

CAPCOM[®]

Disney's

GOOF TROOP



CAPCOM[®]

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO[™]

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

NINTENDO OF EUROPE GMBH
BABENHÄUSER STRASSE 50 - 63760 GROSSOSTHEIM

PRINTED IN JAPAN

HINWEIS: BITTE LIES DIE VERSCHIEDENEN BETRIEBUNGSANLEITUNGEN, DIE SOWOHL DER NINTENDO HARDWARE, WIE AUCH JEDER SPIELKASSETTE BEIGELEGT SIND, SEHR SORGFÄLTIG DURCH!

Disney's

GOOFO TROOP

© The Walt Disney Company
Produced by CAPCOM CO., LTD. 1993

INHALT

Das Abenteuer beginnt!	4
Angler in Not.....	5
Die Kontrolle von Max und Goofy	6
Die Pirateninsel	7
Fatale Fallen.....	9
Spezialwerkzeug.....	10
Tropische Gegenstände	12
Der Options-Bildschirm	14
Der Passwort-Bildschirm	16
Seemannsgarn?	17

Zur Beachtung!

1. Dies ist eine präzisionsgefertigte Spielkassette. Sie sollte weder übermäßiger Hitze noch großer Kälte ausgesetzt werden. Die Kassette nicht anstoßen, nicht fallen lassen und nicht auseinandernehmen.
2. Anschlußkontakte nicht besprühen, verschmutzen oder mit Feuchtigkeit in Berührung bringen. Dies kann die Spielkassette und/oder das Grundgerät beschädigen.
3. Nicht mit Verdüner, Benzin, Alkohol oder ähnlichen Lösungen reinigen.
4. Bewahre die Spielkassette nach Gebrauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.
5. Überprüfe stets die Kontakte der Spielkassette auf Verunreinigungen, bevor Du sie in die Spielkonsole einsetzt.

LICENSED BY

Nintendo

NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™, THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.



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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßt.



DAS ABENTEUER BEGINNT!

1. Lege die Spielkassette „**Goof Troop**“ in das Super Nintendo Entertainment System ein und schalte es an.
2. Sobald das Titelbild erscheint, hast Du die folgende Auswahl:

SPIEL, OPTIONEN und PASSWORT. Bewege das Steuerkreuz nach rechts oder nach links, bis Du die Option erreicht hast, die Du anwählen möchtest. Drücke dann den **START-Knopf**.

(Eine ausführliche Erklärung des Options-Bildschirmes befindet sich im Abschnitt „Der Options-Bildschirm“ in dieser Anleitung.)

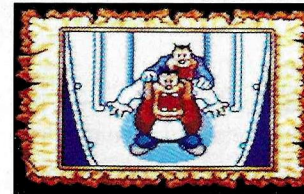
(Eine ausführliche Erklärung des Paßwort-Bildschirmes befindet sich im Abschnitt „Der Paßwort-Bildschirm“ in dieser Anleitung.)

3. Betrachte die Einführungsgeschichte, um zu sehen, was auf Max und Goofy's verrücktem Angelausflug geschah. Drücke einfach den **START-Knopf**, um diese Sequenz zu überspringen. Bereite Dich gut vor, denn am Ende der Einführung geht es auf der Pirateninsel mit der Suche nach Deinen beiden Freunden Pete und PJ los.
4. Wenn der nächste Bildschirm erscheint, bewege das Steuerkreuz nach rechts oder nach links, um die Figur oder Figuren auszuwählen, die Du benutzen möchtest. Drücke dann den **START-Knopf**.
5. Um das Spiel zu beenden, schalte einfach Dein Super Nintendo Entertainment System aus und nimm' die Spielkassette aus dem Gerät heraus.



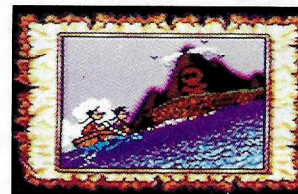
ANGLER IN NOT

Es ist ein toller Tag zum Angeln in Spoonerville und so rudern Goofy und seine Freunde in ihren Booten auf das Meer hinaus.

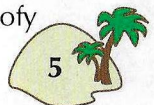


Groß müssen sie sein, sagen sich Pete und PJ und wagen sich weit ins offene Meer hinaus. Plötzlich befinden sie sich im Schatten eines gigantischen Schiffes.

