

CAPCOM®

Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50, 63760 Großostheim, Deutschland

PRINTED IN JAPAN

Nintendo

GAME BOY™

DMG-DC-NOE

Disney's
**DARKWING
DUCK**

SPIELANLEITUNG

CAPCOM®



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

© The Walt Disney Company.
Produced by CAPCOM CO., LTD. 1993

ZUR BEACHTUNG:

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdünner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

EPILEPSIE-HINWEIS

WARNUNG

BITTE VOR DEM SPIELEN MIT DEM NES, SUPER NINTENDO ODER GAME BOY LESEN!

Bei einem kleinen Prozentsatz der Bevölkerung können während des Betrachtens von blinkenden Lichtern oder Mustern, die in unserer Umgebung täglich vorkommen, epileptische Erscheinungsformen auftreten. Diese Zustände können bei den betroffenen Personen durch das Betrachten von bestimmten Arten von Fernsehbildern oder beim Spielen verschiedener Videospiele, dazu gehören auch Spiele auf dem NES, den Super Nintendo- und den Game Boy-Systemen, auftreten. Bei Spielern, die bislang nicht auf Lichtreize mit epileptischen Erscheinungsformen reagiert haben, ist eine bislang unentdeckte epileptische Veranlagung jedoch nicht ausgeschlossen. Befragen Sie daher einen Arzt bevor Sie ein Videospiel spielen oder wenn bei einem Mitglied Ihrer Familie Epilepsie vorliegt. Unterbrechen Sie sofort die Benutzung des Gerätes und befragen Sie Ihren Arzt, wenn bei Ihnen folgende Symptome während des Spielens mit Videospiele auftreten: verändertes Sehvermögen, Augen- oder Muskelzuckungen, andere unwillkürliche Bewegungen, Desorientierung, Wahrnehmungsverlust der Umgebung, geistige Verwirrung, Schwindelgefühl und/oder Krämpfe.

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo Game Boy® Spielkassette „Darkwing Duck™“ entschieden hast. Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel viel Freude hast. Hebe Dir dieses Heft für späteres Nachschlagen auf.

INHALT

ERSTE VORBEREITUNGEN	5
EINE NACHRICHT VON S.H.U.S.H.!	6
DIE KONTROLLE VON DARKWING DUCK	7
ZWO, EINS, RISIKO!	8
HALT' DICH FEST, DARKWING!	10
SCHNUPPER DAS, BÖSEWICHT!	11
SPEZIALGEGENSTÄNDE	13
TIPS – TOP SECRET!	15

ERSTE VORBEREITUNGEN

1. Stecke die „Darkwing Duck“-Spielkassette in Deinen Game Boy und schalte ihn ein.
2. Schau Dir die Einführung an und drücke auf den Start-Knopf, sobald das Titelbild erscheint.
3. Wenn das nächste Bild erscheint, wird Dir Dr. Julius Ganter eine Nachricht von S.H.U.S.H. mitteilen. Drücke den A-Knopf, wenn Du sie lesen möchtest. Mit dem Start-Knopf kannst Du die Nachricht überspringen.
4. Nachdem Du von S.H.U.S.H. Deine Anweisungen erhalten hast, wird Dich Quack fragen, zu welchem Tatort Du gehen möchtest. Mit dem Steuerkreuz kannst Du Dir einen Hilfe-Ballon aussuchen. Drücke danach den A-Knopf. Quack wird Dich dann mit Einzelheiten zu den Missionen versorgen und Dich fragen, ob Du diese Mission annehmen möchtest. Wenn Du mit „JA“ antwortest, bringt Dich Quack, ehe Du Dich versiehst, mit dem Donnerquack an den Tatort.
5. Um das Spiel zu beenden, schalte Deinen Game Boy einfach aus und entferne Deine Spielkassette.

EINE NACHRICHT VON S.H.U.S.H.

