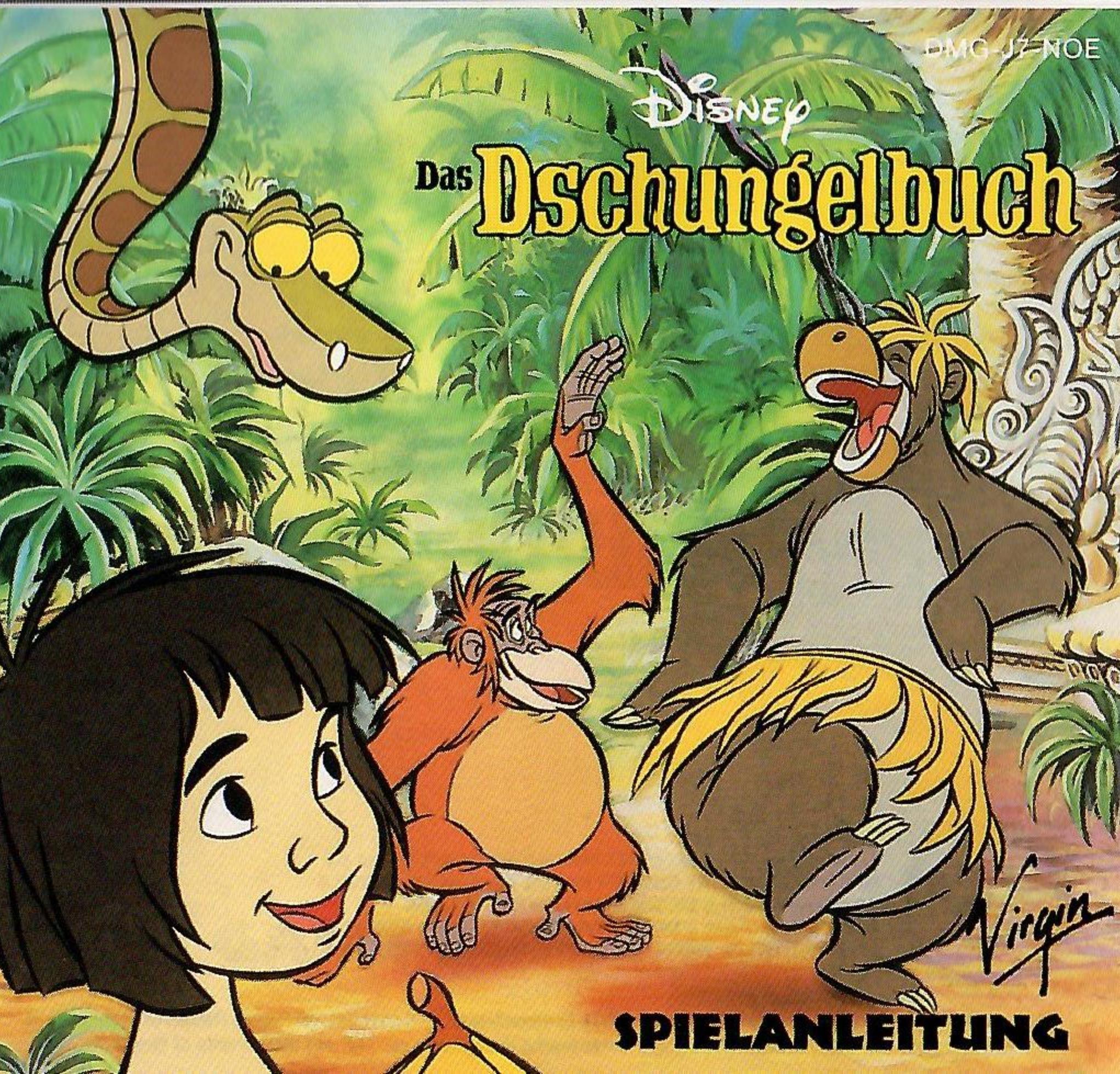


DMG-JZ-NOE



Nintendo

GAMME BOY

PRINTED IN JAPAN

Virgin Interactive Entertainment (Deutschland) GmbH, Borselstrasse 16/B, 22765 Hamburg, Germany.

