

DMG-RA-NOE

Nintendo®

GAME BOY™

# GARGOYLES<sup>★</sup>

Q · U · E · S · T

**SPIELANLEITUNG**

Nintendo®

Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50, 8754 Großostheim

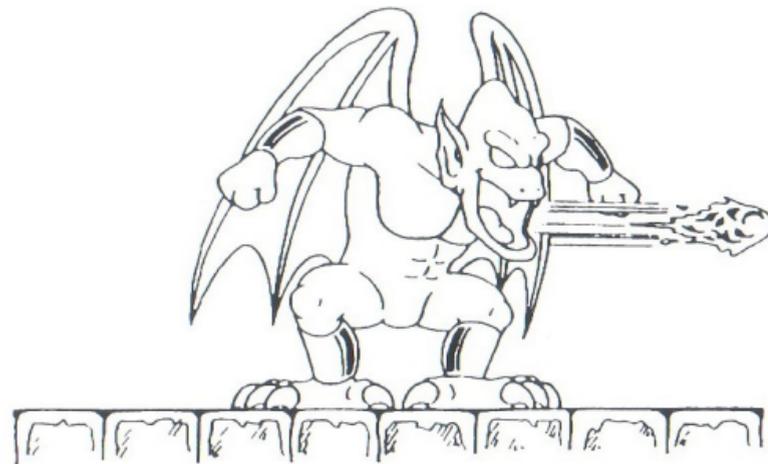
PRINTED IN JAPAN

*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.*



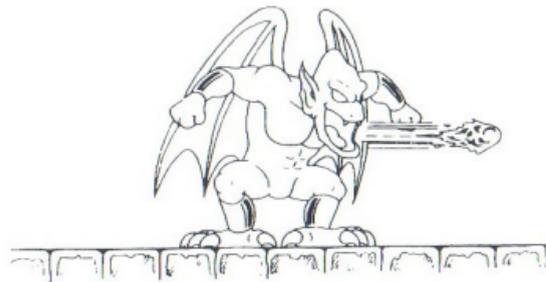
Wir freuen uns, daß Du Dich für die Nintendo GAME BOY Spielkassette GARGOYLE'S QUEST entschieden hast.

*Wir schlagen vor, daß Du Dir diese Spielanleitung gründlich durchliest, damit Du an Deinem neuen Spiel mit Sicherheit viel Freude haben wirst. Heb' Dir dieses Büchlein für späteres Nachschlagen auf.*



## INHALT

Die Geschichte von GARGOYLE'S QUEST . . . . .	4
Wie man das Spiel beginnt . . . . .	5
Steuerung von Firebrand . . . . .	6
Spiel und Tips . . . . .	10
Feindliche Figuren . . . . .	11
Zur Beachtung während des Betriebs . . . . .	13
Gewährleistung . . . . .	14



## DIE GESCHICHTE VON GARGOYLE'S QUEST

Vor vielen Jahren wurde das freundliche Königreich Ghoul von außerirdischen Kräften erobert, die nur unter dem Namen „Zerstörer“ bekannt waren. Es gelang den Zerstörern beinahe das Königreich Ghoul in Besitz zu nehmen, doch ein unglaubliches Feuer, das vom Himmel kam, machte den Bösewichten den Garaus. Das Geheimnis dieses mächtigen Feuers ging mit den Jahren verloren und die Zerstörer sind für einen weiteren Angriff zurückgekommen.

Der einzige, der das Königreich Ghoul retten könnte, ist der Alleinerbe des „Red Gargoyle“, der das magische Feuer zurückbringen kann. Da Du Firebrand, der Wächter des Königreiches bist, mußt Du den Erben des magischen Feuers ausfindig machen und den Frieden für das Reich wieder herstellen.



## WIE MAN DAS SPIEL BEGINNT

Lege die Kassette GARGOYLE'S QUEST in Deinen Game Boy ein. Starte das Gerät. Der Inhalt der Geschichte wird langsam auf Deinem Bildschirm ablaufen. Nachdem Dein Bildschirm leer ist, (oder nach Betätigung des Startknopfes), werden die Startoptionen erscheinen. Drückst Du START, so kannst Du ein völlig neues Spiel beginnen. Gibst Du aber das Passwort ein, ist es Dir möglich, ein vorangegangenes Spiel wieder aufzugreifen.

