

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.



Leisten Sie einen Beitrag zum Umweltschutz:

-Bitte informieren Sie sich bei Ihrer Gemeinde.

- Verbrauchte Batterien und Akkumulatoren (Akkus) gehören nicht in den Hausmüll.
- Sie können sie bei einer Sammelstelle für Altbatterien bzw. Sondermüll abgeben.

TM and ® are trademarks of Nintendo CO., LTD.

© Nintendo 1997

Disney's The Jungle Book. © Disney.

© 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

Inhalt

DIE GESCHICHTE	4
DER SPIELBILDSCHIRM	5
MOGLIS BEWEGUNGEN	7
DIE WAFFEN	8
DIE LIANEN	10
EINGÄNGE UND BONUSLEVEL	11
HALT!	12
DIE ZEHN LEVEL	12
WEN DU IM SPIEL TRIFFST	14
SPEZIALGEGENSTÄNDE	16
ZWISCHENSTATION	17
SPIELTIPS	17

Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo® Game Boy™ Spielkassette zu Disneys DAS DSCHUNGELBUCH 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.

DIE GESCHICHTE

Der gefährliche Tiger Shere Khan ist wieder im Dschungel aufgetaucht. Diesmal hat er es auf das Menschenkind Mogli abgesehen, das sich auf dem gefahrvollen Weg zur Menschensiedlung befindet.

Die abenteuerliche Reise des kleinen Mogli besteht aus zehn umfangreichen Leveln, die auf den wichtigsten Szenen des Films beruhen. Um ein Level zu beenden, muß Mogli jeweils eine bestimmte Anzahl von Edelsteinen finden. Am Ende eines jeden zweiten Levels ist ein Endgegner zu besiegen. Dieser erwacht, sobald alle Edelsteine eingesammelt wurden.

