

ZOOTM

NINJA OF THE "Nth" DIMENSION

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



SPIELANLEITUNG



© 1993 Gremlin Graphics Software Ltd.
Gremlin Graphics Software Ltd., Carver House,
2-4 Carver Street, Sheffield S1 4FS. Tel: (0742) 753423.

SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



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



ZOOL © 1993 GREMLIN GRAPHICS SOFTWARE LTD.

LICENSED BY



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.



PRÄSENTIERT ZOOL THE NINJA FROM THE NTH DIMENSION

Programmierung von **Matthew Donkin**

Zusätzliche Programmierung von **Ritchie Brannan,**
Paul Hilley

Unterstützende Programmierung von **Ashley Bennet**

Grafiken von **Ade Carless, Paul Gregory, Damon Godley**

Originalmusik von **Patrick Phelan**

Sound von **Paul Hiley**

Kartendesign von **Ade Carless, Paul Green**

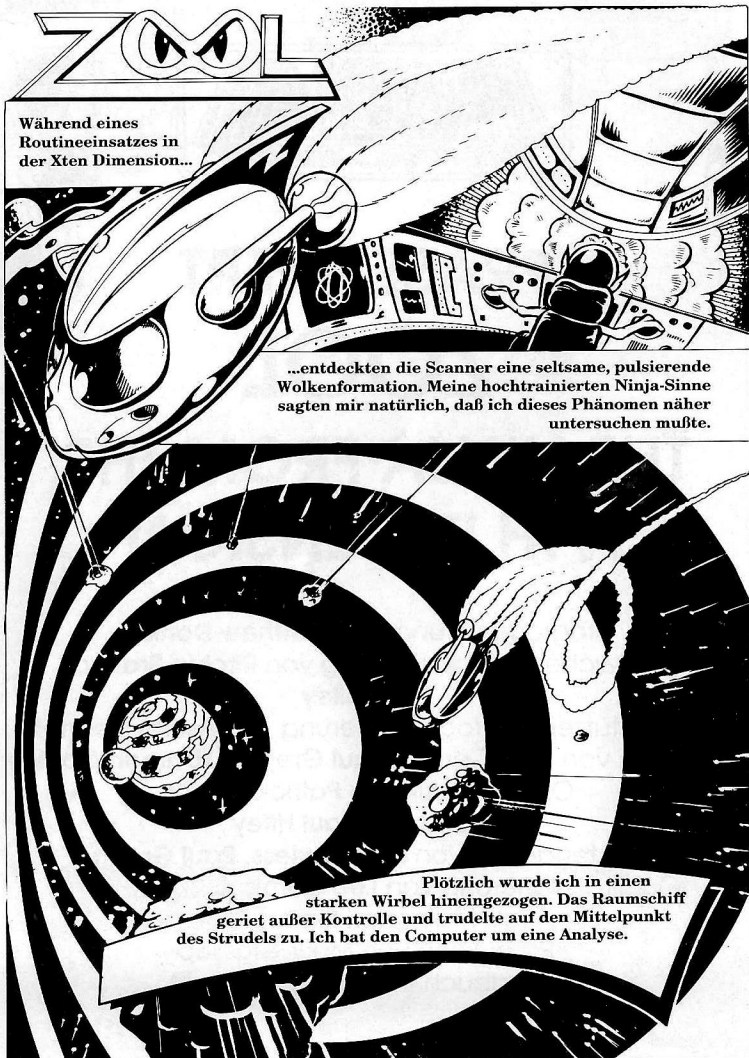
Qualitätssicherung von **Lee Cambell, Tony Howe,**

Rob Millington, Simon Short

Produktion von **Mark Glossop**

Handbuch von **Steve McKeivitt**

© Gremlin Graphics 1993



Während eines Routineinsatzes 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.

