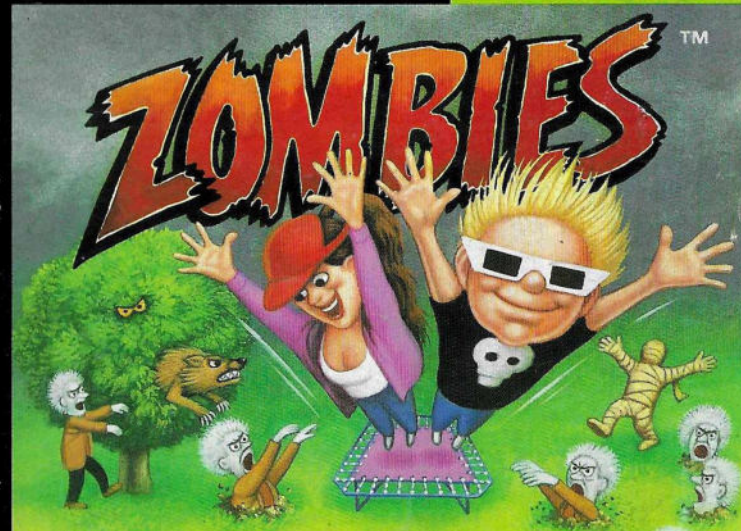


DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH
POSTFACH 560180
60406 FRANKFURT
GERMANY

KONAMI®

SNSP-ZA-NOE



ZOMBIES™ & 1993 LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY.
LUCASARTS IS A TRADEMARK OF LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY.
ALL RIGHTS RESERVED. USED UNDER AUTHORIZATION.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
NINTENDO®, SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™,
THE NINTENDO PRODUCT SEALS AND OTHER MARKS
DESIGNATED AS "TM" ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

KONAMI®

PRINTED IN JAPAN

SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDO™

ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION



**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 SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM PAßT.**



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

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

Willkommen!

Es erwartet Sie eine äußerst ungewöhnliche Spiel-
erfahrung. Dieses Konami-Spiel ist randvoll gefüllt mit
Ghoulern, Monstern und Zombies. Erobern Sie 55 Level
voller Riesennameisen, verrückter Wissenschaftler und
monströser Babies. Finden Sie die punktebringenden
Bonus-Level, und laden Sie Ihre Wasserpistolen und
andere Waffen nach! Um dieses Super NES™-Spiel
mit dem Höchstmaß an gruseligem Vergnügen auszu-
kosten, sollten Sie zunächst das Handbuch ausführlich
lesen.

Inhaltsübersicht

Einleitung	4
Wie die Welt gerettet wird	5
Die Opfer	6
Ihre Leben	6
Vorbereitungen	7
Der Paßwort-Screen	8
Der Spiel-Screen	8
Lenken Sie Ihr Schicksal!	9
Lernen Sie Ihre Nachbarn kennen	10
Waffen	11
Spezial-Gegenstände	12
Dr. Tongue,nehm' ich an?	14
Tips & Tricks	17
Notizen	18

Sehen Sie....

wie Zombies die Welt bedrohen!

Sehen Sie....

wie Außerirdische Cheerleader entführen!

Sehen Sie....

wie Mumien Touristen verfolgen!

...und das alles auf Ihrem Fernsehschirm in **ZOMBIES!** von Konami.

Monster, Werwölfe, schleimige Blobs und eine ganze Reihe weiterer bössartiger Kreaturen sind unterwegs, unschuldige Menschen zu peinigen. Sie greifen Ihre Nachbarn, deren Kinder und Hunde; kurz: jeden Menschen, dessen Sie habhaft werden können, an. Es liegt nun allein an Ihnen, die bedrohten Leuten zu retten, bevor das Böse sie erwischt.

Zu Beginn stehen Ihnen lediglich eine Wasserpistole und eine Erste-Hilfe-Ausrüstung zur Verfügung. Aber auf Ihrem Weg werden Sie viele nützliche Waffen finden, um diese Schlacht zu gewinnen. Da gibt es Bazookas, "Unkrautvertilger", marsianische Bubble Guns und die gefürchteten, mächtigen blob-zerstörenden Eisbomben!