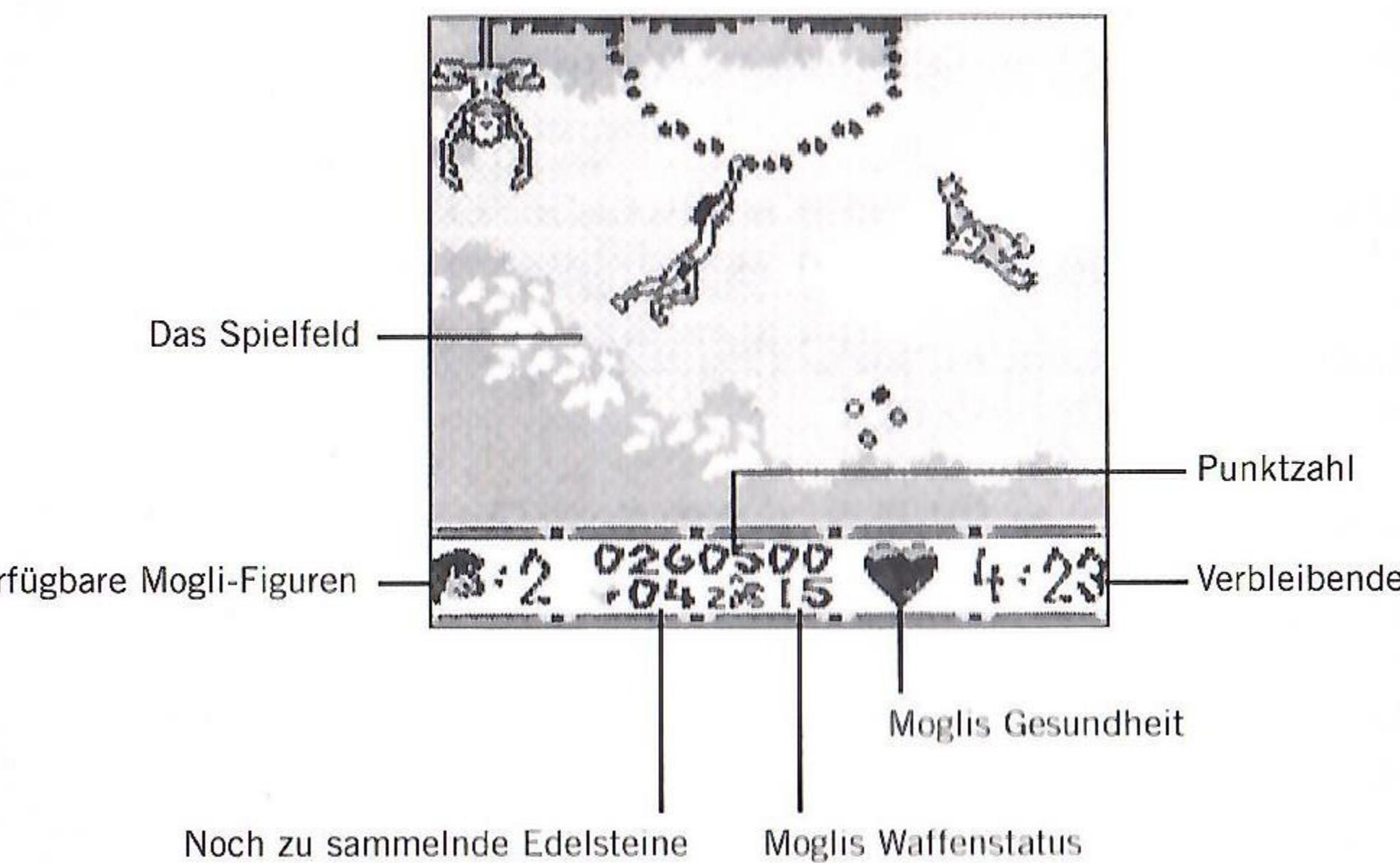
DER TITELBILDSCHIRM

Stecke zuerst die Dschungelbuch-Spielkassette in Deinen Game Boy und schalte ihn danach ein. Es erscheint der Titelbildschirm.

- Drücke im Titelbildschirm die Select-Taste, um den Schwierigkeitsgrad zwischen NORMAL und PRACTICE zu wechseln.
- Drücke den A- oder B-Knopf oder die Start-Taste, um das Spiel zu beginnen.
- NORMAL: Du beginnst das Spiel mit sechs Mogli-Figuren.
- PRACTICE: Auch in diesem Modus startest Du mit sechs Mogli-Figuren. Gegner sind aber leichter zu besiegen und nicht ganz so angriffslustig. Der Nachteil ist, daß Du nicht so viele Punkte wie im NORMAL-Modus erzielen kannst.

DER SPIELBILDSCHIRM

Das Geschehen läuft auf dem Spielfeld ab, das den größten Teil des Game Boy Bildschirms einnimmt. Ein Statusfeld unterhalb des Spielfelds zeigt wichtige Einzelheiten, wie zum Beispiel die Punktzahl oder die verbleibenden Figuren.



VERFÜGBARE MOGLI-FIGUREN – Du beginnst das Spiel mit sechs Versuchen. Du verlierst einen Versuch, wenn Mogli in eine Grube fällt, seine gesamte Energie verliert oder die vorgegebene Zeit überschreitet. Sind alle Mogli-Figuren aufgebraucht, ist das Spiel beendet (Game Over), es sei denn, Du bist im Besitz eines Feigenblatts. Während des Spiels kannst Du jedoch zusätzliche Mogli-Figuren finden.

PUNKTZAHL – Du erhältst Punkte, wenn Du mit Mogli bestimmte Aufgaben erledigst. Dazu gehören zum Beispiel das Besiegen von Gegnern oder das Einsammeln von Spezialgegenständen. Auch Bonuspunkte werden vergeben.

NOCH ZU SAMMELNDE EDELSTEINE – Die Zahl gibt an, wieviele Edelsteine Mogli noch sammeln muß, bevor er das Level verlassen kann. Ein Endgegner erwacht erst, wenn alle Edelsteine gefunden wurden.

MOGLIS WAFFENSTATUS – Hier erkennst Du, welche Waffe Mogli im Moment in der Hand hält. Weitere Einzelheiten findest Du im Abschnitt DIE WAFFEN.

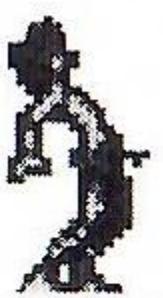
MOGLIS ENERGIE – Das große Herz in der Statusleiste steht für Moglis Energie. Stößt Du mit einem Gegner zusammen, wird ein Teil dieser Energie abgezogen. Ist alle Energie verbraucht, geht eine Mogli-Figur verloren. Denke daran, daß Du während des Spiels zusätzliche Energie finden kannst.

VERBLEIBENDE ZEIT – Dir steht eine vorgegebene Zeit zur Verfügung, um alle Edelsteine in einem Level einzusammeln. Kannst Du die Aufgabe in dieser Zeit nicht erledigen, verlierst Du eine Mogli-Figur.

