

Nintendo®

GAME BOY™

AK

DMG-T4-FRG

SUNSOFT®

World

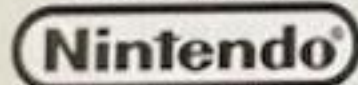
SPIELANLEITUNG

SUNSOFT®



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.

HERZLICHEN DANK

... dafür, daß Sie ein SUNSOFT TRIP WORLD Game Pak gekauft haben. Lesen Sie diese Anleitung gründlich durch, bevor Sie mit dem Spiel beginnen. Dadurch werden Sie das Spiel besser verstehen und mehr Spaß daran haben. Bewahren Sie diese Anleitung daher bitte an einem sicheren Platz auf.

VORSICHTSMAßNAHMEN

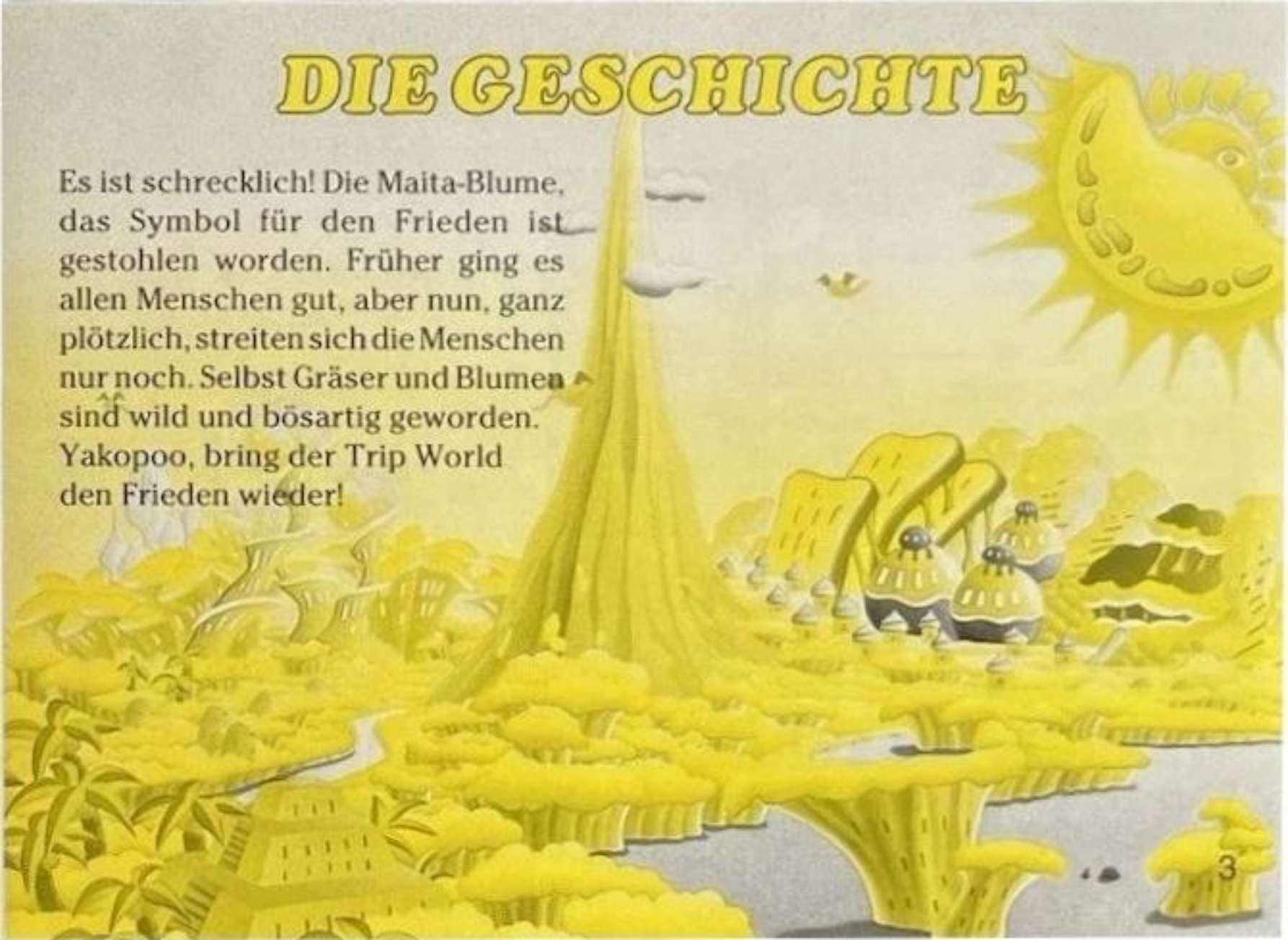
- Achten Sie darauf, den Strom auszuschalten bevor Sie die Pak in die Einheit einstecken oder herausnehmen.
- Dies ist ein Präzisionsinstrument. Lagern Sie es bitte nicht an Orten, die extrem hohen oder niedrigen Temperaturen ausgesetzt sind.
- Nicht verbiegen, zerdrücken, in Flüssigkeiten tauchen oder versuchen auseinander zu bauen.
- Vermeiden Sie eine Berührung der Anschlüsse und achten Sie darauf, diese sauber und trocken zu halten.
- Machen Sie bei längerem Spielen gelegentlich Pausen.

