

Konami (EUROPE) GBMH
Berner Strasse No.109 60437 Frankfurt/M 50. Germany.

Gremlin Graphics Software Limited, Carver House,
2-4 Carver Street, Sheffield. S1 4FS. England. Tel: (0742) 753423.

PRINTED IN JAPAN

Nintendo[®]

GAME BOY[™]

DMG-Z G-NOE



Zool[™]

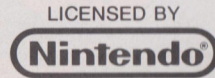
NINJA OF THE "Nth" DIMENSION



SPIELANLEITUNG



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.



NINTENDO®, GAME BOY™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

AK

Zool © 1993 Gremlin Graphics Software Limited.



PRASENIERT ZOO DER NINJA AUS DER Nten DIMENSION

Game Boy Code von Ali Davidson

Grafiken von Ade Carless, Matt Furness

Originalmusik von Patrick Phelan

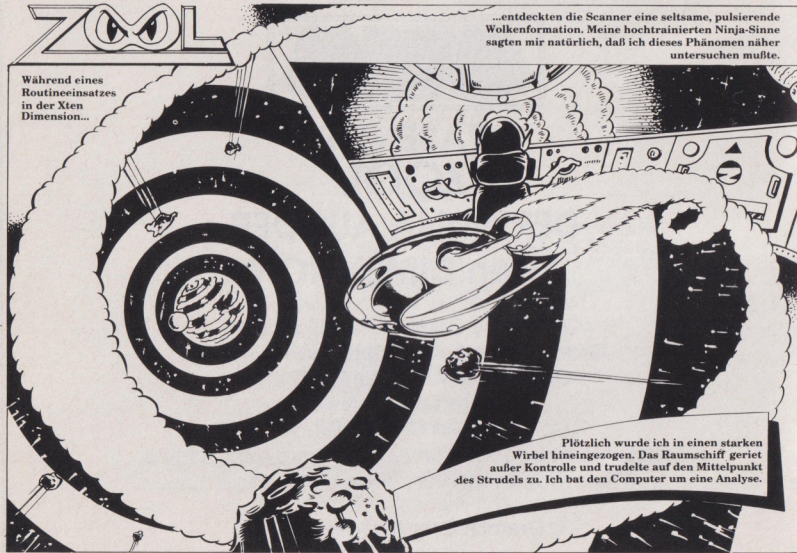
Sound von Paul Hiley

Zusatzcode von Richard Stevenson

Karten-/Leveldesign von Ali Davidson, Matt Furness

Handbuch von Steve McKevitt

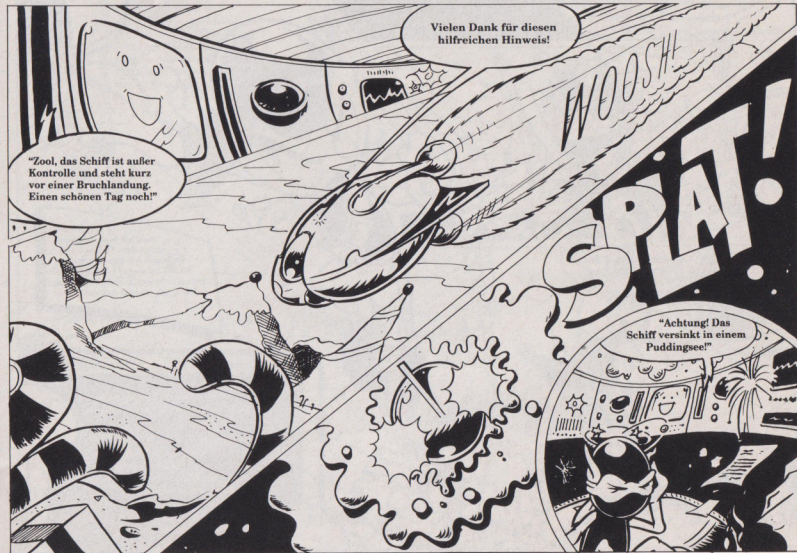
© Gremlin Graphics 1992, 1993



Während eines
Routineeinsatzes
in der Xten
Dimension...