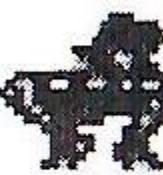
MOGLIS BEWEGUNGEN



- Drücke das Steuerkreuz nach rechts oder links, um Mogli in die entsprechende Richtung zu lenken.
- Halte den B-Knopf während des Laufens gedrückt, um mit Mogli zu rennen. Dadurch sind auch weite Sprünge möglich.
- Drückst Du den A-Knopf, vollführt Mogli einen Sprung. Je länger Du dabei den A-Knopf gedrückt hältst, desto höher springt Mogli.
- Bewegst Du das Steuerkreuz während eines Sprungs nach links oder rechts, bewegt sich Mogli in die gewünschte Richtung.
- Springst Du während des Laufens, hüpfst Mogli in die entsprechende Richtung. Denke daran, daß Mogli umso weiter springt, je schneller er sich bewegt.



- Drücke das Steuerkreuz nach oben, während Mogli steht, um nach oben zu schauen.



- Drückst Du das Steuerkreuz nach unten, während Mogli steht, duckt er sich und blickt dabei nach unten.

DIE WAFFEN

Mogli ist ein einfallsreicher Kerl, der das Beste aus seiner Situation macht. Er hat immer Bananen zum Werfen parat. Es stehen aber auch andere Waffen in begrenzter Anzahl zur Verfügung, die er nur aufheben muß. Einige Waffen werden von besiegtene Gegnern zurückgelassen.



STANDARD-BANANENSCHUSS – Mogli besitzt einen unbegrenzten Vorrat an Bananen. Wenn andere Waffen nicht mehr zur Verfügung stehen, werden diese automatisch durch den Standard-Bananenschuß ersetzt.



BANANENSPLIT – Doppelte Bananenpower! Mogli benötigt weniger Treffer, um Gegner zu besiegen.



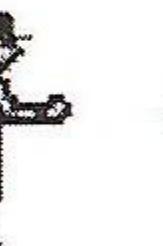
BUMERANG-BANANEN – Sie fliegen wie echte Bumerangs durch die Luft und kommen wieder zu Mogli zurück. Man kann sie allerdings nur einmal einsetzen.



NÜSSE – Sie sind für den Einsatz mit dem Bambus-Blasrohr gedacht, das Mogli während seines Abenteuers findet.



MEDIZINMANN-MASKEN – Wenn Mogli eine dieser Masken aufsetzt, ist er für kurze Zeit unverwundbar. Stürzt er jedoch in eine Fallgrube, hilft auch die Maske nicht.



- Drücke die Select-Taste, um zwischen Moglis Spezialwaffen zu wechseln.



- Drücke den B-Knopf, um die augenblicklich gewählte Waffe einzusetzen.



- Halte das Steuerkreuz in eine beliebige Richtung gedrückt (außer nach unten), damit Mogli die gewählte Waffe in die gewünschte Richtung abfeuert.

HALT!

Wenn Du einmal eine Pause einlegen möchtest, aber gerade mitten in einem spannenden Level steckst, mußt Du den Game Boy nicht unbedingt ausschalten. Halte doch einfach das Spiel an!

- Drücke während des Spiels die Start-Taste, um das Spiel anzuhalten. Im Statusfeld wird durch Blinken angezeigt, daß das Spiel unterbrochen wurde.
- Drücke während der Spielpause erneut die Start-Taste, um das Abenteuer fortzusetzen.
- Eine Reset-Funktion läßt sich aktivieren, wenn der A- und B-Knopf und die Start- und Select-Taste gleichzeitig gedrückt gehalten werden. Das Spiel beginnt von vorne.

DIE ZEHN LEVEL

Eine kurze Übersicht über die einzelnen Level.

DER DSCHUNGEL BEI TAG – Du kannst auf Bäume klettern, über Gruben springen, an Lianen schwingen ... und einige Überraschungen erleben!

DER GROSSE BAUM – Nutze die dicken Äste des Baums, um ganz nach oben zu klettern. Wenn Du die Löcher des Baums betrittst, wirst Du an eine andere Stelle befördert.

DIE FRÜHPATROUILLE – Eine Horde Elefanten marschiert durch den Dschungel. Über die Rücken der Dickhäuter kannst Du Bäume und Plattformen erreichen, auf denen Edelsteine versteckt sind. Schafft es Mogli, zum Levelende zu kommen, bevor die Frühpattouille ihr Ziel erreicht hat?

