

ZERO

The KAMIKAZE Squirrel



SPIELANLEITUNG

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SUNSOFT

SUNSOFT®

SUN CORPORATION
250 ASAHI, KOCHINO-CHO,
KONAN CITY, AICHI, 483, JAPAN.

Developed by



Iguana Entertainment, Inc.



MITSUI & CO. DEUTSCHLAND GmbH

Ausschliesslicher Vertrieb in Deutschland durch:
Mitsui & Co. Deutschland GmbH.
Postfach 30 36 69
20312 Hamburg

Sunsoft® is a registered trademark of Sun Corporation.
© 1994 Sun Corporation. All Rights Reserved.

Zero the Kamikaze Squirrel and the Zero the Kamikaze Squirrel character are
trademarks of Sun Corporation of America.
TM Sun Corporation of America.

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

Vielen Dank.

daß Du Sunsofts Zero the Kamikaze Squirrel™-Videospiel gekauft hast. Bitte lies diese Spielanleitung sorgfältig durch, bevor Du mit dem Spiel beginnst. Du wirst dann das Spiel besser verstehen und mehr Spaß daran haben. Bewahre die Spielanleitung gut auf.



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.

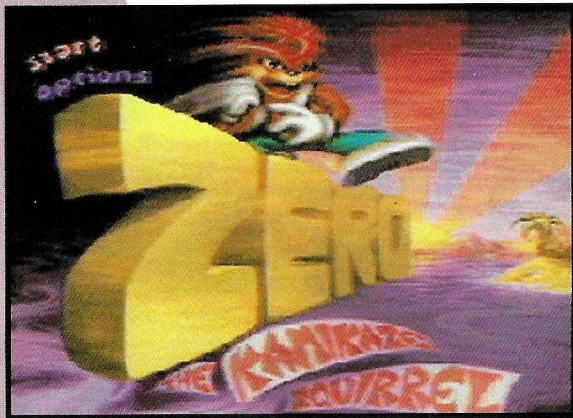
Inhalt

Vor Spielbeginn	2
Ziel des Spiels	3
Spielsteuerung	5
Angriffs-und Verteidigungstechniken ...	7
Spielbildschirm	9
Supersturzflug-Test	10
Pickups	12



Vor Spielbeginn

1. Überprüfe, daß der Netzschalter auf AUS steht. Lege das Zero the Kamikaze Squirrel-Modul ein, und schalte dann das Gerät EIN. Wenn der Titelschirm erscheint, drücke START, oder gehe zum Optionenbildschirm.
2. Auf dem Optionenbildschirm kannst Du die Steuerung neu konfigurieren und Musik und Soundeffekte testen.



Ziel des Spiels

Auf seinem Weg zur Papierfabrik muß Zero mehrere gefährliche Gebiete in seiner Heimat hinter sich lassen, ehe er LeSheets daran hindern kann, aus den Bäumen des Waldes Falschgeld zu machen.

Jedes Spiel beginnt mit drei Leben und unbegrenzten Fortsetzungsbonussen ("Continues"). Während er mit seinen Gegnern kämpft, muß Zero Icons einsammeln, um seinen Wurfstern-Vorrat und seine Energie aufzufüllen und Punkte zu verdienen. Stoppschranken dienen als Kontrollpunkte. Wenn Zero ein Leben verliert, beginnt das Spiel noch einmal am letzten Kontrollpunkt, den Zero aktiviert hat.

In den meisten Levels gibt es besondere Vorrichtungen, mit denen Zero wie mit einem Sprungbrett nach oben katapultiert werden kann. Sie erscheinen als Bäume oder Knospen. Wenn er auf eine dieser Vorrichtungen springt, schießt Zero sofort senkrecht in die Höhe.





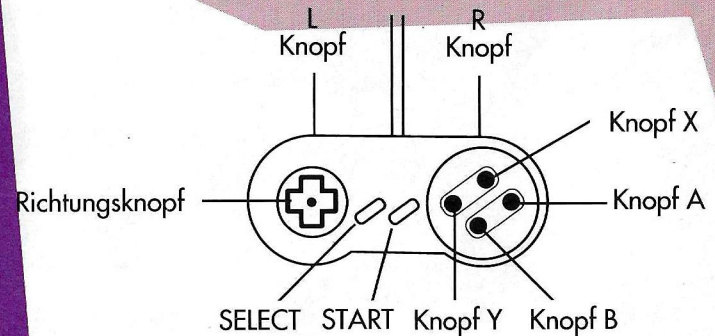
Über das ganze Spiel verteilt
finden sich Geheimzimmer.