Disney
Das Dschungelbuch



DIESES QUALITÄTSSIEGEL IST DIE GARANTIE DAFÜR, DAB SIE
NINTENDO-QUALITÄT GEKAUFT HABEN. ACHTEN SIE DESHALB
IMMER AUF DIESES SIEGEL, WENN SIE SPIELE ODER
ZUBEHÖR KAUFEN, DAMIT SIE SICHER SIND, DAB ALLES
EINWANDFREI ZU IHREM NINTENDO GAME BOY-SYSTEM PAßT.

The Jungle Book © Disney ® 1994 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All Rights Reserved. Nintendo®,
Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

LICENSED BY
Nintendo®

GAME BOY

Lege das Dschungelbuch - Game Pak ein, und schalte deinen Game Boy™ an.

DAS SPIEL

Der Tiger Shir Khan ist wieder im Dschungel aufgetaucht, und er hat es auf das Menschenjunge abgesehen: auf Mogli, der auf dem gefahrvollen Weg zum Menschendorf ist.

Zwischen Mogli und seiner Ankunft bei den Menschen liegen 10 Levels, die auf den wichtigsten Szenen des Films beruhen. Um einen Level abzuschließen, muß Mogli anderen Figuren aus dem Weg gehen und jeweils eine bestimmte Anzahl von Edelsteinen finden und aufheben. Am Ende jedes Levels (vom zweiten Level an) muß Mogli außerdem eine der Hauptfiguren aus dem Film besiegen, die aufwacht, sobald er alle Edelsteine gefunden hat.

DER "JUNGLE BOOK" - TITELBILDSCHIRM

Nach dem Mitarbeiterverzeichnis erscheint der Titelbildschirm.

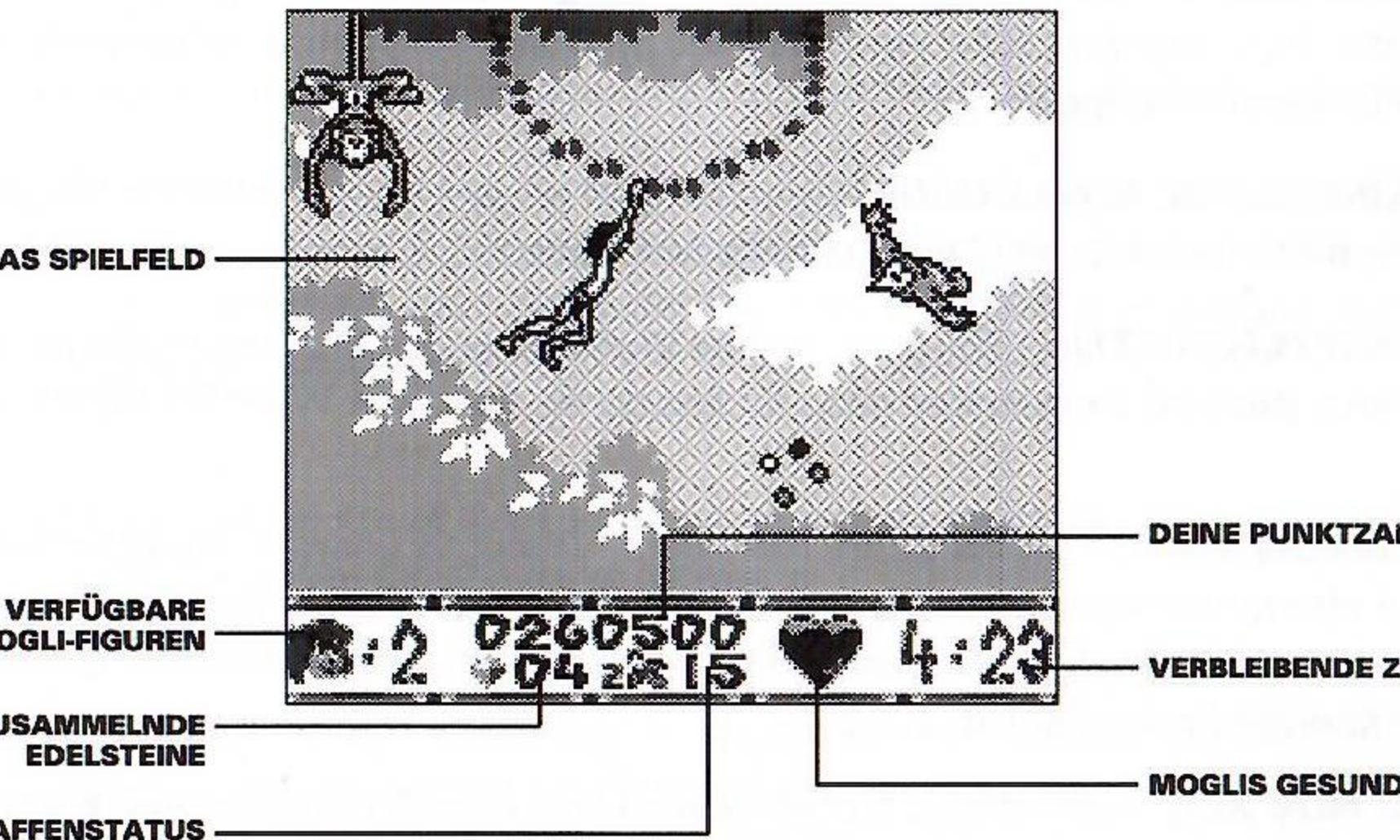
- Drücke den Select-Knopf, um den Schwierigkeitsgrad (LEVEL) zwischen "NORMAL" und "PRACTICE" (Übung) umzuschalten.
- Drücke Knopf A, Knopf B oder den Startknopf, um das Spiel zu beginnen.