Halt, warten Sie! Es gibt noch mehr! Z.B. die Zauberelexiere, die Sie in eine Super-Bestie verwandeln, so daß Sie es den Zombies mit gleicher Münze heimzahlen können. Finden Sie die mystische Büchse der Pandora, die Energiestrahlen verschießt. Setzen Sie aufblasbare Clowns als Köder ein, und sammeln Sie die Schlüssel, um Türen zu öffnen, hinter denen sich noch mehr kostbare Dinge befinden.

Wie die Welt gerettet wird

Sie betreten das Abenteuer als eines von zwei tapferen Kids: Zeke oder Julie. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt jeder Spieler einen der beiden Helden. Es ist nicht möglich, daß beide Player Zeke bzw. Julie wählen! Wenn Sie die Namen Zeke und Julie nicht mögen, können Sie den Kindern auch andere Namen geben: Hänsel und Gretel, Dick und Doof, Helmut und Kohl - ganz, wie es beliebt. Wir mischen uns da nicht ein. Aber wir wissen definitiv, daß die Namen Zeke und Julie lauten.

Zu Beginn des Spiels müssen Sie zehn Opfer retten, bevor diese von den Monstern erwischt werden. Sind alle Opfer verschwunden (sei es durch Ihre Rettungsaktion oder die Gefangennahme durch die Monster), erscheint eine "Exit"-Tür, durch die Sie den Level verlassen können. Haben die Monster alle Opfer in ihre Gewalt gebracht, ist das Spiel zu Ende. Dann können Sie den Level verlassen oder weiter nach Schätzen und Waffen suchen.



Wenn Sie einen Level verlassen, werden Ihre erzielten Punkte angezeigt und die Bonuspunkte für die geretteten Opfer hinzugefügt. Retten Sie alle zehn Personen, erhalten Sie einen Extra-Bonus. Es gibt auch noch andere Möglichkeiten, Zusatzpunkte zu erhalten (z.B. wenn Sie in Level 11 alle Killerpflanzen beseitigen).

Das Spiel wird solange fortgeführt, wie noch Opfer und Rest-Leben vorhanden sind.

Die Opfer

Sie beginnen mit zehn Opfern. Der Zähler verringert sich jeweils um eine Einheit, wenn die Monster ein Opfer erwischen. Das Spiel wird solange fortgeführt, wie immer noch eine Person zu retten ist und Sie noch ein Leben besitzen. Bei entsprechender Punktzahl können Sie Bonus-Opfer gewinnen - zehn Personen stellen aber die obere Grenze dar. Sind zum Zeitpunkt der Bonus-Vergabe zehn Personen vorhanden, erhalten Sie statt dessen ein Extra-Leben.

Ihre Extra-Leben

Jeder Spieler beginnt mit drei Leben. Fällt Ihre Lebensanzeige auf Null, verlieren Sie eines. Im Spiel finden sich versteckte "1 Up"-Boni. Zusätzliche Extra-Leben erhalten Sie auch, wenn Sie Punkte machen, wie im Kapitel "Die Opfer" beschrieben.

Vorbereitungen

Um Zombies zu spielen, gehen Sie wie folgt vor...

1. Legen Sie das Spielmodul bei ausgeschaltetem Gerät in Ihr Super NES ein.
2. Vergewissern Sie sich, daß Ihr Fernseher eingeschaltet ist.
3. Drücken Sie die Start-Taste. Geschieht irgendetwas?
4. Schalten Sie das Super NES ein, und wiederholen Sie Punkt 3. Wie Sie sehen, stehen wir bereits vor der ersten Herausforderung und das, obwohl wir mit dem Spiel noch gar nicht begonnen haben!
5. Sobald der Titel-Screen von Zombies! erscheint, drücken Sie die Start-Taste, um entweder START oder PASSWORD aufzurufen.
6. Sie haben es geschafft!