AM FLUSS – Mit Hilfe der Felsen und der schwimmenden Schildkröten gelangst Du ans sichere Ufer.

IM FLUSS – Mogli gleitet auf Balus Bauch den gefährlichen Fluß hinab. Vor Krokodilen ist er dort aber noch lange nicht sicher.

DAS BAUMDORF – Betrittst Du die Baumhäuser, findest Du Dich an einer anderen Stelle des Baumdorfes wieder.

DIE ALTEN RUINEN – King Louies Tempel ist ziemlich zerfallen und steckt voller gefährlicher Abgründe.

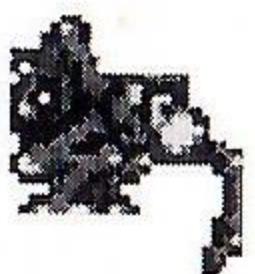
DIE EINSTÜRZENDEN RUINEN – Der Weg führt Mogli nach ganz oben. Einstürzende Plattformen bergen jedoch Risiken beim Aufstieg.

DER DSCHUNGEL BEI NACHT – Bei Dunkelheit tummeln sich einige zusätzliche Widersacher, wie Glühwürmchen oder Fledermäuse, in den Tiefen des Dschungels.

DAS ÖDLAND – Ein trübsinniger Ort, an dem Du ständig den brennenden Feuern ausweichen mußt. Achte besonders auf einschlagende Blitze, die mit dem Sturm ins Land ziehen.

WEN DU IM SPIEL TRIFFST...

Hier sind einige Tiere, die Mogli auf seiner Reise begegnen werden.



FRECHE AFFEN

Diese kecken kleinen Urwaldbewohner werfen mit Kokosnüssen und Früchten. Mogli sollte gut auf sie achten.



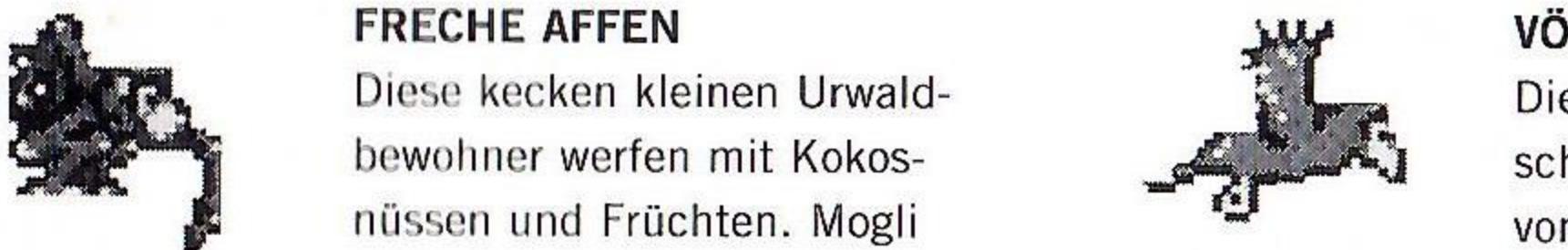
WILDSCHWEINE

Die flotten Vierbeiner laufen wutentbrannt durch den dichten Urwald.



SCHLANGEN

Zwei Gattungen von Schlangen wollen Mogli ans Leder. Kobras spucken Gift und Baumschlangen verletzen ihre Opfer mit einem Biß.



VÖGEL

Die friedliebenden Flattertiere schauen sich das Treiben lieber von oben an.



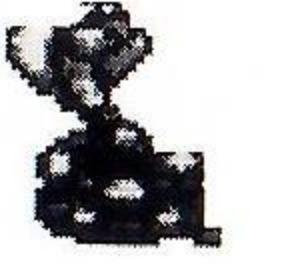
SKORPIONE

Die Stacheln der heimtückischen Skorpione enthalten ein starkes Gift.



GÜRTELTIERE

Rollen sich die putzigen Tierchen zusammen, sollte man schnellstens das Weite suchen.



KAA

Dem hypnotisierenden Blick der hinterlistigen Schlange Kaa sollte Mogli keinesfalls trauen.



BALU

Ein dicke Freundschaft wird Dich mit dem freundlichen Bären verbinden, wenn Du ihn in einem Boxkampf besiegst.



