Nintendo

GAME BOY™

DMG - YD - NOE

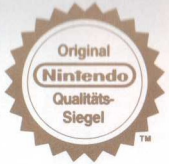
Dennis™

HUGHES™

SPIELANLEITUNG

ocean®

WWW.GAMEBOYLAND.DE



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 Nintendo GAME BOY System paßt.

LICENSED BY

Nintendo®

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

© 1993 WARNER BROS.
DENNIS IS A TRADEMARK OF HANK KETCHAM ENTERPRISES, INC. ALL RIGHTS RESERVED.
OCEAN SOFTWARE AUTHORISED USER.

Vorsichtsmaßnahmen

1) *Falls Sie länger spielen, legen Sie nach je einer Stunde eine Pause von 10-15 Minuten ein.*

2) *Das Gerät ist sehr empfindlich. Benutzen oder verwahren Sie es nicht bei extremen Temperaturen und vermeiden Sie harte Stöße. Nehmen Sie das Gerät nicht auseinander.*

3) *Berühren Sie bitte nie die Kontakte, und lassen Sie diese nie feucht oder nass werden, da dies zu Funktionsstörungen führen kann.*

4) *Reinigen Sie das Gerät nicht mit Verdünner, Lösungsmitteln, Benzin oder Alkohol.*

5) *Stecken Sie die Kassette bitte wieder in die Hülle, wenn Sie nicht mehr spielen.*

Inhalt

Hier kommt Ärger....2
Der Spielstart....4
Die Steuerung....5
Das Spiel....6
Level 1: Mr. Wilsons Haus....6
Leve 2: Der Spukende Wald (2 Abschnitte)....7
Level 3: Die Kanalisation (3 Abschnitte)....8
Level 4: Der Abenteuer Park (2 Abschnitte)....9
Level 5: Die Schule (2 Abschnitte)....10
Level 6: Der Heizungsraum....11
Gegenstände....12
Waffen....13
Status und Punkte....14
Hinweise und Tips....15

Hier kommt Ärger

Es ist schwer zu verstehen, warum Mr. Wilson es nicht anerkennt, daß man ihm die Aspirin mit Hilfe einer Spatzenschleuder in den Rachen beförderte. Dennis, das übernatürliche Kind von nebenan hat doch nur versucht zu helfen. Er ist verrückt nach Mr. Wilson (der langsam aber sicher auch verrückt wird), und er sagt, daß Mrs. Wilson "das netteste alte Mädel der Nachbarschaft wäre." Er liebt es über alles, die beiden zu besuchen, doch meistens läuft halt irgendetwas schief...

Nach dem er unschuldigerweise Mundwasser in Mr. Wilsons Nasenspray gefüllt hat, ebenso Abflußreiniger in sein Mundwasserfläschchen und Kaugummi in sein Gebiss, ist es nicht schwer zu verstehen, warum Mr. Wilson Bedenken hat, daß Dennis eventuell den wichtigsten Moment in seinem Leben ruinieren könnte. Vor der versammelten Mannschaft des Hobbygärtnerclubs wird seine seltene Orchidee nach vierzig Jahren des Wachsens für einige sekunden blühen und danach verwelken.

Die gesamte Stadt wird jedoch von dem berüchtigten Langfinger heimgesucht-Switchblade Sam! Für Denis war es wie selbstverständlich, daß er, nachdem er Mr. Wilsons Safe offen und leer vorgefunden hatte, sofort in den Garten rennen mußte und die Nachricht herausschreien mußte. Schade nur, daß jeder der Gäste nur auf Dennis und sein Gebrüll achtete, als die Orchidee sich zu öffnen begann, ihre Schönheit kurz zeigte und dann wieder verblühte.

Es bedarf keiner weiteren Erklärung um zu verstehen, daß Mr. Wilson fuchsteufelswild geworden ist und Dennis unmißverständlich klargemacht hatte, daß er ihn nie wieder in seiner Nähe finden wollte. Doch Dennis wollte Mr. Wilsons Freundschaft zurückgewinnen - und so machte er sich auf den Weg, die Münzsammlung zu finden, sie an ihren gewohnten Platz zurückzubringen und diesen Ganoven Switchblade Sam seiner gerechten Strafe zu überführen. Denn wer, außer ihm, sollte diese Aufgabe bewältigen können.

