevindt zich een aantal andere voorwerpen waar je naar moet uitkijken.



Magisch Wortelsap

Als Bugs Bunny dit magische wortelsap drinkt, wordt hij korte tijd onzichtbaar.

Bokshandschoen

Als je de bokshandschoen opraapt, kun je deze gebruiken om één van de boeven een vuiststoot te verkopen. Druk je op de A knop, dan wordt de handschoen in de richting waar Bugs Bunny heen kijkt gegooid.



Kluis, Houten Krat, Emmer, en een Gewicht van 10 Ton

Je kunt één van deze voorwerpen tegen de boeven aan gooien, of het vanaf een verdieping op één van hen laten vallen.



Geen Wortel Bord

In sommige levels zie je een Geen Wortel bord. Pas heel goed op! Als je dit bord aanraakt word je onmiddellijk gedwongen een speciaal level te spelen. Slaag je erin dat uit te spelen, dan verdien je drie levens. Zo niet, dan word je drie levels teruggezet.



DE BOEVEN



Daffy Duck



Sylvester



Wiley Coyote



Yosemite Sam



Distributed by BANDAI.

Printed in Japan
Fabrique au Japon