NORMAL: Das Spiel beginnt mit drei Mogli-Figuren.

PRACTICE: Das Spiel beginnt auch in diesem Modus mit drei Mogli-Figuren, aber seine Waffen sind stärker, und die anderen Gestalten, die sich im Dschungel herumtreiben, sind nicht ganz so feindlich gesinnt. Der Nachteil ist, daß du nicht so viele Punkte erzielst wie beim "NORMALEN" Spiel.

DER BILDSCHIRM WÄHREND DES SPIELS

Die Handlung spielt sich auf dem Spielfeld ab, das den größten Teil des Game Boy Bildschirms einnimmt. Ein Statusfeld unterhalb des Spielfeldes zeigt wichtige Einzelheiten an, zum Beispiel die Anzahl der übrigen Mogli-Figuren und deine Punktzahl.



VERFÜGBARE MOGLI-FIGUREN - Du beginnst mit dreien. Du verlierst eine Figur, wenn Mogli in eine tödliche Grube fällt, wenn seine Gesundheit nicht mehr ausreicht oder wenn die Spielzeit überschritten wird. Hast du alle Mogli-Figuren verloren, dann ist das Spiel für dich vorbei (Game Over), es sei denn, du besitzt ein Feigenblatt (siehe SPEZIALGEGENSTÄNDE auf Seite 16). Beachte, daß du auch während des Spiels zusätzliche Mogli-Figuren finden kannst.

DEINE PUNKTZAHL - Du erhältst Punkte, wenn Mogli bestimmte Aufgaben erledigt, also z.B. unfreundliche Tiere aus dem Spiel vertreibt oder Spezialgegenstände aufsammelt. Auch Bonuspunkte werden vergeben.

AUFZUSAMMELNDE EDELSTEINE - Die Zahl gibt an, wie viele Edelsteine Mogli aufzammlen muß, bevor er den Level abschließen kann.

MOGLIS WAFFENSTATUS - Zeigt an, welche Waffe Mogli im Moment in der Hand hält und benutzen kann. Weitere Einzelheiten dazu findest du im Abschnitt WAFFEN BENUTZEN auf Seite 8.

MOGLIS GESUNDHEIT - Dieses große Herz steht für Moglis Energie. Mogli verliert Energie, wenn er mit einem unfreundlichen Tier zusammenstößt. Hat er seine gesamte Energie eingebüßt, dann verlierst du eine Mogli-Figur. Achte darauf, daß du während des Spiels zusätzliche Energie finden kannst.

VERBLEIBENDE ZEIT - Jawohl, es gibt für jeden Level eine Zeitbegrenzung. Ein lauter Piepton zeigt an, daß deine Zeit abläuft.