Als Goofy und Max sich umdrehen sehen sie ein riesiges Piratenschiff mit Kurs auf Spoonerville Island. An Bord befinden sich Pete und PJ, Opfer eines Piratenkidnappings!



Goofy rudert so schnell er nur kann, doch das Piratenschiff hat schon längst seinen Anker in einer der Buchten der Insel geworfen. Fest entschlossen ihre Freunde zu befreien, machen sich Goofy und Max auf die Suche nach dem Versteck der Piraten.



DIE KONTROLLE VON MAX UND GOOFY

Max oder Goofy gehen nach rechts, nach links, nach unten oder nach oben.

Max oder Goofy heben oder senken ihre Arme.

Ein Faß oder einen anderen Gegenstand nehmen.

Einen Gegenstand wegwerfen, nachdem Du ihn aufgesammelt hast.

Einen Block wegstossen.

Ein Spezialwerkzeug benutzen.

Eine Frucht oder einen Edelstein einsammeln.

Die Spezialgegenstände austauschen.

Pause

Drücke das Steuerkreuz nach rechts, nach links, nach unten oder nach oben.

Drücke den **B-Knopf**.

Stelle Dich in die Nähe des Gegenstandes, den Du aufsammeln möchtest. Drehe Dich in die Richtung des Gegenstandes und drücke den **B-Knopf**.

Drücke den **B-Knopf**.

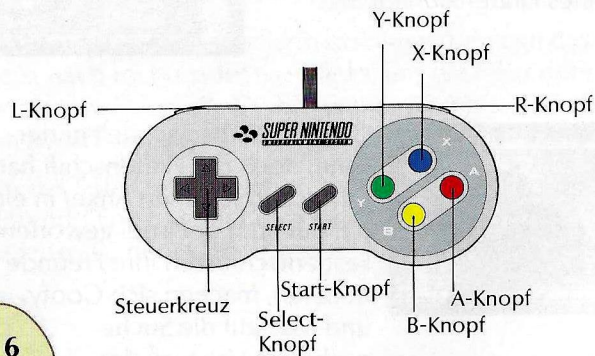
Stelle Dich in die Nähe des Blocks, den Du wegstossen möchtest. Drehe Dich in die Richtung des Blocks und drücke den **B-Knopf**.

Drücke den **Y-Knopf**.

Berühre die Frucht und den Edelstein.

Drücke den **L-Knopf**.

Drücke den **START-Knopf**.



DIE PIRATENINSEL

An Land von Spoonerville Island finden Max und Goofy schnell heraus, daß die Insel von berüchtigten Seeräubern nur so wimmelt! Auf den verschlungenen Dschungelpfaden versuchen Max und Goofy ihren Verfolgern immer einen Schritt voraus zu sein. Das klappt allerdings nicht immer! Aber Max und Goofy sind gut vorbereitet, denn wenn die Seeräuber sie umzingelt haben, werden sich die Rauhbeine ganz schön wundern. Die beiden sind wahre Meister im Rumfässerwerfen!

Unten am Ufer, mein Freund, oder oben am Vulkan. Da erzählen Eingeborene sehr viel und das ist kein Seemannsgarn!

Sie werden sich nicht mit Dir verbünden, sie sind einfach nur nett.

Drum' drück' **Knopf-B**, mein Freund, hör' auf ihren Rat und lauf ja nicht weg!



Die Piraten-Bosse, die lauern hinter verschlossenen Pforten.

Durchsuch' also die Insel nach Schlüsseln und meide ihre Konsorten.

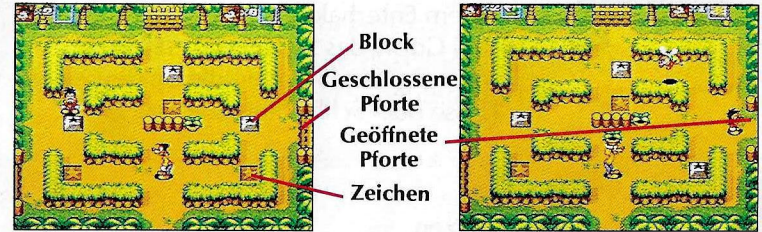
Bewachen sie die Tore (und das tun sie an einigen Orten).

Bewerf sie mit Fässern, nur so kommst Du durch die Pforten.