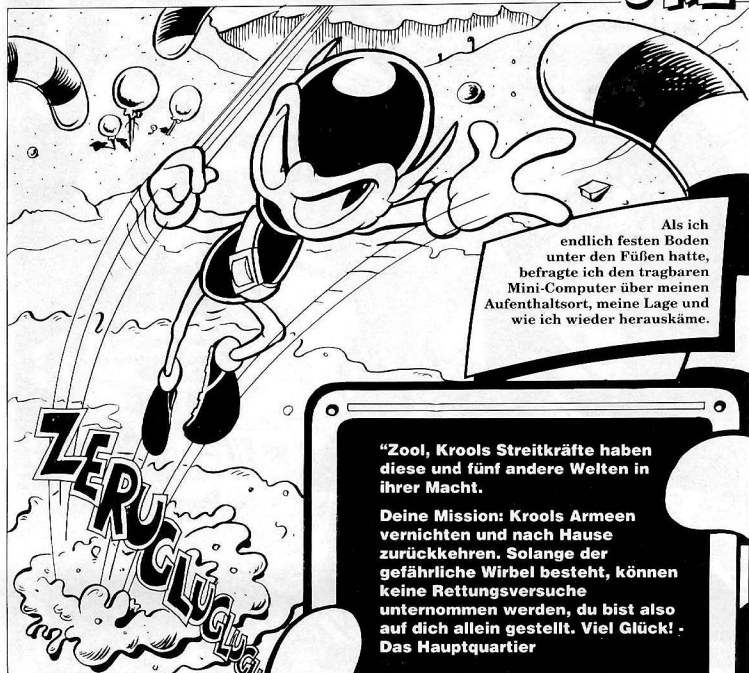


Vielen Dank für diesen hilfreichen Hinweis!

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

"Achtung! Das Schiff versinkt in einem Puddingsee!"

SPLAT!



LADEANLEITUNG

1. Versichere dich, daß dein Super NES-Gerät AUSGESCHALTET ist.
2. Stecke das ZOOL-Modul in das Gerät, und folge dabei den Anleitungen in deinem Systemhandbuch.
3. Schließe das Steuergerät an Port 1 an.
4. Schalte jetzt dein Gerät ein. Wenn nichts auf dem Bildschirm erscheint, überprüfe, ob du das Modul richtig eingesteckt hast.

ZOOL: DER NINJA AUS DER NTE N DIMENSION

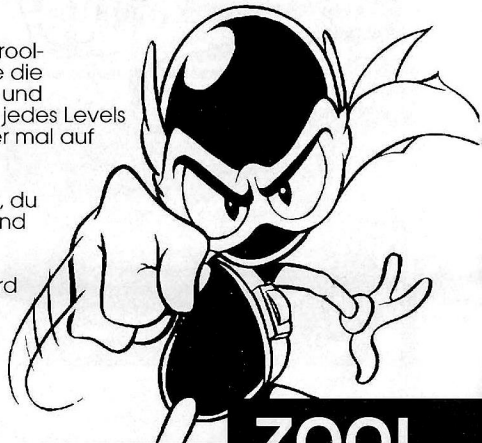
In "Zool" spielst du einen interstellaren Kosmosbewohner der Nten Dimension. Die Nte Dimension ist eigentlich kein richtiger Ort, sie ist... wie soll man sagen?... irgendwie überall. Eine Art Phantasiewelt, und Zool ist ihr Wächter, Schutzengel aller kreativen Gedanken und Verteidiger jeder positiven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

Deine Aufgabe ist es, Zool bis an die Grenzen des bekannten Universums und darüber hinaus durch sieben 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, wären 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, öfter mal auf die Uhr zu schauen!).

Ganz einfach, oder? Keine Angst, du wirst den Dreh bald raushaben, 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 HAUPTMENÜBILDSCHIRM

Wenn das Spiel geladen ist, gelangst du durch Drücken des Startknopfes zum Hauptmenübildschirm.

Du hast die Auswahl zwischen drei verschiedenen Menüoptionen.

Start

Bringt dich zum Anfang des Spiels.