...entdeckten die Scanner eine seltsame, pulsierende
Wolkenformation. Meine hochtrainierten Ninja-Sinne
sagten mir natürlich, daß ich dieses Phänomen näher
untersuchen mußte.

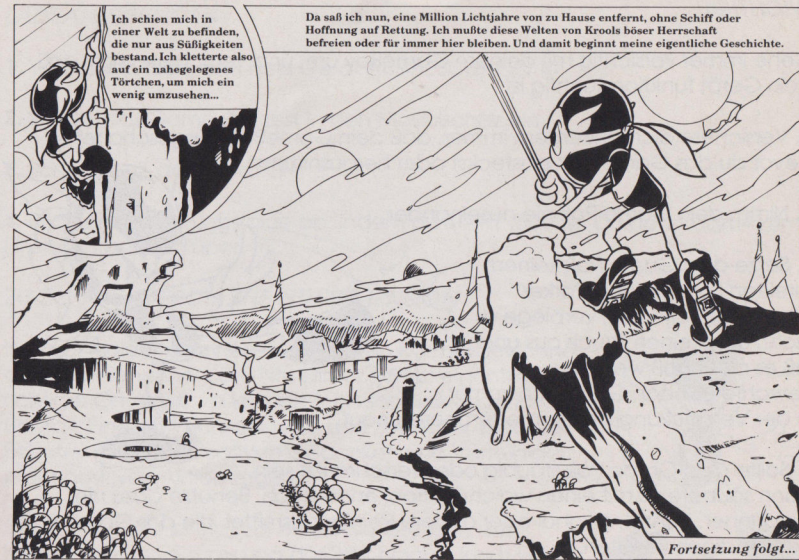
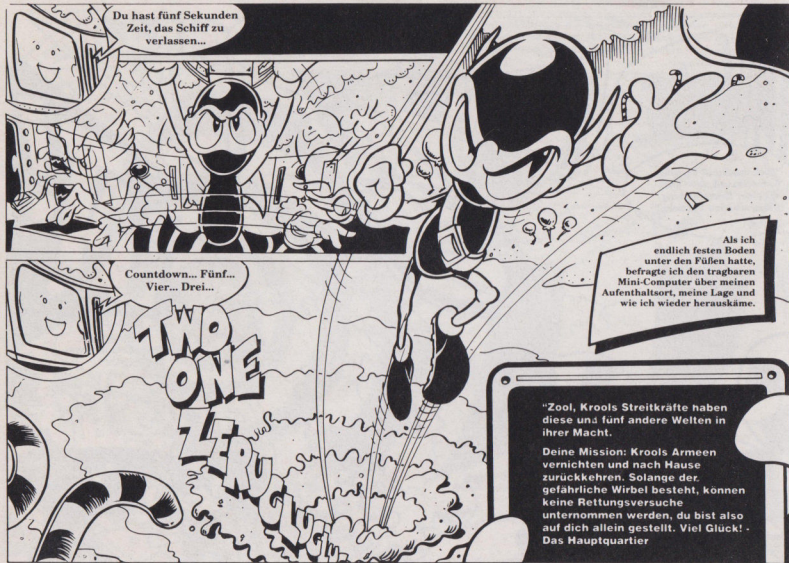
Plötzlich wurde ich in einen starken
Wirbel hineingezogen. Das Raumschiff geriet
außer Kontrolle und trudelte auf den Mittelpunkt
des Strudels zu. Ich bat den Computer um eine Analyse.



"Zool, das Schiff ist außer
Kontrolle und steht kurz
vor einer Bruchlandung.
Einen schönen Tag noch!"

Vielen Dank für diesen
hilfreichen Hinweis!

"Achtung! Das
Schiff versinkt in einem
Puddingsee!"



WICHTIG!

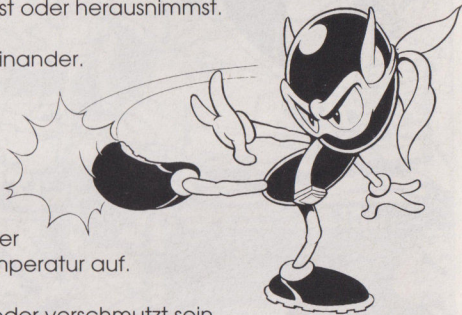
Gehe immer vorsichtig mit deinem GameBoy um, und versichere dich, daß dein Gerät funktionstüchtig ist.