Keelhaut Pete ist ein durchtriebener Pirat, das werden Dir die Eingeborenen von Spoonerville Island ganz sicher bestätigen. Um unerwünschte Besucher von seinem Gold fernzuhalten, hat er sich eine Fülle von fiesen Fallen und verblüffenden Rätseln einfallen lassen. Diese Rätsel müssen erst einmal geknackt werden, bevor Max und Goofy ihre beiden Freunde retten können. Spute Dich, die Zeit drängt!

Mit Köpfchen und einem satten Fußtritt, können Max und Goofy Pforten öffnen, indem sie die Blöcke auf spezielle Zeichen und Hebel kicken.



Aber nicht alle Rätselräume von Keelhaut Pete sind so einfach zu lösen! Oftmals müssen sämtliche Blöcke auf die Zeichen gekickt werden, bevor sie die Pforte öffnen und einen Spezialschlüssel oder einen Durchgang freigeben!



Auf geht's



Fertig

Rätseltip: Unterläuft Dir ein kleiner Fehler bei einem Rätsel, muß Du einfach diesen Bildschirmabschnitt kurz verlassen und erneut zurücklaufen. Sämtliche Blöcke befinden sich wieder auf ihrem ursprünglichen Platz.

SPEZIALWERKZEUG

Angeschwemmt und über die gesamte Insel verstreut liegen Spezialwerkzeuge, die Max und Goofy bei ihrer Befreiungsaktion sehr nützlich sein können. Hast Du einen Gegenstand gefunden, kannst Du ihn mit dem **Y-Knopf** benutzen.



Seilwerfer

Diese Kanone feuert ein langes Seil mit einem Enterhaken ab. Schaffen es Max und Goofy das Seil an Haken festzumachen, dann können die beiden damit Flüsse oder Schluchten überwinden.



Kerzen

Kerzen bringen etwas Licht in besonders dunkle Passagen. Ab und zu kommt dann bei Max und Goofy auch die große Erleuchtung.

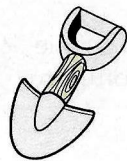


Schlüssel

Schlüssel öffnen Türen, aber nur diejenigen, zu denen sie auch passen.



SPEZIALWERKZEUG FORTSETZUNG



Schaufel

Piraten vergraben ja bekanntlich alles. Mit den Schaufeln können Max und Goofy so manches wieder ans Tageslicht befördern.



Glocke

Läute die Glocke und schon kommen die Freibeuter angerannt!

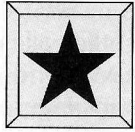


Brett

Mit dem Brett lassen sich kaputte Stege spielend überbrücken.



TROPISCHE GEGENSTÄNDE



Blöcke

Kicke diese Blöcke einfach auf die Zeichen am Boden, um Pforten zu öffnen.



Fässer

Max und Goofy können die Fässer aufheben und auf die Seeräuber werfen. Das gibt mehr Kopfschmerzen als der gesamte Rum, der vorher im Faß war!



Kirschen

Lecker und dazu noch gesund! Das gibt ein Herz auf Max oder Goofys „Herzometer“.

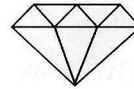


TROPISCHE GEGENSTÄNDE FORTSETZUNG



Bananen

Warum sind Bananen eigentlich krumm? Na ja, egal. Auf alle Fälle erneuern sie Max oder Goofys „Herzometer“ gleich um zwei ganze Herzen.



Diamanten

Diamantensuche ist sehr ertragreich. Schließlich können Max und Goofy damit Extra-Continues (Weitermachen) ergattern.



Rote Diamanten

Rote Diamanten sind seltene Edelsteine. Stolpern Max und Goofy über einen von ihnen, erhalten sie eine Extra-Chance ihr Abenteuer erfolgreich abzuschließen.



DER OPTIONS-BILDSCHIRM

Wenn das Titelbild erscheint, drücke das Steuerkreuz nach rechts oder nach links, um OPTION aufleuchten zu lassen. Drücke dann den **Start-Knopf**. Sobald der nächste Bildschirm erscheint, bewege das Steuerkreuz nach oben oder nach unten, um die Option auszuwählen, die Du gerne verändern möchtest.

CONTROLLER-TYP

Mit Hilfe dieser Option kannst Du die Knöpfe ändern, mit denen Max und Goofy Gegenstände aufsammeln und benutzen. Drücke das Steuerkreuz nach links oder nach rechts, um die verschiedenen Knopfoptionen zu sehen.