Options (Optionen)

Bietet dir die Auswahl zwischen drei verschiedenen Optionen, die sich wie folgt auf das Spiel auswirken:

Skill (Schwierigkeitsgrad):

Du kannst dich für Einfach ("Easy"), Normal ("Medium"), oder Schwierig ("Hard") entscheiden. Der Schwierigkeitsgrad bestimmt die Anzahl der Bonusse, die du sammeln mußt, um ein Level erfolgreich abzuschließen und auch die Zeit, die dir zur Verfügung steht.

Music (Musik):

Diese Option erlaubt dir, die Musik ein- bzw. auszuschalten.

Fortsetzungsbonuse (Continues):

Hiermit kannst du die Anzahl der Fortsetzungsbonuse beeinflussen. Das Maximum ist fünf, doch Zooler mit schwarzem Gürtel schaffen es vielleicht ganz ohne.



Um eine bestimmte Option zu markieren, drückst du den Richtungsknopf oben oder unten. Um eine Option zu ändern, mußt du sie erst markieren, dann mit Hilfe des Richtungsknopfes nach links bzw. rechts gehen.

Drücke **Start**, um den Hauptmenübildschirm zu verlassen.

Steuerung

Alle Bewegungen Zools werden durch das Control Pad gesteuert. Zool ist äußerst lebhaft, doch nach ein paar Versuchen ist es kinderleicht, ihn über den Bildschirm zu bewegen. Du kannst jedem Knopf auf dem Control Pad eine bestimmte Zool-Action zuweisen:

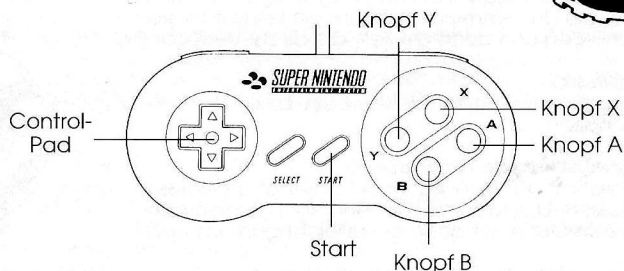
- Salto** Halte den ausgewählten Knopf gedrückt und renne gegen eine Wand, um den Zooling Salto auszuführen.
- Feuern** Der Zool erledigt seine Gegner mit einem Hagel aus Feuerbällen.
- Springen** Zool springt in die Luft.
- Wirbeln** Wenn du diesen Knopf drückst, während du in der Luft bist, dreht sich der Zool um die eigene Achse und zerstört dabei eine Vielzahl von Gegnern.

Benutze den Richtungsknopf Oben oder Unten, um eine Option auszuwählen, und drücke dann den Knopf, dem du die Zool-Action zuordnen willst.

Im Spiel

Richtungsknopf-Steuerungen

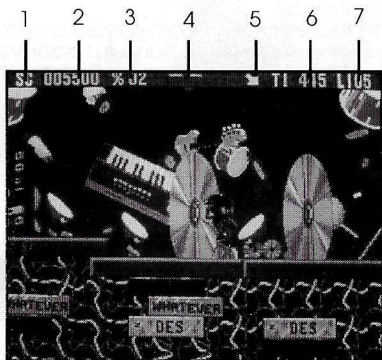
- Oben** Mauern hochklettern
- Unten** Mauern herunterklettern/
ducken
- Rechts** Nach rechts laufen
- Links** Nach links laufen
- Links & Unten** Gleitkick nach links
- Rechts & Unten** Gleitkick nach rechts
- Starknopf** Spiel unterbrechen



DER HAUPTSPIELBILDSCHIRM

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

1. Punktestand
2. High Score (Höchstpunktzahl)
3. Anzahl an Bonussen, die du sammeln mußt
4. Gesundheit: Ist die Anzeige auf Null gesunken, dann verliert Zool ein Leben
5. Weg zum Ausgang
6. Zeit
7. Anzahl der Leben, die dir noch bleiben



NEUSTARTPUNKTE

Jeder Level hat eine bestimmte Anzahl sogenannter Neustartpunkte. Verpaßt du ihnen einen Schlag, dann beginnst du dein nächstes Leben von diesem Neustartpunkt aus. Sie sind einfach auszumachen, und du wirst bald ganz von selbst auf sie stoßen. Die Neustartpunkte sind auf jedem Level ein Knopf oder ein Licht auf einem Schild. Es leuchtet auf, wenn du es triffst.