„Schön Dich zu sehen, Darkwing. Ich befürchte, daß S.H.U.S.H. wieder einmal Deine Hilfe in Anspruch nehmen muß. Unsere geliebte Stadt wird von einer mysteriösen Welle von Verbrechen heimgesucht. Vermutlich sind sie das Werk der berüchtigten Verbrecherorganisation mit dem Namen F.O.W.L.!“

„Der Liquidator, Quackerjack, Wolfduck und weitere Ganoven von F.O.W.L. ziehen randalierend durch St. Erpelsburg. Die Einbrüche und Räubereien sind bestimmt Teil eines größeren F.O.W.L.-Planes, um die Herrschaft über unsere Stadt an sich zu reißen. Tue, was immer Du für nötig hältst, um das Diebesgut zurückzuholen und stecke die Bösewichte hinter Gitter. Das Schicksal unserer Stadt liegt in Deinen Händen. Viel Glück, Darkwing!“



DIE KONTROLLE VON DARKWING DUCK

Darkwing geht nach rechts oder nach links

Drücke das Steuerkreuz nach **rechts** oder nach **links**

Darkwing setzt sein Cape-Schild ein
Darkwing springt

Drücke auf dem Steuerkreuz nach **oben**
Drücke den **A-Knopf**

Darkwing duckt sich

Drücke auf dem Steuerkreuz nach **unten**

Darkwings Gaspistole abfeuern

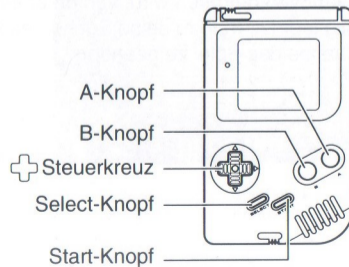
Drücke den **B-Knopf**

Das Spezialgas einsetzen

Drücke den **Select-Knopf**

Pause

Drücke den **Start-Knopf**



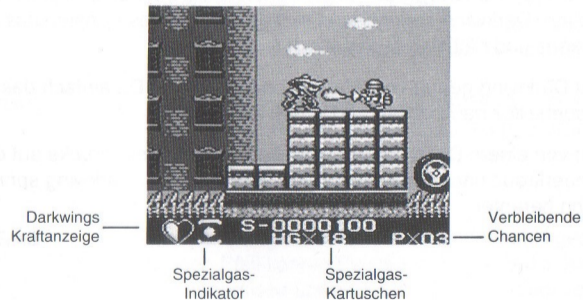
ZWO, EINS, RISIKO!

Das Verbrechen boomt, aber Darkwing Duck wacht über die Stadt. Der gefiederte Wundererpel springt durch die Straßen von St.Erpelsburg und haut die Bösewichte mit seinem Betäubungsgas aus den Socken. Hilf Ihm bei seiner Suche nach dem Versteck der fiesen F.O.W.L.-Agenten und bereite Dich gut vor, denn Darkwing Duck steht vor seiner größten Herausforderung!

Hat Darkwing eine Spur gefunden, ist er nicht mehr zu stoppen. Allerdings ist F.O.W.L. ganz und gar nicht dieser Ansicht. Das Herz am linken, oberen Bildschirmrand ist Darkwing Ducks „Herzometer“. Jedesmal, wenn Darkwing von einem der F.O.W.L.-Ganoven getroffen wird, verliert er ein Viertel seiner Kraft. Wenn das Herz völlig leer ist, muß er seine Suche neu beginnen und verliert auch noch eine Chance das Spiel zu beenden.

ZWO, EINS, RISIKO!

Schafft es Darkwing einen der Oberverbrecher zu stellen, muß er versuchen ihn mit seiner Gaspistole unschädlich zu machen. Es wird allerdings einiges an Gas kosten, bevor der Bösewicht aufgibt. Sobald er einen F.O.W.L.-Agenten gefangen hat, kann Darkwing seine Suche nach dem nächsten Ganoven aufnehmen.



HALT' DICH FEST, DARKWING!

Ein Arbeitstag von Darkwing Duck hat's ganz schön in sich: Springen von Dächern, Hängen an Fenstersimsen usw... Na ja, das Übliche im Leben eines Superhelden. Um seine Feinde auszutricksen, muß Darkwing Duck sich oft auf halsbrecherische Turnübungen einlassen.

Drücke den **B-Knopf**, um einen Fenstersims oder einen Haken zu greifen. Darkwing springt dann in die Richtung des Fenstersims oder Hakens und hält sich automatisch fest.

Hat Darkwing genug vom Hängen, dann drückst Du einfach das Steuerkreuz nach **unten** und schon läßt er los.

Um von einem Dach oder Fenstersims zu springen, drücke auf dem Steuerkreuz nach **unten** und dann den **B-Knopf**. Darkwing springt dann herunter.

SCHNUPPER DAS, BÖSEWICHT!

In dem endlosen Kampf gegen das Verbrechen kann es nie schaden, ein paar Trümpfe im Ärmel zu haben. Dank den genialen S.H.U.S.H.-Wissenschaftlern kann Darkwings Gaspistole nun drei neue Arten von Gas verschießen.