Es gibt zwei günstige Ausgangspositionen innerhalb des Spiels. Die erste bietet sich Dir, wenn Du die Draufsicht auf den Helden Firebrand siehst. Diese Ansicht wird gewählt, wenn die Figur wichtiges Informationsmaterial ausfindig machen muß. Sie wird sowohl für Szenen im inneren als auch im äußeren Bereich benutzt. In diesem Modus gibt es keinen Kampf.

Die Seitenansicht auf den Helden ist die zweite günstige Ausgangsstellung und ist zugleich die Position für alle folgenden Kämpfe. Nach Beendigung Deiner Suche, oder Deiner Kämpfe in diesen Bereichen, wirst Du zu dem Bereich zurückgesandt, in dem Du die Draufsicht auf Firebrand erhältst.

## STEUERUNG VON FIREBRAND

Die Befehle für Firebrand sind einfach, aber die perfekte Handhabe erfordert dennoch Erfahrung und Geschick.

Wenn Du Dich in den Spielbereichen befindest, die Dir die Draufsicht auf Firebrand ermöglichen, bewegt sich Firebrand mit den Befehlen **OBEN**, **UNTEN**, **LINKS** und **RECHTS** in diese Richtungen. Das Menu bietet Dir die folgenden vier Optionen:

**TALK (sprechen)** – Diese Selektion ermöglicht eine Unterhaltung mit anderen Figuren auf dem Bildschirm. Zur Fortsetzung des Dialogs drücke den **A-Knopf**.

**USE (gebrauchen)** – Diese Selektion läßt Dich mit einem magischen Gegenstand agieren.

**LVL (Level)** – Diese Selektion ermöglicht es Dir, den augenblicklichen Zustand Deiner Spielfigur zu überprüfen und festzustellen, welche Gegenstände sie besitzt.

**CHK (überprüfen)** – Mit dieser Selektion kannst Du Gegenstände untersuchen, bzw. erhalten.

## STEUERUNG VON FIREBRAND (Fortsetzung)

Mit dem **B**-Knopf kannst Du jeden beliebigen Bildschirm löschen und zum Modus der Draufsicht zurückkehren. **START** und **SELECT** haben in diesem Modus keine Bedeutung.

In den Bereichen der Seitenansicht, Kampfbereiche, sind die Befehle ein wenig anders. Drückst Du den **B**-Knopf, benutzt Firebrand seine Waffe. Er beginnt das Spiel mit einem Feuer-speih. Es gibt jedoch Feinde, die er mehrere Male mit seinem gefährlichen Feuerstrahl attackieren muß, um sie zu vernichten.

Drückst Du den **A**-Knopf, löst Du den Flugvorgang aus. Die einmalige Betätigung dieses Knopfes bewirkt, daß Firebrand für kurze Zeit springt, bzw. fliegt. Ein wiederholtes Drücken des **A**-Knopfes (während Firebrand sich schon im Flug befindet) hat zur Folge, daß Firebrand die volle Flugzeit



## STEUERUNG VON FIREBRAND (Fortsetzung)

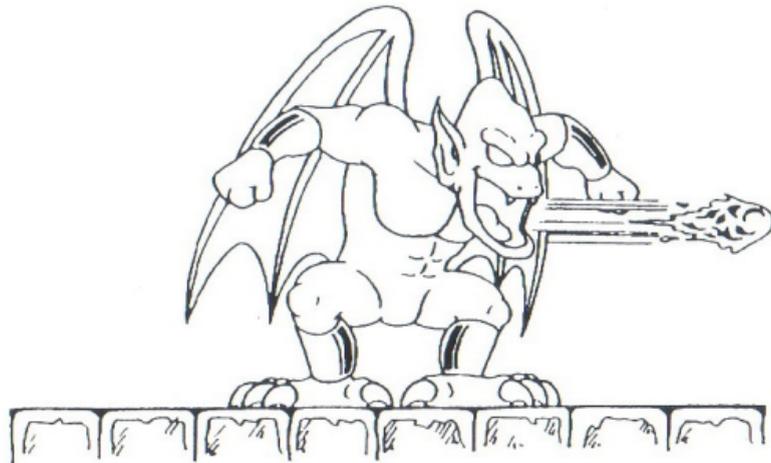
ausnutzen kann. Solltest Du seinen Flug verkürzen wollen, dann drücke zum dritten Mal den **A**-Knopf. Denke daran, daß es nicht immer ratsam ist, die gesamte Flugzeit zu nutzen.