Der Spielstart

1. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Gameboy ausgeschaltet ist.
2. Führen Sie das Modul DENNIS in den vorgesehenen Schacht.
3. Schalten Sie den Gameboy an.
4. Das Titelbild erscheint.

Auf dem Titelbild mußt Du START drücken, um die Eröffnungssequenz zu sehen. Um sie zu überspringen, drücke bitte erneut START. Du wirst dann zu Level 1, Mr. Wilsons Haus, gebracht.

Die Steuerung

Die Steuerung setzt sich wie folgt zusammen:

Control Pad HOCH: Betreten einer Tür / Klettern eines Seils.

Control Pad RUNTER: Ducken.

Control Pad LINKS: Nach links gehen.

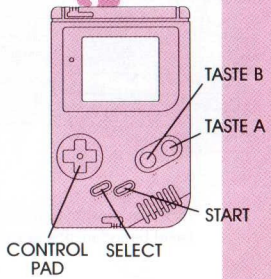
Control Pad RECHTS: Nach rechts gehen.

A-TASTE: Springen / Schwimmen (im Wasser)

B-TASTE: Feuern der aktuellen Waffe

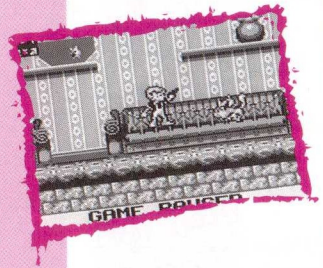
SELECT: Wechselt zwischen den Waffen (Wasserpistole, Blasrohr und Schleuder)

START: Pause und Pause aufheben.



DAS SPIEL

Level Eins: Mr. Wilsons Haus

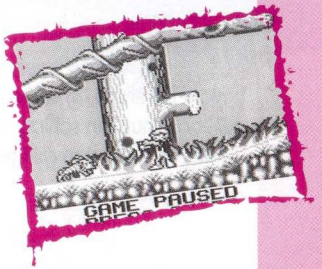


Dennis muß seinen Weg durch Mr. Wilsons Haus finden. Doch zunächst muß er das Haus erforschen, um den Schlüssel zur Haustür zu finden. Der Schlüssel muß irgendwo im Haus liegen, zusammen mt einigen Münzen, die Switchblade Sam verloren hat. Die Münzen, die mit einem "D" versehen sind, sind nicht sehr wertvoll, die Münzen, die mit einem "X" versehen sind, müssen gefunden werden, um in den nächsten Level aufzusteigen.

(Notiz: In diesem Level gibt es keine Münzen mit einem "X", doch in jedem der nächsten Level befinden sich je vier Münzen, die aufgesammelt werden müssen!)

Während seines Aufenthaltes im Haus darf Dennis möglichst keinen Lärm machen, damit der schlafende Mr. Wilson nicht geweckt wird. Ebenso darf er nicht mit Mr. Wilson kollidieren. Sollte Dennis bei der Beseitigung seiner Gegenspieler zu viel Lärm verursachen, wird Mr. Wilson geweckt und wird Dennis zurück ins Bett bugsieren, womit das gesamte Spiel von vorne gestartet werden muß.

Level Zwei: Der Spukwald (2 Abschnitte)



In diesem Level liegen die Münzen nur so auf dem Weg. Dennis sollte versuchen, so viele "D" Münzen wie möglich zu sammeln (sie werden mit Punkten belohnt), er muß jedoch die "X" Münzen finden, um in den nächsten Level aufzusteigen. Die Münzen können sich entweder in Bäumen oder auf dem Boden befinden.

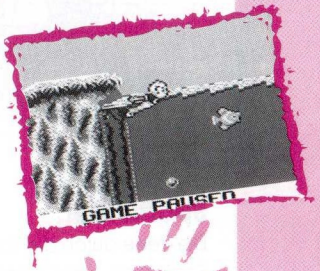
Dennis' Reise hat ihn mitten in die Kanalisation unter der Straße geführt. Wieder ist es von Nöten, daß er die "X" Münzen ausfindig macht.