Zero erhält
Zugang zu
diesen
Zimmern,
indem er die
Transporter
betritt oder die
Gummitüren aufbläst.

Zeros Aufgabe ist nicht
einfach. Er wird nicht nur
durch Gefahrengebiete
rennen, sondern auch Jetski
und Rennboot über

Stromschnellen und Giftmüll steuern. In der
Fabrik muß er sogar ein Jetpack benutzen.
Und um das Ganze noch schwieriger zu
machen, verstecken sich überall im Spiel
gegnerische Bosse, die Zero beim Aufspüren
der Papierfabrik hindern. Und wenn Zero dann
endlich so weit kommt, steht er dem
widerlichen, skrupellosen Jacques Le Sheets
gegenüber.

Spielsteuerung



- R-Knopf Links/rechts . . . Gehen, laufen nach links
oder rechts
- R-Knopf Unten. Ducken
- R-Knopf Oben Keine Funktion
- Knopf X Keine Funktion
- Knopf Y Wurfsterne in Zeros
Blickrichtung werfen
- Knopf A Stürzen aus der Luft,
Sturzrichtung ändern,
Umschauen auf dem
Boden
- Knopf B Springen, B drücken, um
höher zu springen, für
Wirbel B zweimal drücken
- Knopf Links/Rechts Überschlag nach links
oder rechts
- START Spielstart/Spielpause



AUF RENNBOOT UND JETSKI

- R-Knopf links Abbremsen
- R-Knopf rechts Beschleunigen
- R-Knopf oben/unten Gefährt auf dem Bildschirm
aufwärts oder abwärts
bewegen
- Knopf B Springen, Gegner boxen

MIT DEM JETPACK

- R-Knopf Bewegung in alle acht
Richtungen
- Knopf Y Schuß

Angriff- und Verteidigung

Solange er sich in der Luft befindet, hat Zero verschiedene Methoden zur Abwehr gegnerischer Angriffe. Dies sind Wirbel, Überflug, Sturzflug und Überschlag.



WIRBEL - Drücke Knopf B wie beim Sprung, und drücke ihn dann noch einmal, so daß Zero einen Wirbel beginnt. Während der Drehung kann Zero mit Gegnern zusammentreffen und sie vom Bildschirm schlagen.

ÜBERFLIEGEN - Drücke Knopf B wie zum Sprung, und drücke dann gleichzeitig den R-Knopf Unten und B. Mit dieser Methode kann Zero Gegner aus der Luft angreifen.



STURZFLUG - Drücke Knopf B wie zum Sprung, und drücke dann Knopf A zum Sturzflug direkt auf die Gegner. Um die Richtung des Sturzflugs zu ändern, drückst du Knopf A und den R-Knopf entsprechend Links, Rechts oder Oben.

ÜBERSCHLAG - Um einen Überschlag auszuführen, drückst du Knopf L oder Knopf R. Je nachdem, welchen Knopf du gedrückt hast, macht Zero dann einen Überschlag nach links oder rechts. Dabei springt er in die Luft, zieht die Beine an und tritt dann aus dem Überschlag alle Gegner in seinem Weg.





NUNCHAKU - Eine von Zeros Waffen ist sein Nunchaku. Diese Waffe wird eingesetzt, wenn Gegner Zero zu nahe kommen. Drücke den R-Knopf Unten und Knopf B, um das Nunchaku zu benutzen. Dem Einsatz des Nunchaku sind keine Grenzen gesetzt. Nunchakus sind sehr stark und können Gegner mit einem einzigen Schlag besiegen.

Zum Angriff hat Zero auch ein Arsenal an Wurfsternen. Um die Wurfsterne einsetzen zu können, muß Zero sein Arsenal ständig auffüllen. Er kann zwar aus dem Lauf heraus werfen, bleibt aber automatisch stehen, sobald er den Stern geworfen hat. Wenn Zero einen Gegner mit einem aus dem Lauf geworfenen Stern trifft, erhält er doppelte Trefferpunkte. Es gibt verschiedene Methoden, Sterne zu werfen.

Drücke Knopf Y, um Sterne in Zeros Blickrichtung zu werfen.