INHALT

Geschichte	3
Stufenwahl	4
Spielkonsole	5
Stufen	6-8
Charaktere	9
Angriffsmethoden	10-11
Punktzahlen	12-13

DIE GESCHICHTE

Es ist schrecklich! Die Maita-Blume, das Symbol für den Frieden ist gestohlen worden. Früher ging es allen Menschen gut, aber nun, ganz plötzlich, streiten sich die Menschen nur noch. Selbst Gräser und Blumen sind wild und böse geworden. Yakopoo, bring der Trip World den Frieden wieder!



STUFENWAHL

KONTROLLFELD.

Links/Rechts

- Bewegt Yakopoo nach links oder rechts

SELECT-TASTE

- (Beim Spiel) Nicht benutzt

GAME RESET

A + B + Select + Start



B-TASTE

- Treten
- Angriff

A-TASTE

- Springen
- Fliegen
- Schwimmen

START-TASTE

- Um das Spiel zu beginnen
- Um das Spiel zu unterbrechen

Unmittelbar nach dem Einschalten erscheinen 3 Yakopoo auf dem Bildschirm. Wenn keiner mehr übrig ist, oder alle besiegt sind, ist das Spiel vorbei.

Wahlmöglichkeiten

Wenn Du beim Eröffnungsbildschirm die Select-Taste drückst, erscheint der Stufenwahl und Tontestbildschirm.

SPIELKONSOLE

Verwandlungen

In die Lüfte



Auf dem Boden



Im Wasser



Drücke
'UP'
während
Du die B-
Taste
drückst.



Drücke
'UP'
während
Du die B-
Taste
drückst.

Drücke
'DOWN'
während
Du die B-
Taste
drückst.



Drücke
'DOWN'
während
Du die B-
Taste
drückst.

Start-Taste

Wird gebraucht, um das Spiel zu beginnen oder zu unterbrechen.

A-Taste

Drücke die A-Taste, um zu springen wenn Du auf dem Boden bist, um zu fliegen, wenn Du in der Luft bist und um zu schwimmen, wenn Du im Wasser bist.

B-Taste

Wird benutzt, um zu treten wenn Du auf dem Boden bist und einen Schaumangriff auszuführen, wenn Du im Wasser bist. Also, wenn Du diese Taste drückst, während Du dabei gleichzeitig die Kreuztaste entweder nach oben oder unten drückst, wird Yakopoo sich verwandeln.

STUFEN

YAKOPOO'S GROßES ABENTEUER

Zuerst lebte Yakopoo in Frieden mit seinem Großvater.

Aber eines Tages wurde eine Blume, die Großvater mit so großer Sorgfalt behütet hatte, gestohlen. Es heißt, diese Blume hat übernatürliche Kräfte. Deshalb sollte sie besser nicht in die falschen Händen geraten, nicht wahr?

STUFE 1

DER BERG FRAGWÜRDIG

Yakopoo klettert auf Berge, überquert Flüsse und geht durch Täler. Am Fuße der Berge kommt er dem Verbleib von Chong Pei auf die Spur. Chong Pei führt plötzlich einen Überraschungsangriff auf Yakopoo aus. Es wird deutlich, daß er es war, der die Blume gestohlen hat. Verliere Yakopoo nicht, erkenn' das Geheimnis der Blume!