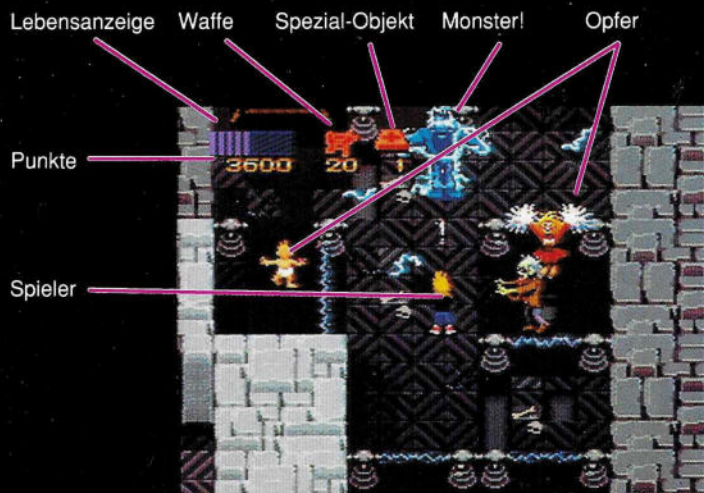


Der Paßwort-Screen

Der Paßwort-Screen wird benutzt, um in einem anderen Level zu beginnen. Während des Spiels erhalten Sie ein Paßwort nach jedem vierten Level. Wählen Sie die entsprechenden Buchstaben an (farblich hervorheben), und drücken Sie eine beliebige Taste zur Bestätigung der Wahl. Nach der Eingabe der vier Buchstaben drücken Sie START oder wählen END, um den entsprechenden Level aufzurufen.

Der Spiel-Screen

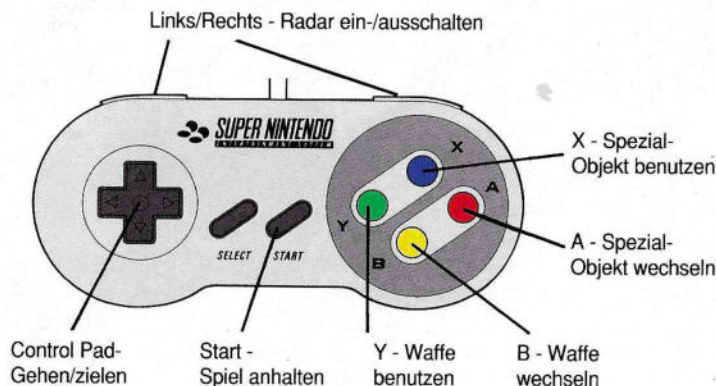
Hier finden Sie Ihre Lebensanzeige, die Punktzahl, gesammelte Waffen und spezielle Objekte. Spielen Sie mit dem linken Controller, erscheinen diese Informationen in der linken, oberen Ecke des Bildschirms. Im Falle des rechten Controllers werden die Informationen kreuz und quer am unteren Bildschirmrand eingeblendet. Scherz beiseite - sie erscheinen natürlich in der oberen, rechten Ecke.



Lenken Sie Ihr Schicksal!

Das Control Pad wird zur Bewegung des Helden und zum Zielen verwendet. Drücken Sie es in die Richtung, in die Sie gehen, schießen oder etwas werfen möchten.

- Drücken Sie die Taste A, um das Spezial-Objekt zu wechseln.
- Betätigen Sie die Taste X, um das Spezial-Objekt zu benutzen.
- Drücken Sie die Taste B, um die Waffe zu wechseln.
- Drücken Sie die Taste Y, um die Waffe zu benutzen.
- Betätigen Sie die Start-Taste, um das Spiel zu unterbrechen. In den Punkte-Screens zwischen den Levels kann das Spiel nicht pausiert werden.
- Betätigen Sie die Links-/Rechts-Tasten, um den Radar-Screen ein- und auszuschalten.



Lernen Sie Ihre Nachbarn kennen

Hier sind die netten Leute, die Sie während des Spiels retten müssen.

Cheerleaders - Wert: 1000 Punkte. Versuchen Sie, alle Cheerleaders des Football-Spiels zu retten, um riesig Punkte zu machen!

Baby - Wert: 700 Punkte. Kann aber manchmal großen Ärger verursachen!

Hund - Wert: 500 Punkte.