MOGLIS BEWEGUNGEN

Nimm dir in den Anfangslevels die Zeit, Moglis Bewegungen zu üben.

- Drücke den Richtungsknopf (R-Knopf) rechts oder links, damit Mogli in die entsprechende Richtung geht.
- Halte Knopf B gedrückt, während Mogli in Bewegung ist, damit er schnell läuft.
- Drückst du Knopf A, wenn sich Mogli nicht nach links oder rechts bewegt, dann springt er gerade nach oben. Je länger du dabei Knopf A gedrückt hältst, desto höher springt Mogli.
- Drücke den R-Knopf links oder rechts, während sich Mogli in der Luft befindet, damit er sich in diese Richtung bewegt.
- Halte den R-Knopf rechts oder links gedrückt und betätige dann Knopf A, damit Mogli in die entsprechende Richtung springt. Beachte, daß Mogli umso weiter springt, je schneller er sich vorher bewegt.





- Drücke den R-Knopf oben, während Mogli stillsteht, damit er nach oben schaut.



- Drücke den R-Knopf unten, wenn Mogli stillsteht, damit er sich duckt und nach unten blickt.

BENUTZEN VON WAFFEN

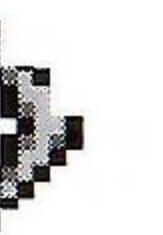
Mogli ist ein einfallsreicher kleiner Kerl, der alle Möglichkeiten seiner Umgebung nutzt. Er hat immer Bananen zum Werfen parat, aber es gibt auch andere Waffen (in begrenzter Anzahl) im Spiel, die er nur aufzuheben braucht. (Einige werden von vertriebenen Gegnern zurückgelassen).



STANDARD-BANANENSCHUSS - Mogli hat einen unbegrenzten Vorrat davon. Wenn eine andere Waffe, die Mogli benutzt, aufgebraucht ist, wird sie automatisch durch den Standard-Bananenschuß ersetzt.



BANANENSPLIT - Doppelte Bananenpower!



BUMERANG-BANANEN - Sie fliegen wie echte Bumerangs durch die Luft und kommen wieder zurück, können allerdings nur einmal benutzt werden.



NÜSSE - Für den Einsatz mit dem Bambus-Blasrohr, das Mogli während seines Abenteuers findet.



MEDIZINMANN-MASKEN - Wenn Mogli eine dieser Masken aufsetzt, ist er für kurze Zeit unverwundbar. Aber Vorsicht: Er kann trotzdem noch in Fallgruben stürzen!



- Drücke den Select-Knopf, um die Waffen durchzugehen, die Mogli bei sich hat.



- Drücke Knopf B, damit Mogli die augenblicklich gewählte Waffe in die Richtung einsetzt, in die er gerade schaut.



- Halte den R-Knopf in eine beliebige Richtung gedrückt (außer unten), und betätige Knopf B, damit Mogli die augenblicklich gewählte Waffe in die gewünschte Richtung abfeuert.

LIANENBENUTZUNG

Mogli kann auf alle Lianen klettern und sich damit fortschwingen. Einige der Lianen sind miteinander verbunden, so daß Mogli sich daran entlanghangeln kann.



- Drücke den R-Knopf oben oder unten, wenn sich Mogli über einer Liane befindet, damit er in diese Richtung klettert.
- Drücke den R-Knopf rechts oder links, wenn Mogli sich an einer Liane festhält, damit er sich in diese Richtung schwingt (oder sich weiterhangelt, wenn er an miteinander verbundenen Lianen hängt). Beachte aber, daß Mogli nicht schwingen kann, wenn er an der Liane zu weit oben hängt. Je weiter unten er hängt, desto weiter kann er schwingen.
- Drücke Knopf B, damit Mogli seine augenblicklich gewählte Waffe einsetzt, während er an der Liane hängt.



- Drücke Knopf A, um Mogli von der Liane wieder abspringen zu lassen.



EINGÄNGE BENUTZEN

In einigen Levels kann Mogli Öffnungen in der Umgebung benutzen - und an anderer Stelle im selben Level wieder auftauchen!

- Drücke den R-Knopf oben, damit Mogli in eine Öffnung hineingeht.