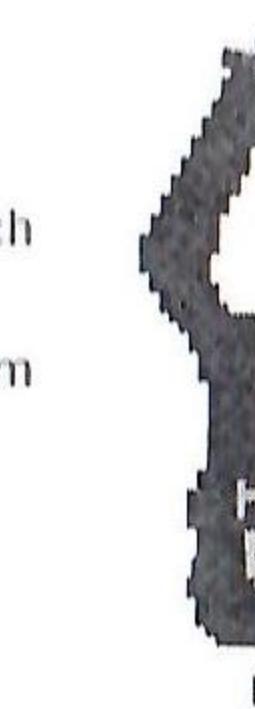
DER MEDIZINMANN

Hinter der Fassade des antiken Heilers verbergen sich drei freche Affen.



KING LOUIE

Er ist der König der Affenbande und Anführer der oberen Zehntausend des Dschungels. Sein besonderes Interesse gilt dem Wissen über das Feuer.



SHIR KHAN

Der hungrige Tiger ist Moglis gefährlichster Feind.

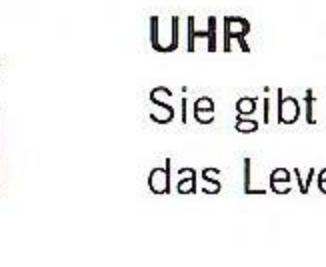
SPEZIALGEGENSTÄNDE

Mogli sollte die folgenden Gegenstände stets einsammeln, da sie ihm im Laufe des gefährlichen Abenteuers hilfreich sein können.



TRAUBEN

Sie verbessern Moglis Energie.



UHR

Sie gibt Dir zusätzliche Zeit, um das Level zu beenden.



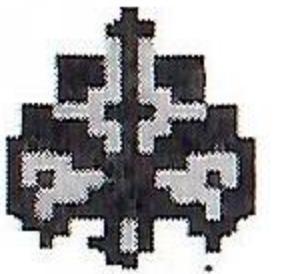
FRÜCHTE

Alle Früchte bringen Bonuspunkte ein.



MOGLI-KÖPFE

Für jeden eingesammelten Kopf erhältst Du eine neue Mogli-Figur.



FEIGENBLÄTTER

Für jedes Feigenblatt kannst Du das Spiel an der zuletzt berührten Neustart-Blume oder am Anfang des Levels fortsetzen.



SCHAUFEL

In jedem Level kannst Du eines dieser begehrten Utensilien finden. Es ermöglicht Dir den Zugang zu einer Bonusrunde.

ZWISCHENSTATION

Vor Mogli liegt ein langer und gefährlicher Weg. Damit er nicht immer wieder ganz von vorne beginnen muß, wenn er einen Versuch verliert, gibt es eine Besonderheit.