SCHWERES GAS

Ein Geschoss vom schweren Gas fällt sofort auf den Boden und explodiert. Die Explosion löst eine Schockwelle in beide Richtungen des Fußbodens aus. (Das schwere Gas verbraucht zwei Gaseinheiten.)

BLITZ-GAS

Mit dem Blitz-Gas werden zwei Blitze aus Darkwings Gaspistole gefeuert. Jeder Blitz schießt in einem 45° Winkel nach vorne. (Das Blitz-Gas verbraucht zwei Gaseinheiten.)

PFEIL-GAS

Aus Darkwings Pistole kommt ein Gaspfeil geschossen. Diesen Pfeil kannst Du gegen eine Wand schießen und so Hindernisse überwinden. (Das Pfeil-Gas verbraucht drei Gaseinheiten.)

SCHNUPPER DAS, BÖSEWICHT!

Die speziellen Gasadapter sind zwar genial, doch wollen Sie erst einmal gefunden werden. Quack ist mit seinem Donnerquack bereits vorausgedüst und hat die Adapter an strategisch wichtigen Orten innerhalb der Stadt verteilt. Darkwing Duck muß sie lokalisieren und einsammeln, wenn er sein Arsenal erweitern möchte.

HINWEIS: Darkwing kann nur einen Adapter auf einmal tragen.

Hat Darkwing einen der Adapter gefunden, kannst Du ihn mit dem **Select-Knopf** aktivieren. Es erscheint dann eine Nummer unter dem Spezialgasindikator auf dem linken, oberen Bildschirmrand. Achte gut auf diese Zahl, denn sie zeigt Dir, wieviele Gaseinheiten Darkwings Pistole noch übrig hat. Drücke den **B-Knopf** und Darkwing feuert jetzt sein Spezialgas ab.

Darkwings Gasvorrat für seine Pistole kann durch Gas-Kartuschen aufgestockt werden. Wenn Du einen Bösewicht umpustest, läßt er manchmal eine solche Gas-Kartusche fallen. Darkwing muß sie dann nur noch einsammeln.

SPEZIALGEGENSTÄNDE

Während sich Darkwing durch Horden von F.O.W.L.-Agenten schlägt, kommt es vor, daß sie äußerst nützliche Gegenstände fallen lassen. Darkwing muß die Gegenstände nur berühren, um sie aufzusammeln.

Kleines Erste Hilfe Set



Dieses Set erneuert Darkwings „Herzometer“ um ein Viertel.

Großes Erste Hilfe Set



Damit wird das ganze „Herzometer“ aufgefüllt“

Kleine Gas-Kartusche



Mit der kleinen Kartusche wird Darkwings Gasvorrat für die Gaspistole um eine Einheit erhöht.

SPEZIALGEGENSTÄNDE

Große Gas-Kartusche



Ganze 10 Gaseinheiten bringt der große Gaskanister.

Die Puppe



Gibt Darkwing eine weitere Chance, das Abenteuer zu bestehen.

Goldbarren



Dein Score erhöht sich um 500 Punkte.

Diamant



Dein Score erhöht sich um 100 Punkte.

TIPS – TOP SECRET!

1. Darkwing ist ein beliebtes Ziel seiner Gegner und so mancher Gegenstand kommt ihm entgegengefliegen. Mit seinem Cape-Schild kann er eine Menge davon abwehren. Verzichte nicht darauf!
2. Feuert Darkwing seine Gaspistole in die Luft, findet er vielleicht ein LOS-Signal. Laß Darkwing das Signal berühren und er bekommt eine tolle Bonuschance.
3. Darkwing kann seine Gaspistole auch abfeuern, wenn er sich duckt.
4. Wenn Dich ein Gegner trifft, verlierst Du zwar Energie, wirst aber für einen Moment unbesiegbar. Nutze diese Zeit, um schwierige Hindernisse zu überwinden.
5. Sammel soviel Gold und Diamanten wie Du nur kannst. Am Ende eines jeden Stage erhältst Du Punkte und sogar ein Extraleben, wenn Dein Score hoch genug ist.

NOTIZEN

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt auf die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für die in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekauften Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-58 06 an, und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, schicken Sie das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH
Babenhäuser Straße 50
63760 Großostheim**

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produktes beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer unsachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach dem Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-58 06).

Für in Österreich oder in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges. m.b.H.
Ziegeleistraße 31
A - 5027 Salzburg
Tel.: A - 0662-88 14 76**

**Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH - 4052 Basel
Tel.: CH-061-3 11 88 18**