Trampolin-Mädchen - Wert: 300 Punkte.

Touristen - Wert: 200 Punkte. Seien Sie nach Einbruch der Dunkelheit vorsichtig mit diesen Personen!

Grill-Typ - dieser nervige Nachbar ist nur 5 Punkte wert. Sein Barbecue bringt aber 100 Punkte (Tip: Achten Sie auf herumliegende Hamburger, die Ihre Energie erhöhen!).

Poolschwimmer - Suchen Sie diesen Kerl im Wasser. Er bringt 100 Punkte.

Soldat - Wert: 100 Punkte. Hat für gewöhnlich Waffen dabei.

Forscher - Wert: 500 Punkte.

Gemeine Schullehrerin - Sie gibt Ihnen schlechte Noten und 10 Punkte. Vielleicht verbringen Sie nicht genug Zeit mit Ihren Hausaufgaben!

Der trügerische Sohn des **Dr. Tongue** - finden Sie ihn, und Sie werden merken, was er wert ist.

Waffen

Ihre einsatzbereite Waffe wird neben der Lebensanzeige eingeblendet. Mittels der Taste B können Sie die Waffe wechseln. Unter der Waffe wird die Anzahl der verbleibenden Schüsse/Einsätze der Waffe angezeigt. Sind die Schüsse der Waffe verbraucht, wird sie aus Ihrem Inventar entfernt.

- **Wasserpistole** - Sie beginnen das Spiel mit dieser Waffe. Mit ihr können Sie den durchschnittlichen Ghoul problemlos ausschalten. Nachfüllmagazine sind einfach zu finden.
- **Explodierende Soda-Büchsen** - funktionieren wie Handgranaten. Sie explodieren beim Aufschlag und eliminieren die meisten der niederen Monster mit einem Schlag. Bestens geeignet für Teuflische Puppen!
- **Bazooka** - Extrem schlagkräftig! Geeignet zum Durchbrechen von bröckeligen Mauern und Schwachstellen in Hecken. Auch gut gegen verrückte Axtschwinger.
- **Feuerlöscher** - Friert Monster ein. Ein langer Schuß bewirkt eine lange Lähmung, ein kurzer eine kurze. Dies ist eine von zwei Waffen, die wirksam gegen Schleim-Blobs ist (die andere Waffe ist die Eisbombe).
- **Unkrautvertilger** - Frißt sich durch Pflanzen... und Monster!
- **Antiker Artefakt** - Dieser Talisman erzeugt einen Feuerwirbel, der Sie schützt und Monster vernichtet, die mit ihm in Kontakt kommen.





- **Silberbesteck** - Eine ausgezeichnete Waffe gegen Werwölfe!



- **Teller** - Effektiv, wenn Sie sonst nichts besitzen, mit dem Sie sich wehren können.



- **Marsianisches Bubble Gun** - Der Gegner wird vorübergehend in einer Blase gefangen. Versuchen Sie es bei Ameisen!



- **Tomaten** - Nicht so gut wie Teller, aber die Marsianer hassen sie.



- **Eisbomben** - Aus kurzer Entfernung geworfen, können diese Bomben die Schleim-Blobs zerstören.



- **Football** - "Das große Ziel der Bildung ist nicht das Wissen, sondern das Handeln." - **Herbert Spencer** "Das große Ziel des geworfenen Footballs ist einer von den Typen mit den lustigen Helmen." - **Zombies-Handbuch**. Das ist Handeln!

Spezial-Objekte

Mit der Taste A können Sie die Liste der Objekte einsehen. Einige Objekte vernichten Monster, manche geben Ihnen spezielle Kräfte, und bei anderen wiederum sind die Effekte nicht vorhersehbar!



- **Schlüssel** - Zum Öffnen von Türen.



- **Skelett-Schlüssel** - Öffnen die Totenschädel-Türen.



- **Monsterelexier (rote Flasche)** - Verwandeln Sie sich in ein purpurnes Ungeheuer, und brechen Sie durch Mauern, Türen und Monster. So lange wie das Elexier wirkt, sind Sie unsichtbar.