1. Versichere dich außerdem immer, daß dein GameBoy ausgeschaltet ist, bevor du das Game Pak einsteckst oder herausnimmst.

2. Nimm dein Game Pak nie auseinander.

3. Setze dein Game Pak keinem direkten Sonnenlicht, starker Hitze oder Kälte aus, verbiege es nicht, übe keinen Druck aus und laß es nicht naß werden. Bewahre es nach Gebrauch immer in der Verpackung bei Zimmertemperatur auf.

4. Sollte dein Game Pak staubig oder verschmutzt sein, dann säubere es mit einem weichen, trockenem Tuch. Benutze dazu nie Verdünner, Benzol, Alkohol oder andere Reinigungsmittel, die das Game Pak beschädigen könnten.



LADLEANLEITUNGEN

1. Versichere dich, daß dein Gerät AUSGESCHALTET ist.

2. Stecke das Game Pak fest in den Modulschlitz ein.

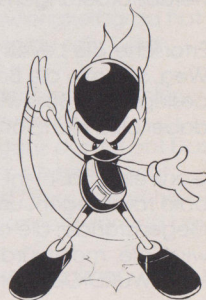
3. Schalte nun das Gerät EIN.

4. Brich die Einführungsfolge ab, indem du START drückst. Du gehst damit zum Einstellungsschirm über.

ZOOL: NINJA FROM THE NTH DIMENSION

In "Zool" spielst du einen interstellaren Kosmosbewohner der Nten Dimension. Die Nte Dimension ist eigentlich kein richtiger Ort, sie ist... wie kann man sagen?... irgendwie überall. Eine Art Phantasiewelt, und Zool ist ihr Wächter, Schutzengel aller kreativen Gedanken und Verteidiger jeder positiven Aktion zugleich!

Deine Aufgabe ist es, Zool bis an die Grenzen des bekannten Universums und darüber hinaus durch vier



Welten zurück in seine Heimat, die Nte Dimension, zu führen. Das klingt bestimmt sehr einfach, doch wirst du auf deiner Reise merkwürdige Orte durchqueren, in denen ich nachts mit Sicherheit nicht allein spazieren gehen würde!

Krool und sein Assistent, Mental Block, waren hier ganz schön am Werkeln. Zusammen haben sie alle nur erdenklichen Mächte der Phantasielosigkeit um sich versammelt und ganz normale Gegenstände in tödliche Mordwaffen verwandelt! Du wirst also all deine Zoolkräfte sammeln müssen, um diese und andere Herausforderungen bewältigen zu können!

Erforsche die Levels, räume alle Krool-Legionäre aus dem Weg, sammle die Bonusse auf, finde den Ausgang, und besiege den Bösewicht am Ende jedes Levels (und vergiß dabei bloß nicht, öfters mal auf die Uhr zu schauen!).

Ganz einfach, nicht wahr? Keine Angst, du wirst den Dreh bald rauskriegen, und außerdem gibt es überall Gegenstände, die dir helfen werden. Aber eins ist sicher, es wird die merkwürdigste Reise, die du jemals erlebt hast! MERKWÜRDIGER geht es bestimmt nicht mehr!



DER SPIELEINSTELLUNGSSCHIRM

Um eine bestimmte Option zu wählen, brauchst du das Control Pad nur oben und unten zu drücken.

Um die Einstellung einer Option zu verändern, drücke das Control Pad links und rechts, während der Cursor auf die entsprechende Option zeigt.

Du verläßt den Optionenschirm, indem du Knopf A drückst.

Die Optionen wirken sich wie folgt auf das Spiel aus:

Level: "Easy" (leicht), "Normal" und "Hard" (schwer). Wählst du "Easy", dann mußt du 25% der Bonusse aufsammeln, wählst du "Normal", dann benötigst du 50%, und beim Schwierigkeitsgrad "Hard" 75%. Der Schwierigkeitsgrad hat auch einen Einfluß auf andere Eigenschaften des Spiels, wie du sehr bald herausfinden wirst!

Musik: Mit dieser Option kannst du Musik, Soundeffekte oder beides wählen.

Fortsetzungsbonusse (Conts) Wie viele Fortsetzungsbonusse du erhältst, nachdem du dein letztes Leben verloren hast? Es kommt ganz darauf an! Das Maximum ist fünf. Zoolers mit schwarzem Gürtel schaffen es aber vielleicht ohne Fortsetzungsbonusse! Hast du den Schwierigkeitsgrad "Easy" gewählt, dann erhältst du fünf Leben pro Fortsetzungsbonus, bei "Normal" vier und bei "Hard" nur drei.

Drückst du Knopf A, dann gehst du zur Einstellung der Steuerung über.

SCHIRM ZUR EINSTELLUNG DER STEUERUNG

Auf diesem Bildschirm kannst du die Steuerungseinstellung für Zool festlegen. Hierbei kannst du jedem der GameBoy-Knöpfe eine bestimmte Zool-Action zuweisen. Um dir die Sache jedoch etwas zu vereinfachen, haben wir eine Standardeinstellung programmiert. Du kannst aber trotzdem jede beliebige Option neu einstellen. Dabei gehst du auf die gleiche Weise vor wie beim Spieleinstellungsschirm.

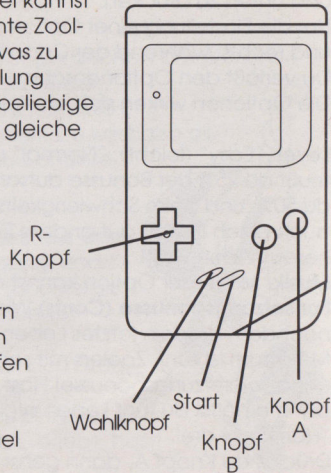
Standardeinstellung

Action

A
B
R-Knopf oben
R-Knopf unten
R-Knopf links
R-Knopf rechts

Feuern
Springen
Keine Funktion
Ducken/Schlittern
Nach links laufen
Nach rechts laufen

Bist du mit deiner Einstellung zufrieden, dann kannst du durch Drücken von Knopf A das Spiel beginnen.

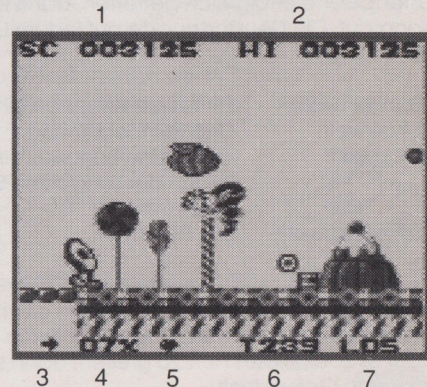


Möchtest du zum Spieleinstellungsschirm zurückkehren, dann drücke einfach Knopf B.

DER HAUPTSPIELSCHIRM

Hat das Spiel einmal begonnen, dann sieht der Hauptspielschirm ungefähr so aus:

1. Dein momentaner Punktestand
2. Die momentane Höchstpunktzahl
3. Weg zum Ausgang
4. Prozentualer Anteil der eingesammelten Bonusse
5. Herzen: Ist die Anzeige auf Null gesunken, dann verliert Zool ein Leben
6. Zeit
7. Anzahl restlicher Leben



NEUSTARTPUNKTE

Jeder Level hat eine bestimmte Anzahl sog. Neustartpunkte. Verpaßt du ihnen einen Schlag, dann beginnst du dein nächstes Leben von diesem Neustartpunkt aus. Zu Beginn sind diese zwar nicht leicht zu entdecken, doch wirst du bald ganz von selbst auf sie stoßen. Hast du einen dieser Neustartpunkte erfolgreich getroffen, dann leuchtet der Bildschirm eine kurze Zeitlang auf. Die Neustartpunkte auf jedem Level sind wie folgt:

Die Bonbonwelt:	Ein kleiner Knopf an einem Pfahl.
Die Musikwelt:	Eine Fernbedienung.
Die Obstwelt:	Eine kleine Banane. Verpaß einfach der schwarzen Spitze einen Schlag.
Die Spielzeugwelt:	Der Boxknopf.

BONUSHERZEN

Hast du einen Gegner vernichtet, dann erscheint manchmal ein kleines Herz, das himmelwärts fliegt. Gelingt es Zool, dieses Herz zu greifen, dann stärkt er damit seine Gesundheit.



WAFFEN, DIE ZOOL ZUR VERFÜGUNG STEHEN

Zool wird auf jedem Level der vier Welten Waffen finden, die entweder seine Kräfte stärken oder es ihm ermöglichen, ganze Krool-Armeen zu vernichten!

Bombe: Diese raffinierte Bombe fegt alle Gegner vom Bildschirm, sobald Zool sie aufhebt.

Springender Zool: Genau das, was Zool braucht, wenn Zooling einfach nicht ausreicht, um entfernte Höhen zu erklimmen. Mach das beste draus, denn die Wirkung ist nur von kurzer Dauer!

Schild: Unschlagbarer Zool! Mit diesem Schild ist Zool unverwundbar. Doch auch hier ist die Wirkung nur von kurzer Dauer!

1UP: Dieser Bonus gibt Zool ein zusätzliches Leben, was sich als sehr nützlich erweisen kann.



UND DAS WAR'S AUCH SCHON!

Mehr brauchst du eigentlich nicht zu wissen, um "Zool" spielen zu können, doch wirst du trotzdem noch eine Menge lernen müssen. Es gibt einfach so viele spannende Dinge zu entdecken wie versteckte Räume mit... nein, nein, nein! Mehr wird hier nicht verraten! Laß dir jedoch ein paar Ratschläge geben: Die Dinge sind nicht immer das, was sie zu Anfang zu sein scheinen. Da gibt es z.B. Wände, die keine Wände sind, und Herausforderungen, die deine Ninjafähigkeiten bis auf den Nten Grad testen werden! Steh also nicht dumm in der Gegend herum, denn du verschwendest damit kostbare Zeit! Mach dich auf den Weg, und bereite dich auf deine Rückkehr in die Nte Dimension vor!

VIEL GLÜCK!

ZOOLS GEGNER

Es wird bestimmt nicht einfach für Zool sein, denn das Terrain, das er durchqueren muß, ist ihm ganz schön feindselig gesinnt, und dann sind da natürlich noch Krools seltsame Günstlinge, die du aus dem Weg räumen mußt, bevor sie dich aus dem Weg räumen! Leider können wir dir über die vielen merkwürdigen



Wesen, auf die du während deiner Reise treffen wirst, nicht viel sagen, denn auch wir wissen nur sehr wenig über Krools üble Machenschaften. Hier sind also nur einige der seltsamen Bedrohungen, mit denen du dich höchstwahrscheinlich rumschlagen mußt.

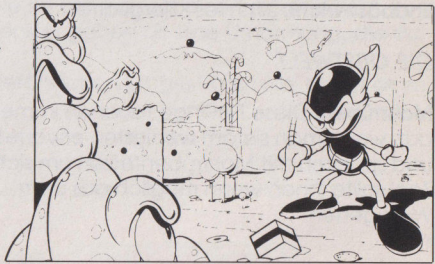
BONBONWELT

Hummel: Diese riesigen Biester heben ab und greifen Zool aus der Luft an.

Gelee: Auf diese Scheußlichkeiten wirst du überall treffen. Ein schneller Tritt, Schlag, Sprung oder eine Rakete sollten sie dir jedoch vom Hals schaffen.

Süße Biester: Diese Viecher tauchen glücklicherweise relativ selten auf, denn sie sind die gemeinsten Kreaturen, denen du in der Bonbonwelt begegnen kannst. Sie versperren dir nicht nur den Weg, sondern feuern auch ein riesiges Arsenal an Geleebonbons auf dich, wenn du ihnen die Gelegenheit dazu bietest! Paß also auf!

Endbösewicht: Der Summkäfer



DIE MUSIKWELT

Spazierende Trommeln: Diese Dinger sind mit kugelsicheren Häuten bespannt. Nimm sie von hinten unter Beschuß, wenn du kannst, doch sollte sie dir ein kräftiger Tritt genauso gut vom Leib schaffen. Du kannst natürlich auch einfach auf sie raufspringen, um ihnen eine Lehre zu erteilen!