DIE BONUSLEVELS

Im gesamten Dschungelbuch-Spiel sind unterirdische Höhlen verborgen, in denen es lauter Bonusgegenstände gibt. Wenn du solch einen Bonuslevel gefunden hast, benutze die Felsvorsprünge und Wippen, um vorwärtszukommen. Hier kommen Mogli zwar keine anderen Figuren in die Quere, aber es gibt eine Zeitbegrenzung - also beeil dich!

HALT!

Du solltest pro Stunde immer eine kurze Pause einlegen. Wenn du gerade mitten in einem Level bist und deswegen deinen Game Boy nicht ausschalten möchtest, dann halte doch einfach das Spiel an!

- Drücke während des Spiels den Startknopf, um es anzuhalten. Im Statusfeld wird durch Blinken angezeigt, daß das Spiel unterbrochen wurde.
- Drücke während der Spielpause den Startknopf, um das Spiel wieder aufzunehmen.
- Du kannst jederzeit während des Spiels Knopf A, Knopf B, den Startknopf und den Select Knopf gedrückt halten, um das Modul neu einzustellen.

DIE 10 LEVELS

Eine kurze Übersicht über die einzelnen Levels.

DER DSCHUNGEL BEI TAGE - Du kannst auf Bäume klettern, über Gruben springen, an Lianen schwingen... und ein paar Überraschungen erleben.

DER GROSSE BAUM - Nutze seine dicken Äste, um ganz nach oben zu klettern. Wenn du durch die Astlöcher in den Baum hineinstiegst, tauchst du woanders wieder auf.

DIE FRÜHPATROUILLE - Eine Herde Elefanten marschiert durch den Dschungel. Über die-

Rücken der Elefanten kannst du die Bäume und Plattformen erreichen, auf denen die Edelsteine versteckt sind. Schafft es Mogli, zum Ende des Levels zu kommen, bevor die Frühpattouille ihr Ziel erreicht hat?

AM FLUSS - Mit Hilfe der Felsen und schwimmenden Schildkröten kommst du ans andere Ufer.

IM FLUSS - Mogli gleitet auf Balus Bauch den Fluß hinunter - aber dort ist er noch lange nicht vor den Krokodilen sicher.

DAS BAUMDORF - Geh in die Baumhäuser hinein, um an einer anderen Stelle dieses Levels wieder aufzutauchen.

DIE ALTEN RUINEN - King Louies Tempel ist ganz schön verfallen. Achte auf die Lücken!

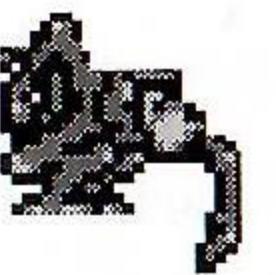
DIE EINSTÜRZENDEN RUINEN - Kannst du ganz nach oben klettern? Laß dich warnen: Einige Plattformen fallen einfach in sich zusammen..

DER DSCHUNGEL BEI NACHT - Ähnelt dem Dschungel bei Tage, aber hier mußt du auch noch mit Fledermäusen und Glühwürmchen fertigwerden.

DAS ÖDLAND - Ein trübsinniger Ort, an dem du ständig den Feuern ausweichen mußt. Außerdem braut sich ein Sturm zusammen, also nimm dich vor Blitzen in acht.

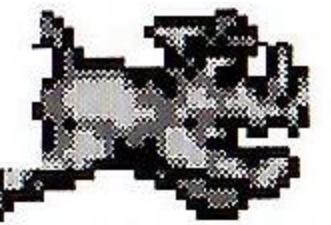
WEN DU IM SPIEL TRIFFST

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



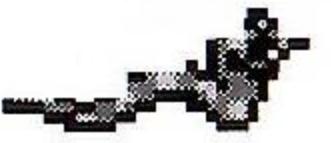
FRECHE AFFEN

Und das sind sie wirklich, oder? Vorsicht vor den Kokosnüssen und Früchten, mit denen manche von ihnen werfen.



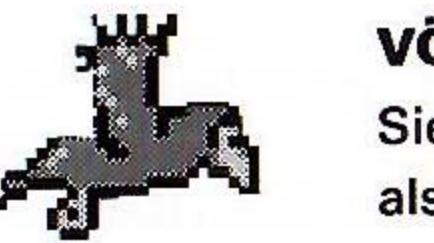
WILDSCHWEINE

Sie laufen wutentbrannt vorwärts und rückwärts.