STUFE 2

WILDES LAND

Diese Szene spielt in einem Dschungel mit antiken Ruinen ... und es herrscht eine unheimliche Atmosphäre hier! Es sieht fast so aus, als ob alle hier lebenden Kreaturen verrückt geworden sind. Versuche diese Stufe zu umgehen, wenn es nur irgend möglich ist!

STUFE 3

PANDALAND

Dieses Land liegt im Ozean. Arbeite Dich vom Ozean her zur Flußmündung vor. Natürlich sind hier auch alle Kreaturen verrückt geworden. Wo, um Himmel Willen, ist die Maita-Blume bloß?



STUFE 4

PUDDINGLAND

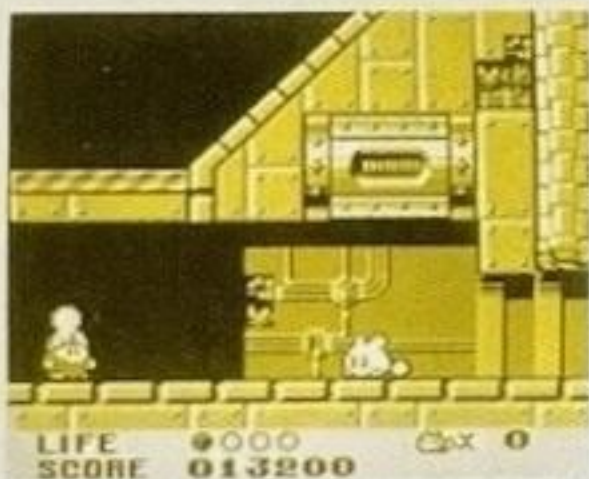
Dies ist für Yakopoo eine Traum aus Süßigkeiten. Dieses Land läuft geradezu nur so über von Nascherein, aber bummeln ist tabu! Diese Land ist aber außerdem auch voll von Widersprüchen und es ist Yakopoo's Aufgabe, hier wieder Ordnung hineinzubringen.



STUFE 5

SPIEGELLAND

Schließlich hat Yakopoo die letzte Stufe erreicht! Wenn Yakopoo den Bog erobert, werden seltsame und wundervolle Dinge passieren!



CHARAKTERE

Yakopoo (der Held).

Eine junge Person aus der Shabubu Rasse. Er hat die Kraft, sich zu verwandeln.



Der alte Mann.

Der Shabubu der die Maita-Blume bewacht.



Die Königin.

Die Königin des Spiegellandes. Für den Moment ist ihr Aufenthaltsort unklar.



Die Maita-Blume.

Die Blume des Frieden die auf dem heiligen Berg, dem Berg Fragwürdig, blüht.



ANGRIFFSMETHODEN



Yakopoo im Wasser

Seine Angriffsmethode in seiner Wasserform ist der Schaumangriff. Wende Dich gegen Deinen Feind und laß eine große Schaumbombe fliegen.



Blumen-Yakopoo

Diese Technik kannst Du einsetzen, wenn Du einen Blumengegenstand aufgenommen hast. Auf diese Weise kannst du nervtötende Feinde einschläfern.



Yakopoo hat viele Angriffsmöglichkeiten. Wenn Du besondere Gegenstände aufnimmst, wird er besondere Veränderungen durchmachen. Dabei verändern sich natürlich auch seine Angriffsmethoden.

ANGRIFFSMETHODEN



Ball-Yakopoo

Wenn Du dich in einen Ball verwandest, bist Du unbesiegbar. Wenn Du aber einen Dorn berührst, stirbst Du.



Schwanz-Yakopoo

Mit diesem Trick kannst Du auch weit entfernte Feinde k. o. schlagen. Gebrauche Deinen langen Schwanz, um Deine Feinde zu zerschlagen.



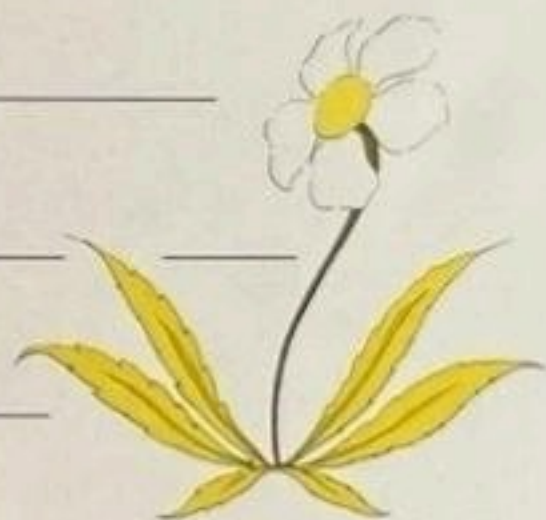
Gewöhnlicher Yakopoo

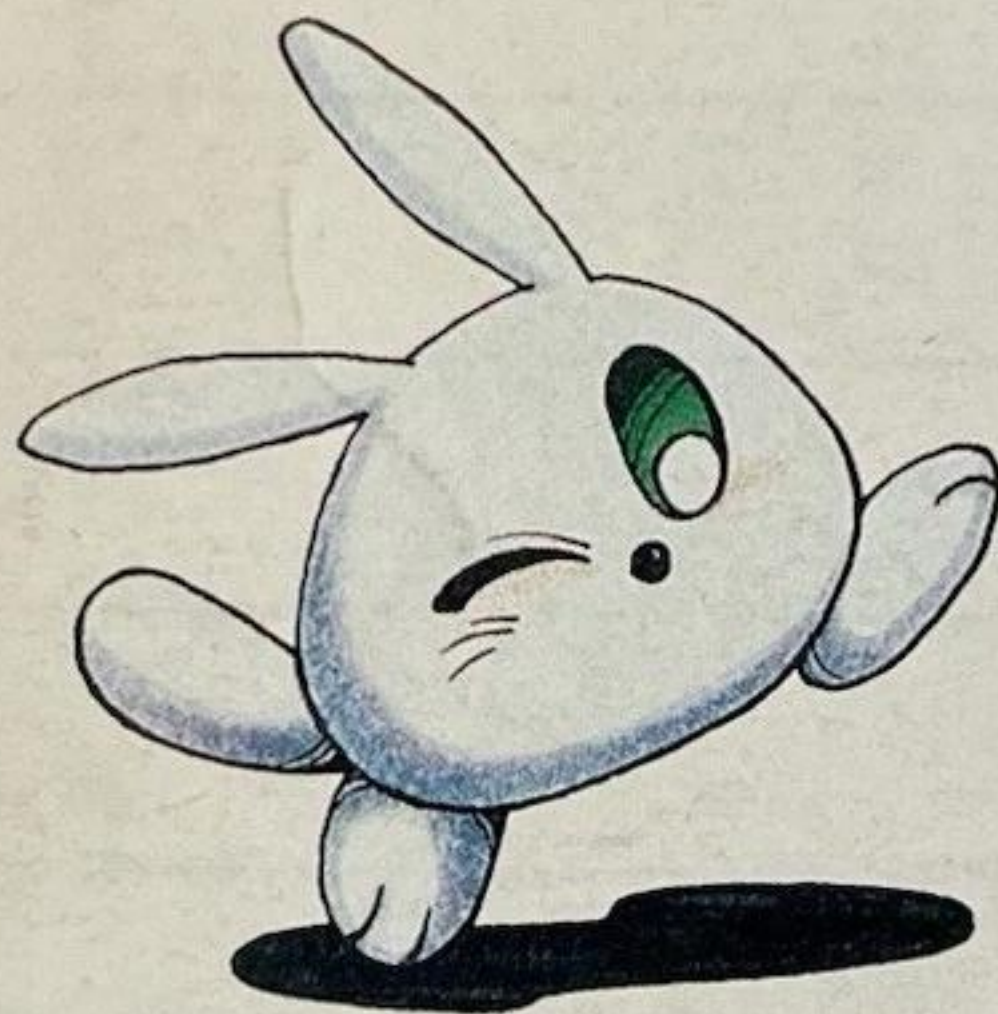
Die Angriffsmethode, die Yakopoo's Stolz und Vergnügen ist, ist das Treten. Versetz' allen Kerlen, die Dir in die Quere kommen, eine Tritt und laß sie so durch die Gegen fliegen!

PUNKTZAHLN



PUNKTZAHLLEN





Vetrieb:

**Österreich: Stadlbauer Marketing + Vetrieb Ges. m. b. H.
A-5027 Salzburg**

Schweiz: Waldmeier AG CH-4052 Basel