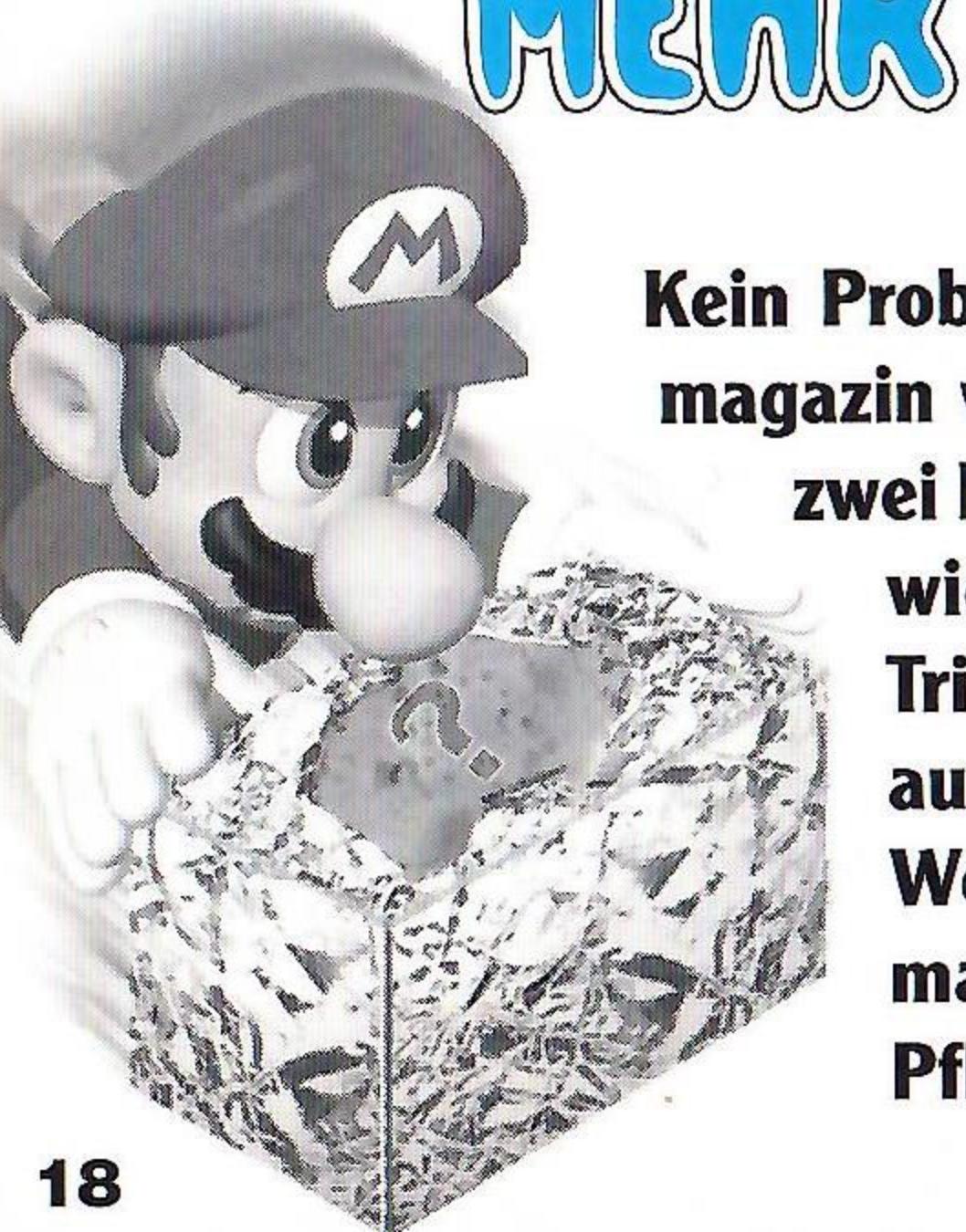


NEUSTART-BLUME – Diese Blümchen drehen sich, wenn Mogli sie berührt. Wenn Du nun während des Spiels eine Mogli-Figur verlierst, wird das Abenteuer an der zuletzt berührten Neustart-Blume des Levels fortgesetzt.

SPIELTIPS

- Mogli benötigt Anlauf, um größere Gruben überspringen zu können.
- Springe nicht ins Ungewisse. Du könntest in einer riesigen Fallgrube landen.
- Manchmal ist es besser, auf Gegner zu springen, um sie zu besiegen. Wenn sie jedoch unerreichbar sind, sollten Waffen eingesetzt werden. Manche Gegner benötigen mehr als nur einen Treffer, um besiegt zu werden.
- Schau Dich nach Wippen um. Auf jeder Wippe liegt ein riesiger Stein. Wenn Mogli auf die andere Seite der Wippe springt, fliegt der Stein in die Luft. Die Figur wird in schwindelerregende Höhen katapultiert, wenn der Stein erneut auf die Wippe knallt.

MEHR NEWS? MEHR INFOS? MEHR SPIELE?