SCHLANGEN

Es gibt zwei Arten: Kobras spucken Gift, und Baumschlangen beißen.



VÖGEL

Sie fliegen nur so herum - also keine Panik!



SKORPIONE

Hüte dich vor ihren Stacheln!



GÜRTELTIERE

Vorsicht, wenn sie sich zu einer Kugel zusammenrollen.



KAA

Dieser Schlange mit ihren hypnotischen Augen solltest du auf keinen Fall trauen.



BALU

Schließ mit dem Bären Freundschaft, indem du ihn in einem bizarren "Boxkampf" besiegst.



KING LOUIE

Der König der Tanzverrückten und der oberen Zehntausend des Dschungels. Höher geht's hier nicht, und das läßt ihn hochgehen!



DER MEDIZINMANN

Eigentlich ist es gar keiner, sondern nur drei freche Affen.

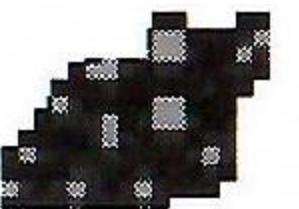


SHIR KHAN

Der hungrige Tiger ist Moglis gefährlichster Gegner.

SPEZIALGEGENSTÄNDE

Um Mogli bei seinem Abenteuer zu helfen, solltest du die folgenden Gegenstände aufheben, wenn du sie findest.



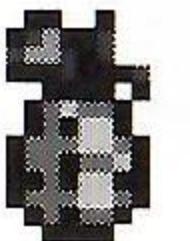
TRAUBEN

Sie verbessern Moglis Gesundheit.



UHR

Gibt dir zusätzliche Zeit zum Beenden des Levels.



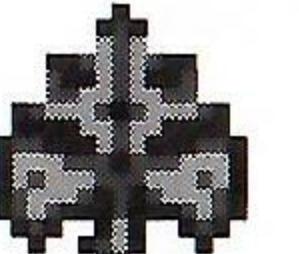
FRÜCHTE

Alle anderen Früchte bringen Bonuspunkte ein.



MOGLI-KÖPFE

Für jeden aufgesammelten Kopf erhältst du eine weitere Mogli-Figur.

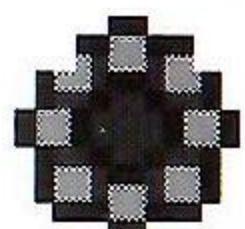


SCHAUFEL

In jedem Level gibt es eine davon - aber wozu sind sie gut?

SPEZIALUMGEBUNG

Gewisse Abschnitte der Umgebung erfüllen bestimmte Funktionen, die deutlich werden, wenn Mogli diese Teile berührt.



NEUSTART-BLUMEN

- Sie drehen sich, wenn Mogli daran vorbeigeht. Wenn du eine Mogli-Figur verloren hast, wird das Spiel bei der zuletzt berührten Neustart-Blume fortgesetzt.

SPIELTIPS

- Mogli braucht Anlauf, um einige der großen Gruben überspringen zu können.
- Spring nicht einfach ins Leere - es könnte eine riesige Fallgrube sein.
- Durch Draufspringen erledigt man gegnerische Figuren schneller als mit einer Waffe. Allerdings kann Mogli die Figuren nicht immer erreichen. Denk dran, daß für einige Figuren ein einziger Treffer nicht ausreicht.
- Schau dich nach Wippen um. Auf jeder Wippe liegt ein großer Stein. Wenn Mogli auf die Wippe springt, fliegt dieser Stein in die Luft, und wenn er wieder landet, wird Mogli hoch in die Luft katapultiert.

GARANTIE

Die Garantiezeit für dieses Produkt ist abhängig von den Gesetzen Ihres Landes. Ihre gesetzlich vorgeschriebenen Rechte werden dadurch nicht beeinflußt. Virgin Interactive Entertainment behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. Virgin Interactive Entertainment gewährt keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien bezüglich dieses Handbuchs, seiner Qualität, der handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck.