

ocean

OCEAN EUROPE LTD.

Alleinvertrieb Deutschland

Laguna
VIDEO GAMES

Am Südpark 12, 65451 Kelsterbach
Tel: 06 107/930-200 Fax 06 107/930-230

WATERWORLD TM & © 1995 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED.
LICENSED BY MCA/UNIVERSAL MERCHANDISING, INC.

PRINTED IN JAPAN

Nintendo

GAME BOYTM

DMG-AWEP-NOE

WATER WORLDTM



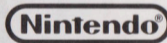
SPIELANLEITUNG

ocean[®]



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



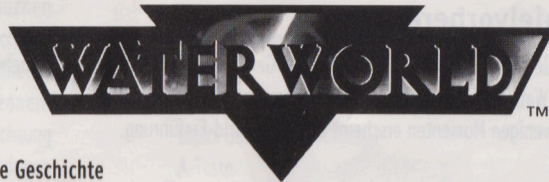
Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

WaterWorld TM & © 1995 Universal City Studios, Inc. All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.

AK

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 Verdünnern, Lösungsmitteln, Benzin oder Alkohol.
- 5) Stecken Sie die Kassette bitte wieder in die Hülle, wenn Sie nicht mehr spielen.



Die Geschichte

Die heimtückische Smoker-Bande hat unter Führung des teuflischen Deacon die kleine Enola entführt, die angeblich im Besitz einer Karte ist, auf der die letzten Reste von Festland verzeichnet sind - ein Symbol der Dauerhaftigkeit in einer Welt, in der alles schwimmt. Ihr Volk, das auf schwimmenden Atollen sein Dasein fristet, ruft nach Hilfe.

Ihr Flehen wurde vom MARINER erhört, einem einsamen Sammler, dessen abgeschiedenes Leben durch das Elend der Atollbewohner gestört wird. Er hat versprochen, mit seinem Trimaran zu ihrer Verteidigung zu segeln, um Enola zu retten und Festland zu finden.

Der MARINER muß die Atollbewohner mit allen Mitteln, die ihm zur Verfügung stehen, verteidigen und die Hoffnung eines erschöpften Volkes wiederherstellen. Doch die Gefahr ist groß, und den Kräften des Deacon müssen wir uns erst noch stellen.



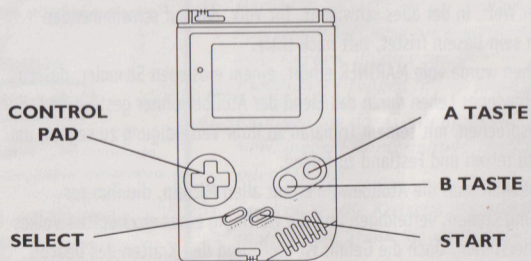
Spielvorbereitung

Stelle sicher, daß der Strom an Deinem Gerät abgeschaltet ist (OFF). Schiebe die Waterworld-Kassette in den Gameboy und schalte das Gerät ein.

In wenigen Momenten erscheint die Waterworld-Einführung.

Steuerung

Die Spielsteuerung wird wie folgt beschrieben:



Tauchen

Richtung

Schießen

Rennen

Richtung

Springen

Schießen

Stehen/Ducken

Segeln

Richtung wechseln

Vorwärts/rückwärts

Schießen

An den Ketten klettern

Schußrichtung wählen

Springen

Schießen

Links, rechts, oben oder unten

B-Taste

Links oder rechts

A-Taste

B-Taste

Unten oder oben

Links oder rechts

Oben oder unten

B-Taste

Links oder rechts

A-Taste plus links oder rechts

B-Taste

An einem Abhang hängen

Fallen **Unten** oder **A-Taste**

Klettern **Oben**

Schwingen

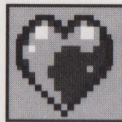
Schwingen **Links** oder **rechts**

Springen **A-Taste**

Der Titelschirm

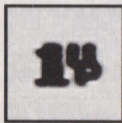
Nach der Einführung in Waterworld erscheint der Titelschirm. Um ein neues Spiel zu beginnen, drücke **Start**. Der MARINER beginnt Unter Wasser.

Die Anzeige



Energie

Auf den Tauch- und Plattformstufen wird das Energieniveau vom MARINER angezeigt durch die Zahl der Herz-Icons unten links auf dem Bildschirm. Um sein Energieniveau bis auf maximal 6 zu erhöhen, kann er Herzen sammeln. Jedes weitere gesammelte Herz erhöht den Spielstand um 200 Punkte.



Wenn das letzte Herz verschwindet, verliert er eine seiner Chancen, Enola zu retten und den Deacon zu besiegen. Der MARINER beginnt das Spiel mit drei Herzen und drei Chancen.



In den isometrischen Abschnitten ist es der Trimaran, das Boot vom MARINER, das den Schaden davonträgt. Dieser Wert kann erhöht werden, indem die Energiekapseln, die in der See treiben, eingesammelt werden.



Munition

Während der schwimmt oder über die Atolle läuft, trägt der MARINER ein Gewehr mit sich, das zehn Kugeln enthält. Du kannst mehr Kugeln sammeln, indem Du die Patronenhülsen findest, die während des ganzen Spiels verstreut werden. Diese Patronenhülsen fügen dem Gewehr fünf Kugeln hinzu.

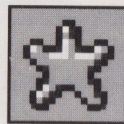


In den isometrischen Abschnitten enthält die auf dem Trimaran angebrachte Harpune zwanzig Geschosse. Extramunition kann aufgesammelt werden und erlaubt Dir fünf zusätzliche Schüsse.



Zeit

Jeder Abschnitt muß während einer vorgegebenen Zeit abgeschlossen werden. Diese Zeitbegrenzung kann man erweitern, indem man die Uhren-Icons einsammelt, auf die der MARINER zufällig stößt.



Seesterne


Hat der MARINER 100 Seesterne gesammelt, erhält er eine Extrachance, seinen Auftrag zu erfüllen.

Das Spiel

Jede Spielstufe in Waterworld ist eine neue und aufregende Herausforderung für die Schwimm-, Segel- und Kampffähigkeiten des MARINER. Die Gefahren, denen er begegnet, erfordern den geschickten Einsatz dieser Fähigkeiten, um bis zur letzten Konfrontation weiterzukommen.

Alle Spielstufen enthalten verschiedene Abschnitte, die der MARINER durchlaufen muß und der Reihenfolge nach vervollständigen. In jedem

Abschnitt gibt es einen Ausgang, den er erreichen sollte, bevor die zugemessene Zeit vergangen ist.



Das Zeitsystem des Spiels stellt sich nach jedem Abschnitt neu ein, und die gesammelten Zusatzzeit-Uhren werden nicht übernommen. Die Zahl der Kugeln wird beim Tauchen und auf den Plattformen auf zehn zurückgesetzt und auf zwanzig auf den Trimaranstufen.

Zu Beginn von jeder Spielstufe wird die Energie des MARINER (dargestellt durch die Zahl der angezeigten Herz-Icons) auf drei aufgefüllt. Hat der MARINER jedoch mehr als drei Icons, so werden sie alle übernommen.

Spielstufen

Unter Wasser

Der MARINER beginnt das Spiel unter Wasser, während er auf ein Atoll zuschwimmt. Dabei befinden sich verschiedene Tiefseefeinde zwischen ihm und dem Atoll. Erkunde die vielen untergetauchten Passagen, die aus der alten Welt übriggeblieben sind.

Gelegentlich taucht der MARINER auf und gelangt in eine uralte Stadt, die teilweise vom Wasser verschont geblieben ist. Wie er jedoch herausfindet, wenn er zurück in den Ozean springt und weiter um die Freiheit taucht, sind dieses nur kurze Zwischenspiele.


Zusätzliche Kugeln, Herzen, Uhren und Seesterne können unterwegs gesammelt werden.

Am Ende dieser Spielstufe muß der MARINER gegen einen furchterregenden Gegner kämpfen und ihn besiegen.

Steuerung

Beim Schwimmen kann sich der MARINER in acht Richtungen frei bewegen mit verschiedenen Kombinationen von **oben**, **unten**, **links** und **rechts**, aber er kann nur horizontal nach rechts oder nach links abfeuern (**B**).

Wenn der MARINER aufhört sich zu bewegen, sinkt er auf den Meeresgrund.



Immer, wenn er die Oberfläche des Wassers durchbricht, kann er nach **links** oder **rechts** rennen und er kann springen **(A)**.

Wenn er an übriggebliebenen Straßenlaternen hängt, schwinde nach **links** oder **rechts** und drücke **A**, um zu springen.

Auf dem Trimaran

An Bord seines Trimaran segelt der MARINER dicht an den Atollen vorbei, um die Seetruppen des böartigen Deacon zu verjagen.

Du mußt das tückische Gewässer auf dem gefährliche Kurs zu den Behausungen der Atollbewohner gut navigieren. Smoker, die starke Wasserbobs fahren, versuchen, auf den Trimaran zu schießen und den MARINER davon abzuhalten, seine Mission zu erfüllen.

Unterwegs können zusätzliche Munition und Energiekapseln gesammelt werden.


Steuerung

Der Trimaran kann nach links oder rechts gedreht werden und vorwärts (**oben**) oder rückwärts (**unten**) segeln. Um den Trimaran anzuhalten, sollte der Spieler eine gewisse Entfernung einräumen, in der das Schiff seine Fahrt verlangsamt, da ein eingebauter Trägheitseffekt das Schiff selbst dann noch vorwärts treibt, wenn die Taste bereits losgelassen wurde. Die Harpune, die vorn auf dem Trimaran montiert ist, feuert nur nach vorn **(B)**.

Auf den Atollen

Die provisorischen Wege und Stufen auf den Atollen bieten den Smokern viele Möglichkeiten, sich einzugraben. Der MARINER muß sich seinen Weg über die Plattformen bahnen und darauf achten, daß er die vielen Smoker und Hindernisse vermeidet, denen er begegnet.

Überall auf den Atollen haben die Smoker etliche Fallen gelegt. Wenn der MARINER dort hineinstolpert, werden sie aktiviert und halten ihn gefangen. Gerät er in Gefangenschaft, werden seine Chancen, Enola zu retten, sofort um eins geringer.



Gelegentlich muß der MARINER unter ein Atoll tauchen, um seinen Weg fortzusetzen. Unterwasserfeinden muß er ausweichen.

Zusätzliche Kugeln, Herzen, Uhren und Seesterne können unterwegs gesammelt werden.

Wenn der MARINER das Ende der Spielstufe erreicht, steht er einem der zähesten und gefährlichsten Kämpfer des Deacon gegenüber.

Steuerung

Renne nach links und nach rechts, feure horizontal (**B** drücken) und springe (**A** drücken). Zum Hinkauern unten drücken, um wieder aufzustehen, oben drücken. Hinweis: Der MARINER kann entweder im Stehen oder kauern schießen und sich bewegen.


An den Ketten kann man nach oben oder nach unten klettern. Nach links oder nach rechts kann man schießen, indem vor dem Drücken von **B** eine Richtung ausgewählt wird.

Von einem Baumstamm hängend, nach **links** oder **rechts** schwingen und **A** drücken, um zu springen.

An einem Abhang hängend nach oben oder unten klettern. **A** drücken, um zu fallen.

Hinweise

- Viele der Feindseligkeiten, denen der MARINER begegnet, können durch den Gebrauch der verschiedenen Schußwaffen zerstört werden.
- Gewisse Hindernisse können nicht beseitigt werden, und man muß ihnen ausweichen.
- Finde die Stärken oder Schwächen jedes Feindes oder Hindernisses selbst heraus und gehe mit der Munition sparsam um.
- Suche jeden Abschnitt gründlich durch. Versteckte Uhren werden sich für die Aufgabe als sehr wertvoll erweisen.



Der Feind

Feinde unter Wasser

Fisch

Schwach und leicht zu töten, taucht aber oft in Schwärmen auf, die die Bewegung hindern können. Direkter Kontakt führt zu Energieverlust.

Minen

Die Tiefseeminen treiben unter den Wellen und können nicht entaktiviert werden. Bei Berührung sind sie tödlich.

Haie

Ein tödlicher Herumtreiber, der schwer zu besiegen ist. Vermeide ihn oder trage die Konsequenzen.

Trimaran-Feinde

Minen Oberflächenminen können zerstört werden, erweisen sich aber als schädlich, sollte der Trimaran zu dicht an sie geraten.

Wasserbob Schnelle gut bewaffnete Killer. Achte auf ihre Patrouillenwege.

Öllachen Diese brennen lichterloh auf dem Wasser. Öllachen am besten ausweichen.

Feinde auf den Atollen

Fässer und Kisten Sie purzeln und stürzen mit zerschmetternden Folgen.

Schwerer Schütze

Feuert eine fürchterliche Harpune ab, also gehe schnell in Deckung.

Speer-Smoker

Gut bewaffnet, hat aber keine sehr gute erteidigung.

Harpunen-Smoker

Ein hartgesottener Schurke, aber widerstandsfähiger als der Speer-Smoker.

Kletternder Smoker

Klettert an den Ketten und ist genauso flink wie der MARINER.


Gigant

Ein schwerfälliger Kämpfer, der im Nahangriff tötet.

Glossar

Atol Die wackligen Behausungen der Atollbewohner auf dem Wasser. Atollbewohner Die Bewohner der Atolle.

Deacon Der Erzschorke von Waterworld. Der Deacon hat Enola gefangengenommen und sie in seine geheime Festung gebracht.



Enola Wurde vom Deacon entführt. Sie besitzt den Schlüssel zur Entdeckung von Festland in Form einer Tätowierung auf ihrem Rücken.

MARINER Der Held von Waterworld. Durch ihn kann der Spieler Enola aus den Fängen des Deacon retten und den Atollbewohnern helfen, Festland zu erreichen.

Smoker Schlägertypen. Der MARINER wird auf unterschiedliche Smoker stoßen.

Trimaran Das Boot des MARINER.

Herausgeber- und Mitarbeiterverzeichnis

Programmierung Pierre Adane und Alain Fernandes
Grafiken Remy Gross, Ralph Legal und Philippe Dessoly
Zusätzliche Arbeit Didier Malenfant
Musik und SFX Dave Lowe

Sound Martin Walker

Produzent Mike Delves

Test OCEAN QS

WaterWorld TM & © 1995 Universal City Studios, Inc. All rights reserved.
Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.