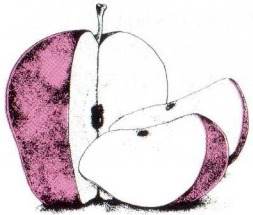
Kanalarbeiter

Auf seinem Weg durch die Kanalisation wird Dennis irgendwann auf einen Arbeiter stoßen, der ganz und gar nicht erfreut ist, in seinem Revier einen kleinen Jungen zu treffen. Dennis muß ihn schlagen, während er vermeiden muß, ihn und die herunterfallenden giftigen Tropfen zu berühren.

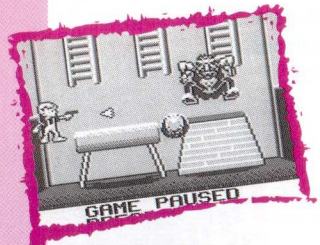
Level Vier: Der Abenteuerpark (2 Abschnitte)

Dennis muß alle der "X" Münzen finden und alle Hindernisse überwinden. Hier kann er Seile benutzen, um Münzen zu sammeln und die Plattformen zu erreichen. Außerdem muß Dennis hier schwimmen (einige Münzen befinden sich unter Wasser) und Türen benutzen. Diese führen ihn zu versteckten, unterirdischen Kammern, oder zu anderen Gebieten, die mit Münzen gefüllt sind.





Level Fünf: Die Schule (2 Abschnitte)



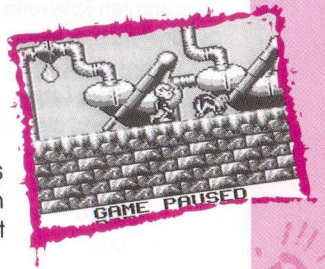
Die Schule bleibt über die Ferien geschlossen - doch Dennis' Reise führt ihn direkt durch die Korridore und Treppen der Schule. Er kann auch die Türen benutzen, um in andere Gefilde zu gelangen. Geschlossene Türe bringen Dennis nicht weiter.

Sportlehrer

Die Reise durch die Schule bringt Dennis zur Turnhalle. Dort entdeckt er Beefeman, den Coach, der einige nächtliche Übungen betreibt. Er wird versuchen, Dennis zu fangen und Medizinbälle nach ihm werfen. Dennis muß seine Waffen und sein ganzes Können einsetzen, um sich seinen Weg bahnen und schließlich zu entkommen.

Level Sechs: Der Heizungsraum (4 Abschnitte)

Der Spur von Messer Sam folgend, landet Dennis schließlich im Heizungsraum der Schule. Er muß alle "X" Münzen aufsammeln, um den nächsten Level zu erreichen.



Switchblade Sam

Sam hat sich in dem Heizungsraum (der über die Sommermonate wie ausgestorben ist), ein hübsches Versteck eingerichtet und will nun auf den nächsten Zug warten, der ihn richtung Irgendwo aus der Stadt herausbringt.

Sobald er Dennis erblickt, wird er in einer konstanten Weise Äpfel in seine Richtung schleudern. Dennis muß den Kontakt mit ihnen vermeiden und ebenso mit den Feuerbällen, die aus dem Boiler herausfliegen. Dennis muß sein gesamtes Können einsetzen, um Sam mit seinen Waffen zu besiegen.

Hat Dennis Sam erst einmal besiegt, ist das verrückte Abenteuer beendet!

Gegenstände

Im gesamten Spielverlauf gibt es die verschiedensten Gegenstände, die aufzunehmen es lohnt:

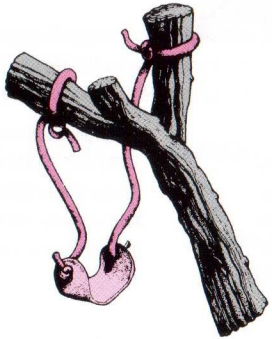
Extra Leben: Können erreicht werden, indem man die "1-Up"-Icons, die man in den verschiedenen Levels findet, aufsammelt.

Extra Mut: Kann erreicht werden, indem man die "CANDY"-Icons aufsammelt. Das lädt Dennis' Mut wieder zu sechs vollen Herzen auf.

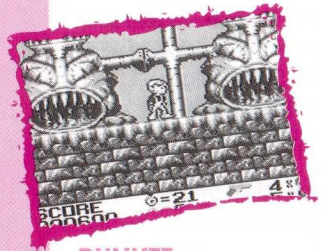
Extra Zeit: Kann erreicht werden, indem man ein "CLOCK"-Icon aufnimmt, das die Zeit auf 60 Einheiten auflädt.

Waffen

Dennis trägt seine drei Waffen die gesamte Zeit mit sich herum. Es sind eine Wasserpistole, eine Spatzenschleuder und ein Blasrohr. Nur eine Waffe wird bei bestimmten Gegnern eine Wirkung erzielen. Es ist Deine Aufgabe, herauszufinden, welche das ist. Die Wasserpistole hat außerdem den Nachteil ihrer geringen Reichweite.



Status und Punkte



Statusanzeige Das Folgende wird am unteren Rand des Bildschirms angezeigt:
Punkte, Zeit, gesammelte "X" Münzen, aktuelle Waffe, Leben und Lebenskraft (angezeigt durch das Herz)

PUNKTE

Gegner: 500 Punkte

"X" Münze: 1000 Punkte

"D" Münze: 200 Punkte

"Süßigkeit": 100 Punkte + Lebensernergie aufgefrischt

"Schlüssel": 1000 Punkte

Endgegner eines Levels: 5000 Punkte

1-UP: 1000 Punkte + Extra Leben

Großer Stern: 2000 Punkte

Kleiner Stern: 1000 Punkte

Uhr: 100 Punkte + Extra Zeit

Hinweise und Tips

Stell Dich so nah wie möglich an einen Rand. Schau, bevor Du springst!

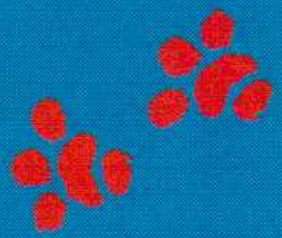
Beobachte die Bewegungen Deiner Gegner und weiche Ihnen aus. Schnelligkeit kann tödlich sein.

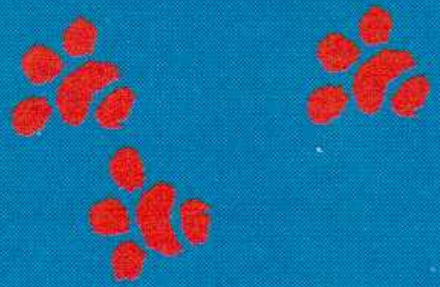
Wenn Dennis von einem Gegner berührt wurde, dann benutze seine momentane Unverwundbarkeit, (angezeigt durch das Blinken) und bringe ihn in eine sicherere Position.

Manche Gegner reagieren auf manche Waffen immun. Sei vorsichtig.

Im deutschen Exklusiv-Vertrieb von LAGUNA.
LAGUNA VIDEOSPIELE
Am Südpark 12
W - 6092 Kelsterbach
(65451 Kelsterbach ab dem 01.07.93)
Tel. 06 107 / 930-200
Fax 06 107 / 930-230

Wenn Sie Fragen zu unseren Spielen haben, helfen Ihnen unsere Spieleexperten gerne weiter. Rufen Sie von Montag bis Freitag (15.00 bis 18.00 Uhr) die Rufnummer 06 107 / 62 067 an oder senden Sie uns einen Brief mit Rückporto.





OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland

Am Südpark 12, D-65451 Kelsterbach
Fax 0 61 07 / 930-230

© 1993 WARNER BROS.
DENNIS IS A TRADEMARK OF HANK KETCHAM ENTERPRISES, INC.
ALL RIGHTS RESERVED. OCEAN SOFTWARE AUTHORISED USER.

PRINTED IN JAPAN