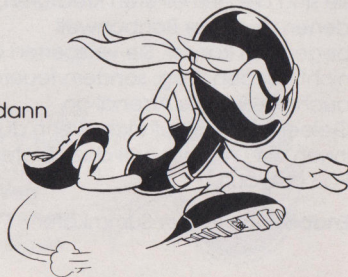
Violinen: Diese besaiteten Gemeinheiten sind nicht leicht vom Bildschirm zu fegen. Häng also nicht lang in der Gegend herum, denn sie lassen sich nicht einfach so abschütteln.

Fliegende Becken: Diese Dinger flitzen über den Bildschirm wie Sturzkampfbomber! Wenn du nicht aufpaßt, dann wird Zool bald kräftig Sterne sehen!

Endbösewicht: Jimmies Killergitarre

DIE OBSTWELT

Mohrrüben: Diese Fieslinge tauchen immer dann auf, wenn man sie am wenigsten erwartet, und spucken mit Mohrrübenfetzen um sich! Zool sollte ihnen wenn möglich aus dem Weg gehen.



Weintrauben: Diese Früchtchen hopsen achtmal und stürzen sich dann auf den armen Zool! Halt also die Augen nach ihnen offen!

Fliegende Erbsenschoten: Diese grünen Gemüsebomber flitzen mit ungeheurer Geschwindigkeit durch die Luft und haben mit Sicherheit einige gemeine Überraschungen auf Lager. Geübte Zoolers können diese Dinger mit einem Power-Sprung in die Flucht schlagen. Laß dich also bloß nicht von einem wunderschön blauen Himmel täuschen!

Endbösewicht: Böse Riesenbanane und Wecker.

SPIELZEUGWELT

Panzer: Diese gepanzerten Killer feuern gewaltige Geschosse auf Zool ab. Sie sind jedoch nicht so unzerstörbar, wie sie anfangs scheinen mögen!

Teddybären: Diese süßen Kuschelmonster geben dir eine Umarmung, die du niemals vergessen wirst!

Wirbelnde Kreisel: Schaff dir diese gefährlichen Dinger vom Leib, bevor dir zu schwindlig wird!

Endbösewicht: Maxie, der Roboter

GARANTIE

Gremlin Graphics behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne vorherige Ankündigung Veränderungen oder Verbesserungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen.

Gremlin Graphics gibt bezüglich dieses Handbuchs, der handelsüblichen Qualität oder der Eignung für einen bestimmten Zweck keinerlei ausdrückliche oder implizierte Garantien.

Sollten nach der ursprünglichen Frist der 90 Tage-Garantie beim Produkt selbst (d.h. nicht am Programm, das in seinem gegenwärtigen Zustand geliefert wurde) Mängel auftreten, dann bring es im Originalzustand zurück zu deinem Händler.

PROBLEME?

Solltest du Probleme beim Laden von "Zool" haben, dann gib das Spiel an deinen Händler zurück, oder schick es an die auf der Packung angegebene Adresse von Gremlin Graphics. Hast du Fragen bezüglich des Spiels, dann wende dich an den Gremlin Graphics-Kundendienst unter der folgenden Nummer: +44 (0)742 753 423, Montag bis Freitag von 14 Uhr bis 16 Uhr britischer Zeit.

COPYRIGHT

Copyright 1992, 1993 Gremlin Graphics Software Limited. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Handbuch und die auf dem Game Pak enthaltenen Informationen sind durch Gremlin Graphics Limited urheberrechtlich geschützt. Der Besitzer dieses Produkts ist dazu berechtigt, es für seinen oder ihren persönlichen Gebrauch zu verwenden. Es ist niemandem gestattet, Teile des Handbuchs oder der auf dem Game Pak enthaltenen Informationen ohne vorherige Genehmigung von Gremlin Graphics Software Limited ganz oder teilweise zu übertragen, weitergeben oder zu verkaufen. Jegliche Person oder Personen, die Teile dieses Programms in irgendeinem Medium verbreiten, aus welchem Grund auch immer, machen sich der Verletzung des Urheberrechts schuldig und können vom Inhaber des Urheberrechts strafrechtlich verfolgt werden.

