

Nintendo

GAME BOY

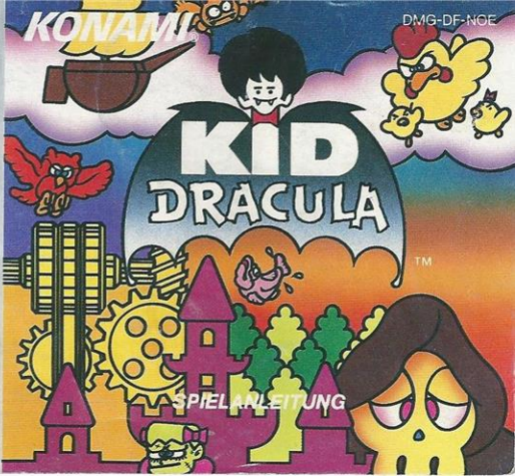
KONAMI

DMG-DF-NOE

KID
DRACULA

TM

SPIELANLEITUNG





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 Nintendo GAME BOY System paßt.

Nintendo®, GAME BOY™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

LICENSED BY

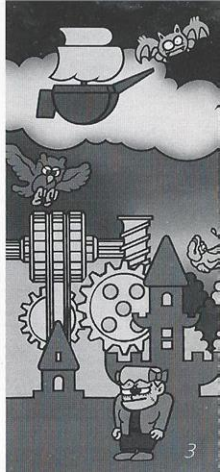


WIR GRATULIEREN!

Willkommen in Kid Draculas unsterblichem Königreich, zu einer 8 Level umfassenden, abenteuerlichen Suche, die Sie vollkommen in ihren Bann schlagen wird. Bevor Sie sich im Dunkeln verlieren, sollten Sie dieses Vampirhandbuch studieren, Ihren Führer ins Zwischenreich des Game Boys®

INHALTSÜBERSICHT

DIE GESCHICHTE	4
SPIELABLAUF	5
IHR SCHICKSAL STEuern	7
SPEZIELLE OBJEKTE UND KRÄFTE	9
DIE ACHT LEVEL	12
DIE FÜNF ZWISCHENSPIELE	14
DIE GEFÜRCHTETEN GEGNER	16



KINDER DER NACHT, EUER MEISTER IST GEKOMMEN (ER IST WIRKLICH EIN VON HERZEN GUTER KERL)

Und sein Name ist Kid Dracula (nicht mit seinem alten Herrn, dem Grafen, oder den anderen bleichen, langzahnigen Brüdern zu verwechseln). Dies ist der coolste, kleine Schrecken, der seit dem Teenage Werwolf aus Transylvanien gekommen ist. Aber seien Sie nicht zu siegessicher. Ihre perlweißen Fänge allein werden dem üblen Garamoth nicht das Fürchten lernen. Dieser tyrannische Echsenkönig versetzte sich aus dem Jahre 2 Millionen vor Christus direkt in Kid Dracs bizarres, wildes und wundervoll verrücktes Königreich. Einfach wird es nicht werden, Schloßherr!

Um die Nacht zu retten, müssen Sie in die Rolle von Kid Dracula schlüpfen und Ihre Fänge in acht der verrücktesten Level schlagen, die der Game Boy je gesehen hat. Außerdem sind da noch die fünf verschiedenen Zwischenspiele zu meistern, in denen Extraleben gewonnen werden können. Auf Ihrem Weg werden Sie viele Schrecken, wie etwa Frankenpunk, Trance Fusion und Garamoth, das größte Erbsengehirn von allen, kennenlernen und hoffentlich auch besiegen.

Wenn Sie die Schrecken überleben, wird Ihre geliebte kalte und zugige Gruft wieder zu einem Zuhause. Sollten Sie allerdings versagen, werden Sie für den Rest Ihres Lebens verdammt sein. In Vampirjahren ausgedrückt, bedeutet das: für immer und ewig. Zoink! Was für ein fan[ig]tastisches Abenteuer.



ES STEHT VIEL AUF DEM SPIEL

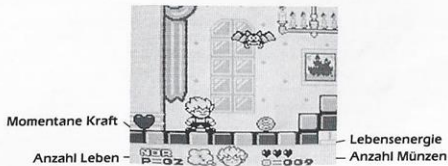
Legen Sie das Spielmodul in Ihren Game Boy ein, und erwecken Sie Kid Dracula zum Leben. Allein der Gedanke bringt Ihr Blut schon zum Kochen, wie? Durch zweimaliges Betätigen der Start-Taste gelangen Sie zum Start/Passwort-Screen. Um ganz neu zu beginnen, drücken Sie nochmals Start. Möchten Sie ein Passwort aus einem vorangegangenen Spiel eingeben (so daß Sie in dem Level starten, in dem Sie zuletzt „zugebissen“ haben), drücken Sie das Control Pad nach unten und betätigen dann die Start-Taste.