WURFART

Hier kannst Du zwischen mehreren Wurfarten auswählen. Wählst Du Typ 1, halten Max und Goofy einen Gegenstand fest, bis Du ihn wirfst. Bei Typ 2 dagegen, werfen die beiden den Gegenstand sofort weg, sobald sie ihn aufgesammelt haben. Bewege das Steuerkreuz nach links oder nach rechts, um die gewünschte Wurfart auszuwählen.

H.G.M

Dir steht unterschiedliche Hintergrundmusik zur Verfügung. Drücke das Steuerkreuz nach links oder nach rechts, um die gewünschte Musik auszuwählen. Mit dem **B-Knopf** kannst Du sie Dir dann anhören.

S.E.

Bewege das Steuerkreuz nach links oder nach rechts, um die unterschiedlichen Sound Effects auszusuchen. Mit dem **B-Knopf** kannst Du sie Dir anhören.



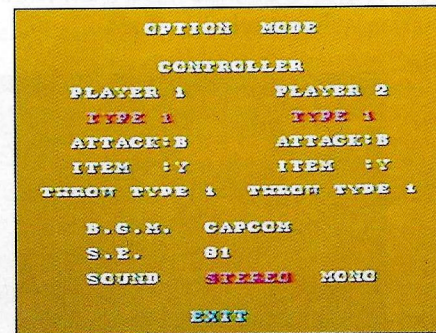
DER OPTIONS-BILDSCHIRM FORTSETZUNG

SOUND

Diese Option erlaubt es Dir, zwischen Stereo- und Mono-Sound zu entscheiden. Bewege das Steuerkreuz nach links oder nach rechts, um die gewünschte Option auszuwählen.

VERLASSEN

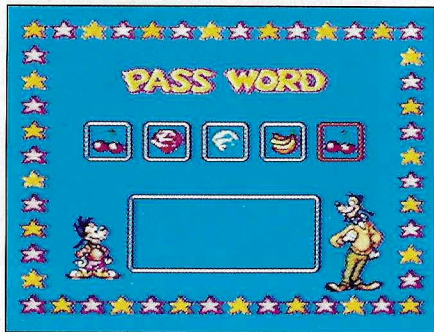
Mit dieser Option kannst Du den Optionsbildschirm verlassen. Drücke dazu einfach den **Start-Knopf**. Deine Einstellungen bleiben dadurch unverändert.



DER PASSWORT-BILDSCHIRM

Hast Du erfolgreich eine Stage des Abenteuers abgeschlossen, erhalten Max und Goofy ein geheimes Paßwort. Schreibe Dir gut auf, welche Gegenstände sich in den unterschiedlichen Fenstern befinden und lege den Zettel an einen sicheren Ort. Wenn Du das Abenteuer das nächste Mal spielst, gebe das Paßwort ein und Du fängst wieder an der gleichen Stelle an, an der Du das Paßwort erhalten hast.

Um Dein Paßwort einzugeben, drücke einfach auf dem Titelbild das Steuerkreuz nach links, bis „PASSWORT“ aufleuchtet. Drücke jetzt den **Start-Knopf**. Auf dem darauffolgenden Bild siehst Du fünf Fenster. Suche Dir mit dem Steuerkreuz ein Fenster aus und drücke nach oben oder nach unten, um den richtigen Gegenstand für das Fenster zu bestimmen. Drücke den **Start-Knopf**, wenn Du alle Gegenstände ausgesucht hast. Stimmt Dein Paßwort, befindest Du Dich wieder in dem Level, in dem Du das Paßwort erhalten hast.



SEEMANNSGARN?

1. Goofy ist etwas kräftiger als Max und kann einige Seeräuber mit einem einzigen Wurf unschädlich machen.
2. Max ist zwar nicht ganz so kräftig wie Goofy, dafür aber blitzschnell. Wenn er auf eine der Pforten losstürmt, kann er dabei auch den schnellsten Piraten abhängen.
3. Max und Goofy können mit vielen Gegenständen wie Kokosnüssen, Fässern und sogar Kanonenkugeln Fangen spielen. Hebe einfach Deine Hände und laß Deinen Freund einen Gegenstand auf Dich werfen. Du kannst sie dann fangen und gleich wieder weiterwerfen!
4. Max und Goofy werden für einen kurzen Moment unverwundbar, sobald sie von Piraten getroffen werden. Nutze diese Zeit, um ein paar besonders zähe Rauhbeine oder schwierige Stellen zu überwinden.
5. Solltest Du bei einem Rätsel feststecken, dann nimm Dir einfach Zeit. Meistens ist die Lösung einfacher, als Du denkst.