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 sieben 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 größere Höhen zu erklimmen. Mach das beste draus, denn die Wirkung ist nur von kurzer Dauer!

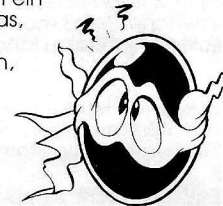
Doppelzool: Diese bizarre Waffe spaltet Zool in zwei Hälften und schafft auf diese Weise einen Schatten, der dem wirklichen Zool alle Handlungen nachmacht. Zool kann daher zweimal so viele Kugeln wie üblich abfeuern und ist wesentlich beweglicher. Du kommst dabei allerdings leicht ein bißchen durcheinander!

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

TUP: 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 ganz schön feindlich gesinnt, und dann sind da natürlich noch Krools seltsame Günstlinge, die du aus dem Weg schaffen mußst, 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 mußst.

DIE 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.

Launisches Gelee: Zwar sind diese Widerlinge dem normalen Gelee ähnlich, doch hängen sich diese Glibberwesen an dich ran!

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

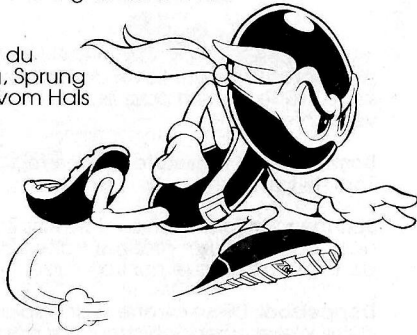
DIE MUSIKWELT

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 oder ein gewagter Sprung genauso gut vom Leib schaffen.

Violinen: Sie schießen nicht mit Pfeilen, sondern mit ihren Bögen, und zu Zools Unglück scheint ihr Vorrat daran unerschöpflich zu sein. Es ist wirklich eine Schande, denn sie sind so schwer zu erwischen, daß man sie kaum erledigen kann. Doch du solltest nicht allzu lang in der Gegend herumhängen, denn sie sind nicht so leicht abzuschütteln.

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 spucken Mohrrübenfetzen. Zool tut gut daran, Hackfleisch aus ihnen zumachen, bevor sie ihm den Garaus machen.

Bananen: Diese herumspringenden gelben Gemeinheiten können Zool ganz böse auf die Nase fallen lassen.

Fliegende Erbsenschoten: Grüne Gemüsebomber flitzen mit ungeheurer Geschwindigkeit durch die Luft und haben mit Sicherheit einige gemeine Überraschungen auf Lager. Geübte Zooler können diese Dinger mit einem Power-Sprung in die Flucht schlagen.

Endbösewicht: Böse Riesenbanane

DIE WERKZEUGWELT

Bohrer: Sie bohren sich urplötzlich aus den Wänden und verschwinden auch wieder genauso schnell und unerwartet, wie sie aufgetaucht sind. Schlimmer als jeder Zahnarzt, könnten sie Zool einige böse Löcher zufügen.

Sägen: Hüte dich vor diese Ungetümen, denn sie tauchen plötzlich aus dem Boden auf. Wenn Du nicht vorsichtig bist, könnten sie aus Zool ruckzuck einen halben Ninja machen.

Hacker: Dieses fiese Gerät hackt sich seinen Weg durch die Luft. Es kann ohne weiteres Hackfleisch aus Zool machen, und es gibt einfach kein Auskommen mit ihm. Deshalb am besten - meiden!