Ihr Abenteuer beginnt mit dem Erscheinen des Cross Eyed Creep, Ihrem ghoulishen Assistenten, der Sie während des Spiels mit Hinweisen versorgt. Um den Dialog zu führen, drücken Sie die A-Taste. Die Start-Taste bringt Sie direkt ins Spiel. Zu Beginn besitzen Sie drei Leben. Jedes Leben wird durch drei Herzen symbolisiert. Während Ihrer Reise können Sie zusätzliche Herzen sammeln und damit Ihre Lebensenergie auf bis zu fünf Herzen aufstocken. Sind alle Herzen verbraucht, verlieren Sie ein Leben. Sind alle drei Leben dahin, ist es aus mit Ihnen. Glücklicherweise stehen Ihnen unbegrenzte Continues und eine Passwort-Funktion zum Speichern des Spielstandes zur Verfügung. Benutzen Sie das Control Pad, um eine dieser Optionen am Ende Ihres Lebens zu wählen, und drücken Sie die Start-Taste. Wenn Sie die Passwort-Option wählen, sollten Sie sich das Passwort unbedingt aufschreiben.

PASSWORT-KONTROLLEN

Zur Eingabe eines Passwortes, drücken Sie das Control Pad nach oben oder unten, um eine Zahl zu wählen. Dann drücken Sie das Control Pad nach rechts, um die nächste Zahl zu setzen. Schließen Sie den Vorgang durch Drücken der Start-Taste ab.

Ein Führer durch Dracs „Gruft, traute Gruft“



WIE MAN EINEN VAMPIR (OHNE KNOBLAUCH) KONTROLLIERT



GEHEIMNISSE, DIE KEINE BLEIBEN

Um zu überleben (obwohl Dracula eigentlich nicht sterben kann), müssen Sie lebensverlängernde Herzen aufnehmen und Münzen sammeln, die sich in den Zwischenspielen wirklich bezahlt machen. All das wird Ihre Chancen, den großen Gauner Garamoth zu besiegen, enorm erhöhen.



WONACH MAN IN EINEM ABENTEUER AUSSCHAU HALTEN SOLLTE



Blutrote Münze

Wenn Sie einen Gegner mit einer magischen Kraft besiegen, erscheint eine Münze, die Sie aufnehmen und in einem späteren Zwischenspiel investieren sollten.



Kleines Herz

Stellt einen Herzschlag Ihres Lebens wieder her.



Großes Herz

Stellt ein ganzes Leben wieder her.



Großes Herz in einer Box

Erhöht Ihr Leben um ein ganzes Herz und stellt alle verlorenen Energien wieder her.



Die Hand, die Sie durch die Zwischenspiele führt

Wenn Sie eine Auswahl in den Zwischenspielen treffen, betätigen Sie das Control Pad, um diese Hand zu bewegen.

DIE MÄCHTE IN IHREM INNEREN

Hier nun die sieben magischen Kräfte, die Sie kontrollieren. Zu Beginn des Spieles besitzen Sie nur zwei (die Fledermaustransformation und die Bissige Kugel). Aber nachdem Sie verschiedene Level gemeistert haben, wird Ihnen Ihr Assistent, The Cross Eyed Creep, eine weitere Macht in die Hände legen. Um diese speziellen Kräfte anzuwenden, halten Sie die B-Taste gedrückt, bis Kid Dracula blinkt und lassen die Taste dann los.

Fledermaustransformation und Bissige Kugel



Zu Beginn verschießen Sie Kugeln (Bitin' Bullet), um die Gegner zu bezwingen. Außerdem können Sie sich in eine Fledermaus verwandeln (Bat Transformation), um Hindernisse zu bewältigen. Ihren normalen Zustand stellen Sie durch Drücken der B-Taste wieder her, oder Sie warten, bis das Zeitlimit abgelaufen ist (der Normalzustand wird automatisch nach einer bestimmte Zeitperiode wiederhergestellt).

Fledermausangriff (Bat Attack)

Heroische Fledermäuse stürzen sich auf die Widersacher und schlagen sie mit ihren Flügeln. Nachdem der Gegner bezwungen ist, kehren die Bats in Ihren Umhang zurück.



Zielsuchende Raketen (Wing 'N Homing Missiles)

Diese zielsuchenden Raketen beseitigen jeden Widersacher, den sie finden können.