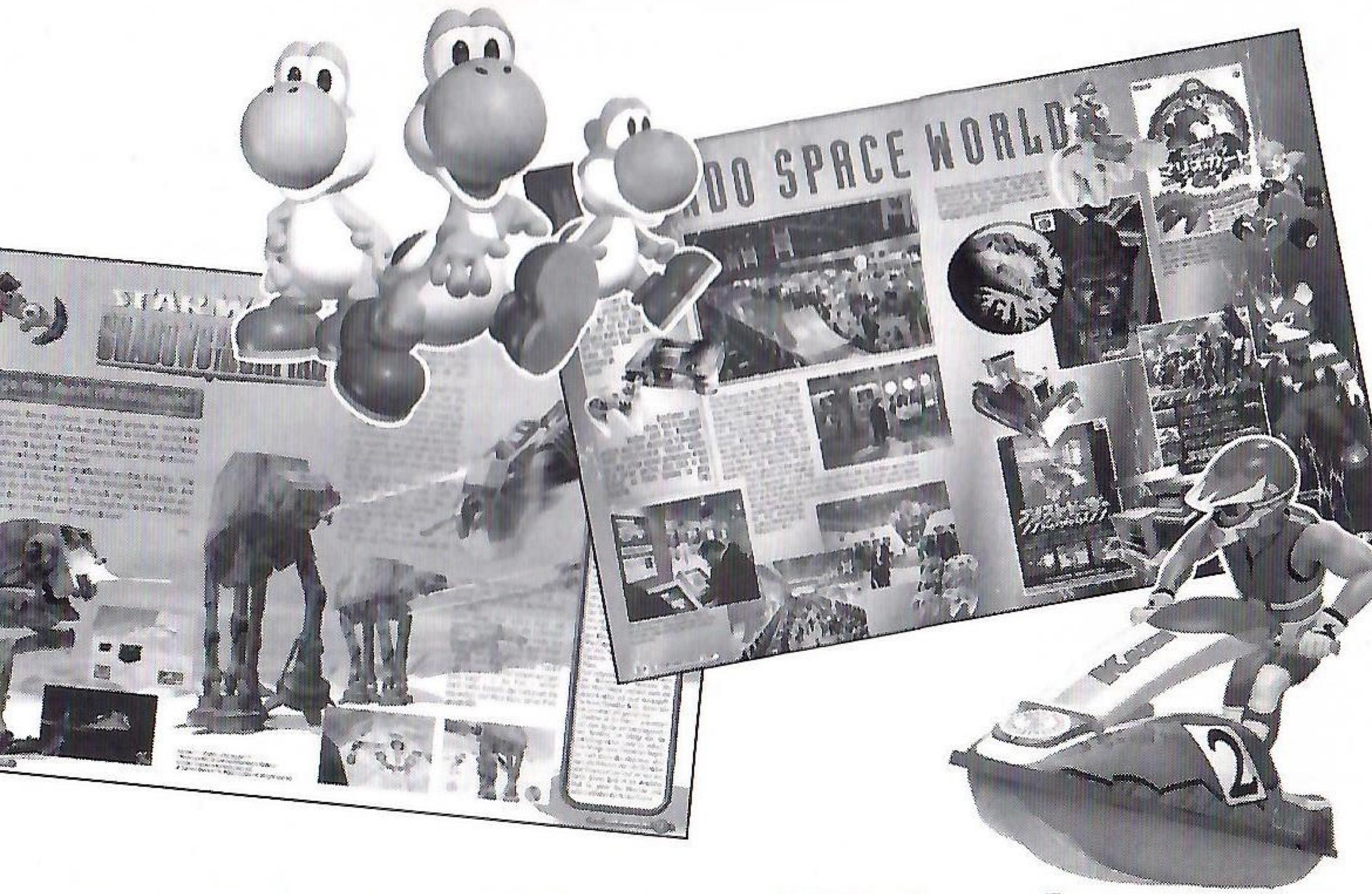
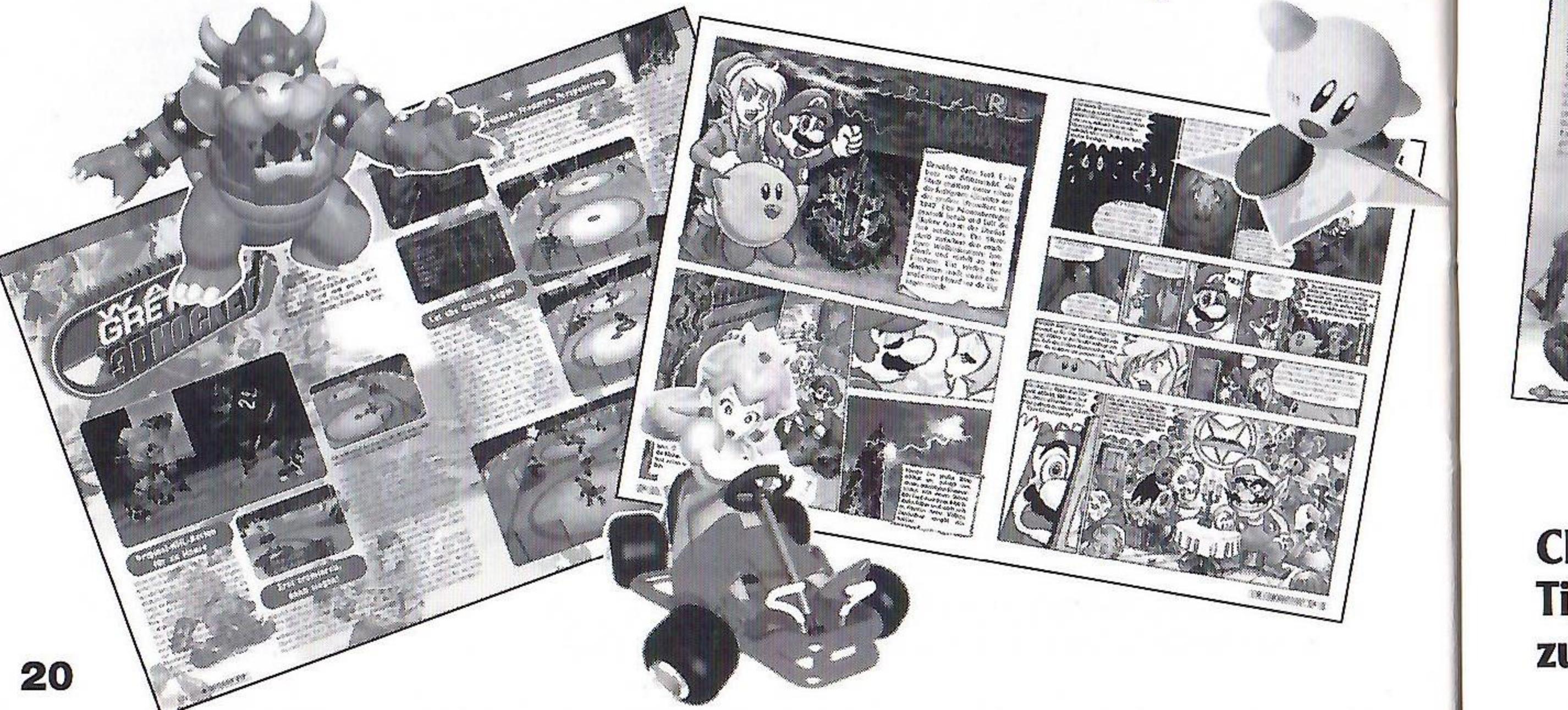
Kein Problem! CLUB NINTENDO, das Videospielmagazin von den Nintendo-Profis, informiert alle zwei Monate über die neusten Spiele und Entwicklungen, verrät die heißesten Tips und Tricks zu Euren Lieblingsgames und bietet außerdem Comics, Rätsel und jede Menge Wettbewerbe, bei denen sich das Mitmachen lohnt. CLUB NINTENDO ist die Pflichtlektüre für jeden Nintendo-Fan!