- **Jung-Geist-Elexier (blaue Flasche)** - Verwandeln Sie sich in einen Geist, und bewegen Sie sich frei wie ein Vogel. Sie können nicht verletzt werden, aber auch keine Monster vernichten!



- **Zufallselexier (Flasche mit Fragezeichen)** - Man kann nicht vorhersagen, welche Wirkung dieses Elexier haben wird. Es kann Ihre Gesundheit wiederherstellen, Sie schneller machen, Schaden verursachen oder Sie in das purpurne Ungeheuer verwandeln. Es gibt auch noch andere Effekte, die Sie selbst herausfinden müssen. Aber wir warnen Sie: Wenn Sie sich grün verfärben, werden Sie tierisch gemein!



- **Sprintschuhe** - Die T.K. 3000 (Transylvania Knights) Cross-Training-Schuhe sind ideal zum Sprinten. Der Effekt ist zeitlich begrenzt, aber cool!



- **Köder** - Diese aufblasbaren Clowns ziehen die Monster magisch an und lenken deren Aufmerksamkeit von Ihnen ab.



- **Büchse der Pandora** - Diese goldene Büchse gibt Energiestöße ab, die die dunklen Schrecken, welche Jagd auf Sie machen, suchen und vernichten.



- **Erste-Hilfe-Ausrüstung** - Erneuert Ihre Lebensenergie.

Dr. Tongue, nehm' ich an?

Um das Spiel zu gewinnen, müssen Sie den trügerischen Dr. Tongue in einer letzten großen Schlacht besiegen. Die meisten der dunklen Kreaturen hat er in seinem Labor erschaffen. Gelingt es Ihnen, ihn zu schlagen, wird die Welt wieder sicher sein.

Oder doch nicht?



Vlad Belmont,
der Vampir



Zombie



Schleim-Blob



Mumie



Tommy, die teuflische Puppe



Werwolf



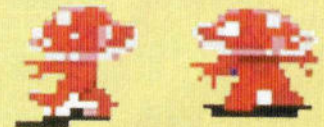
Heinz Zimmermann,
der verrückte
Axtschwinger



Die Topfpflanze



Gillman von der
blauen Lagune
(alias Brook
Shards)



Die
Pilzmänner

Eine Auswahl an Bildschirmfotos



Level 25 - Guck mal, wer da einkauft



Level 3 - Terror in Bezirk 5



Level 20 - Invasion der Schlangoiden



Level 2 - Dämmerung der Untoten



Level 34 - "Ich war ein verrückter Axtschwinger"



Bonus Level - Tag der Tentakeln

Tips & Tricks

- Eine Waffe kann bei einigen Monstern besser wirken als bei anderen.
- Finden Sie die Fragezeichen (?), um in die Bonus-Level zu gelangen.
- Haben Sie jemals gefrorenen Schleim gesehen?
- Warum sieht man Löcher in einigen Decken? Benötigt man wirklich Luftlöcher, wenn die Wände solide sind?
- Notieren Sie sich die Paßwörter. Man weiß nie, ob man nicht einen Level neu beginnen muß.
- Setzen Sie die Erste-Hilfe-Ausrüstung vorausschauend ein!

Anmerkungen

Wir haben lange darüber nachgedacht, welchen Titel wir diesem Spiel geben sollen. Viele gute Ideen haben wir verworfen und einige davon hier aufgelistet (Wir würden auch gern Ihre Ideen hören. Man weiß ja nie, wann eine Fortsetzung von Zombies erscheint).

Geht ein Zombie zum Arzt...

Ghoul Busters

Zombie-Grillfete im Kleingartenverein

Zombies - Damit sie auch morgen noch kraftvoll zubeißen können

Zombies - Bitte nicht füttern!

My Grab is my Castle

Kein schöner Sarg in unser Zeit

Ghouls just wanna have Fun

Herr Doktor, ich fühl' mich so blutleer!

Immer lustig und vergnügt, bis der Typ im Sarge liegt

Lieber Zombie als Lassie

Wem der Zombie schlägt...

Paßwörter

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper appears to be a standard notebook page.

Paßwörter

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are approximately 20 lines visible. The paper appears to be a standard notebook page.