Große Fledermausbombe (Giant Bat Bomb)

Dieser Durchschlagkraft widersteht nichts und niemanden. Selbst Wände zerfallen zu Staub!

Kopfüber mit dem Bat Boys-Manöver

Das „Hangin' with the Bat Boys Maneuver“ erlaubt es Ihnen, an der Decke zu hängen. Sie können diesen Zustand durch Drücken der Select-Taste abbrechen oder das Zeitlimit verstreichen lassen.



Umbrella Lagosi

Nachdem Sie diese Macht erhalten haben, drücken Sie das Control Pad nach oben oder unten, um den Schutzschirm zu bewegen. Mittels des Control Pads kann der Schirm in jede Richtung gedreht werden. Sie brauchen also niemals mehr Angst zu haben, hinter Ihren Spitzohren naß zu werden! Der Umbrella Lagosi wird mittels der B-Taste geschlossen. Hinweis: Wenn Sie sich mit diesem Gegenstand schützen, können Sie keine Angriffe ausführen.

ACHT VERRÜCKTE LEVEL, DIE SIE NIE VERGESSEN WERDEN

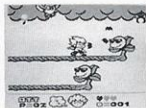


Kid Dracs heimatliches Schloß

Meistern Sie diesen Stage, und Sie werden in der Lage sein, den Fledermausangriff durchzuführen.

Der Wald der Dummköpfe

Wenn Sie diesen Stage überleben, erhalten Sie die Macht der zielsuchenden Raketen.

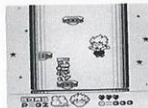
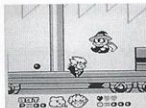


Angriff der Gewitterwolken

Nach Abschluß dieses Stages können Sie kopfüber an der Decke hängen.

Das Geisterschiff der Piraten

Wenn das Geisterschiff gesäubert ist, erhalten Sie die riesige Fledermausbombe und den Umbrella Lagosi-Schutzschirm.

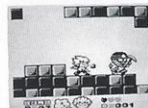


Die entlegene Welt des Garamoth

O.k., Garamoths Fänge sind vielleicht größer als Ihre. Das heißt aber noch lange nicht, daß Sie ihm nicht die Zähne ziehen können.

Der Monstervulkan

Achten Sie auf gefährliche Felsbrocken!



Die finstere Höhle

Einstürzende Decken und rissige Böden werden Ihnen hier das Leben zur Hölle machen.

Die vollrobotische Fabrikanlage

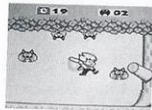
Herumschwirrende Robotgeschosse erfordern in diesem Level Ihre ganze Aufmerksamkeit.



DIE UNTERIRDISCHEN CRYPT-SPIELE

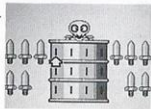
Nachdem Sie einen Stage gemeistert haben, können Sie ein Zwischenspiel spielen. Um an einem Spiel teilnehmen zu können, müssen Sie eine bestimmte Anzahl von Münzen besitzen. Sammeln Sie also genügend Geldstücke während Ihres Abenteuers. Denken Sie daran, daß Münzen freigesetzt werden, wenn Sie einen Gegner mit Hilfe Ihrer magischen Fähigkeiten bezwingen.

Es gibt zwei Arten von Zwischenspielen: bei der einen können Münzen gesammelt und bei der anderen Extraleben gewonnen werden. Die folgenden Screens sollen Ihnen einen Eindruck vermitteln, was Sie in dieser unterirdischen Welt erwartet.



Fang die Fledermaus

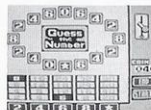
Der magische Schädel und die römischen Kampfschwerter



Die transylvanische Version von Papier, Schere, Stein



Beiss den Geist



Das Blutrote-Münzen-Sammel-Spiel



**GEGNER, DIE JEDEM KID DRAC DAS GEBORGTE BLUT
IN DEN ADERN GEFRIEREN LASSEN!**



Der Große
Garamoth



Witchie Wench



Percy
Kneifzange



Frankenpunk



Das fleischfressende
Nachtschatten-
gewächs



Die Geister von Halloween aus
Vergangenheit, Gegenwart
und Zukunft



Der Geist des letzten halben
Hendels, das Sie verspeist
haben.



Phyllis der Bohrer



Rod
Lightning



Die Forelle, die
nicht starb



Mister Picky Picky



Trance
Fusion



Metal der Schwere



Der illegale Alien von Planet X

DISTRIBUTED BY KONAMI (DEUTSCHLAND) GMBH
POSTFACH 560180
6000 FRANKFURT 50
GERMANY



KONAMI[®] IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
KID DRACULA[™] IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
© 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

PRINTED IN JAPAN