Endbösewicht: Riesenbohrkiller

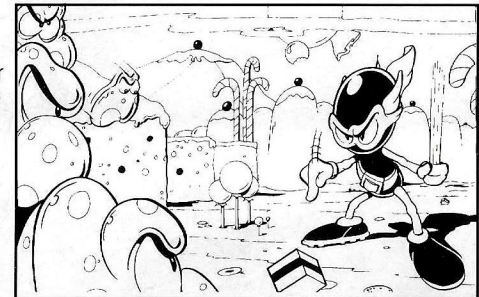
DIE SPIELZEUGWELT

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

Flummis: Sie kommen in allen Farben und Größen vor, und du tust gut daran, diese Schurken zu zerstören, bevor sie Zool plattmachen.

Papierflugzeuge: Eine tieffliegende Gefahr? Origambomber als Karatekiller? Was auch immer du denken magst, versuch es mit dem Power-Sprung und feure im Luftkampf, was das Zeug hält.

Endbösewicht: Maxie, der Roboter



DIE EINSAME INSELWELT

Wandernde Blumen: Wüstenlilien sind kein Spaß, wenn sie vergiftete Kerne nach dir spucken. Mach am besten kurzen Prozeß mit dieser Blütenplage und räume sie mit einem Schnellschuß aus dem Weg.

Knüppelkakteen: Sie schwingen ihre enormen stacheligen Arme nach Zool, wann immer sich die Gelegenheit bietet. Gegen sie kämpfen hat keinen Sinn, also mach einen Bogen um sie.

Sprungwanzen: Hüpfen achtmal, bevor sie auf dich losschießen. Diese Kamikazefieslinge müssen möglichst schnell aus dem Weg geräumt werden, bevor sie bei Zool einen Treffer landen.

Endbösewicht: Kaktus-Jake

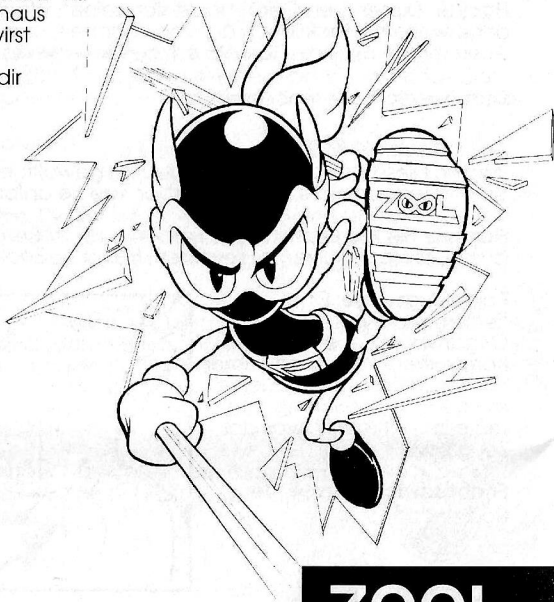
DIE JAHRMARKTWELT

Kandierte Apfel: Diese mutierten Äpfel möchten sich nur zu gerne ihren Zuckerguß mit Zool teilen. Der einzige Nachteil ist, daß sie glühend heiß und schwer verdaulich sind!

Skooter: Sie sind darauf aus, Zool eine Beule zu verpassen, an der er lange seine Freude haben wird. Hol sie dir, bevor sie dich rammen!

Hammer: Also, daß von ihnen einen Schlag versetzt zu bekommen üble Folgen für dich haben kann, ist ja wohl klar wie Kloßbrühe. Versuche jedoch, sie nicht zu zerstören, da sie sich durchaus als nützlich erweisen. Du wirst schon noch dahinterkommen, wie sie dir von Vorteil sein können.

Endbösewicht: Das unaussprechliche, unbeschreibliche zweiäugige Ding



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.

WICHTIG!

Gehe immer vorsichtig mit deinem Super Nintendo Entertainment System um, und versichere dich, daß dein Gerät funktionstüchtig ist.

1. Versichere dich außerdem immer, daß dein Gerät 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 Packung und bei Zimmertemperatur auf.
4. Sollte dein Game Pak staubig oder verschmutzt sein, dann säubere es mit einem weichen, trockenen Tuch. Benutze dazu nie Verdüner, Benzol, Alkohol oder andere Reinigungsmittel, die das Game Pak beschädigen könnten.