MEHR FUN? MEHR NINTENDO?

CLUB NINTENDO gibt es kostenlos bei Eurem Nintendo-Händler oder als Abo direkt nach Hause.

Im Abo kostet das Heft DM 29,95 (+ DM 3,- Nachnahmegebühr) und beschert Euch sechs Ausgaben des CLUB NINTENDO Magazins und die exklusive Power Prämie, die Ihr nur als Abonnent erhaltet! Abo-Karten erhältet Ihr unter der Adresse CLUB NINTENDO, Nintendo Center, Postfach 1501, 63760 Großostheim oder in jedem CLUB NINTENDO Magazin.

Begebt Euch mit Nintendo^{CLUB} auf eine Achterbahnhfahrt durch die bunte Welt der Videospiele!



CLUB NINTENDO, alle zwei Monate neu! Mit News, Reportagen, Tips & Tricks, Interviews, Comics, Rätseln und jeder Menge Infos zu Euren Lieblingsspielen!

NOTIZEN:

REV-H

GEWÄHRLEISTUNG

Nintendo of Europe GmbH gewährt für 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 die Nintendo Konsumentenberatung in Deutschland **gebührenfrei unter der Telefon-Nummer 0130-5806** 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 • Nintendo Center • Reparaturabteilung
63760 Großostheim • (in Deutschland).**

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mängelbeseitigung 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 ferner mündlich mit allen Fragen zu Reparaturwünschen an die Nintendo Konsumentenberatung (**gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: 0130-5806**).

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

Stadlbauer Marketing +
Vertriebs Ges.m.b.H.
Handelszentrum 6
A-5101 Bergheim
Tel.: A-0662-45 92 03-0

Waldmeier AG
Auf dem Wolf 30
CH-4028 Basel
Tel.: CH-061-3199818
Hotline: CH-061-3199836