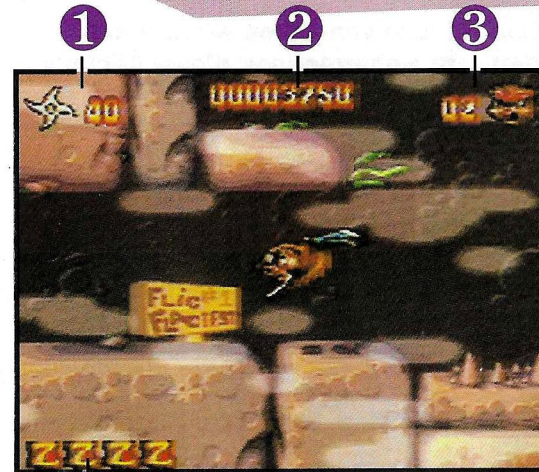
Drücke gleichzeitig Knopf Y und den R-Knopf Oben, wenn Zero Sterne nach oben werfen soll.

Drücke Knopf B zum Springen, und drücke dann gleichzeitig den R-Knopf Unten und Knopf Y, um Sterne nach unten zu schleudern.

Es gibt eine Sicht-Funktion, mit der Feinde entdeckt werden, ehe sie sich an Zero heranschleichen können. Um zu sehen, was sich gerade außerhalb des normalen Blickfeldes befindet, halte Knopf A gedrückt und betätige den R-Knopf.



Spielbildschirm

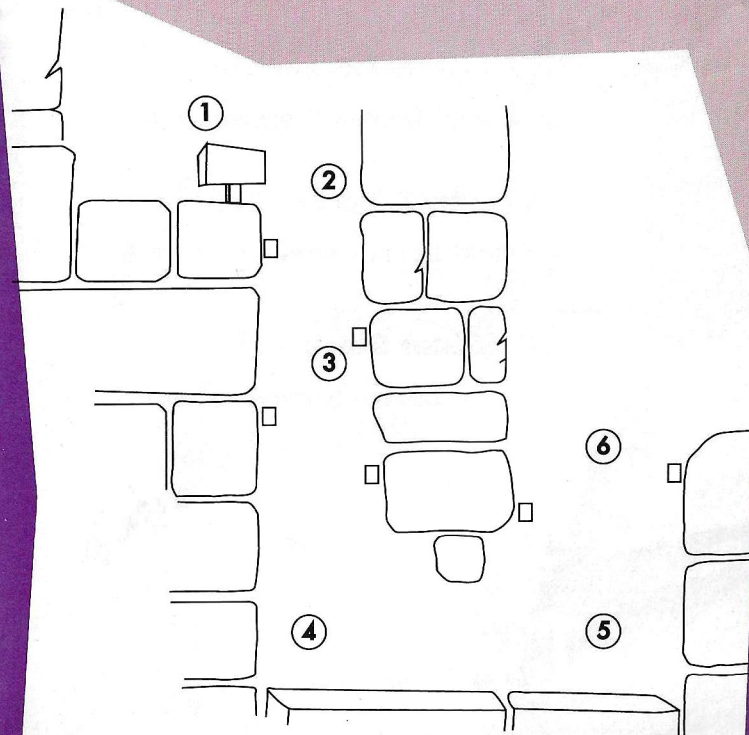


- 1) Anzahl der Wurfsterne
- 2) Punktestand
- 3) Verbleibende Leben
- 4) Energie

Supersturzflug -Tests

Der Sturzflug ist eine von Zeros wichtigsten Bewegungen. Zur Beherrschung dieser Technik kannst du in bestimmten Gebieten Sturzflüge üben. Dies sind die Supersturzflug-Tests, und ein entsprechendes Zeichen erscheint in den Gebieten. Der Sturzflug ist nicht so einfach, wie er aussieht, daher geben wir hier eine Anleitung zur Bewältigung von Supersturzflug-Test 1. Befolge die Anleitungen, wenn Du zur entsprechenden Stelle auf dem Diagramm gelangst.

- 1) Laufe oder springe von der Kante. (Hinweis: Je weiter der Sturzflug, um so länger die Flugzeit.)
- 2) Beginne den Sturzflug, indem Du Knopf A drückst.
- 3) Steuere mit dem R-Knopf nach links und rechts.
- 4) Drücke Knopf A und den R-Knopf zum Horizontalflug.
- 5) Drücke Knopf A noch einmal, um aufwärts zu fliegen.
- 6) Steuere mit dem R-Knopf. Du beendest den Sturzflug, indem Du eine neue Handlung beginnst.



Pickups



Roter/Silberner Stern

Erhöht Deinen Sternvorrat um 1



Blauer/Silberner Stern

Erhöht Deinen Sternvorrat um 5



Goldener Stern

Erhöht Deinen Sternvorrat um 10



Nahrung

Zusätzliche Punkte



1-UP

Zusätzliches Leben



Z

Zusätzliche Energie



Münze

100 Münzen sind ein Extraleben wert.

Notizen