Wenn Du **LINKS**, bzw. **RECHTS** drückst, bewegt sich Firebrand in diese Richtungen. Die Tasten für **OBEN** und **UNTEN** haben in diesem Bereich keine Bedeutung. Betätigst Du **START**, so zeigt sich Dir ein Bildschirm, der Dich über den aktuellen Stand der Figuren informiert. Es stehen Dir zur Verfügung:

- L**– Lebenskraft. Jede Figur hat zwei Leben.
- W**– Kraft der Flügel. Diese Anzeige informiert Dich darüber, wie lange Firebrand fliegen kann.
- J**– Sprungkraft
- VIALS** (Gefäße) – Anzahl der gesammelten Gefäße. Benutze sie zum Kauf von Gegenständen.
- ICON** (Ikone) – Für den Spieler zur Verfügung stehende Anzahl an Figuren.

## STEUERUNG VON FIREBRAND (Fortsetzung)

Beim Durchqueren der Bereiche, in denen Du die Draufsicht erhältst, triffst Du möglicherweise auf verborgene Kampfgebiete. In diesen Bereichen muß Du die Feinde erledigen, um in den Bereich zurückkehren zu können, in dem Dir die Draufsicht geboten wird. Hier wirst Du auch auf eine Anzahl von Kreaturen treffen. Rede mit ihnen, um Geheiminformationen zu erhalten und finde heraus, ob diese Kreaturen Deine Freunde, oder Deine Widersacher sind.

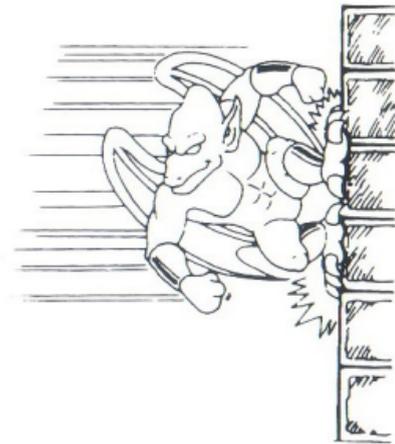


## SPIEL UND TIPS

Firebrand kann seine kraftvollen Krallen gekonnt einsetzen und so an vertikalen Flächen hinaufklettern. Klammert er sich also an eine Wand, dann kann er seinen Feuerspeih auch in die entgegengesetzte Richtung schießen.

Drückst Du den **A**-Knopf und gleichzeitig auf die Taste „**OBEN**“ des Steuerkreuzes, kann sich Firebrand schnell an einer glatten Wand entlangbewegen.

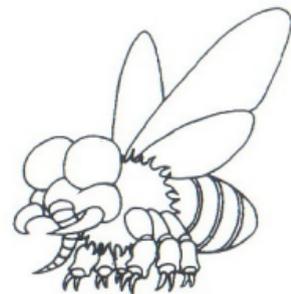
Sobald Firebrand an einer Wand, oder an einer anderen vertikalen Fläche hängt, springt er beim Drücken des **A**-Knopfes ein wenig nach oben. Vergiß das nur nicht! Überlege Dir zunächst, bis zu welcher Höhe Du Firebrand klettern läßt, um Risiken zu vermeiden.



**FEINDLICHE FIGUREN**



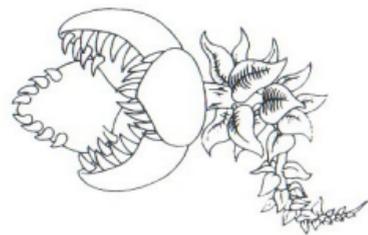
**GORILLAR**



**DREADWING**



**MALGOR**



**MAN-EATING PLANT**

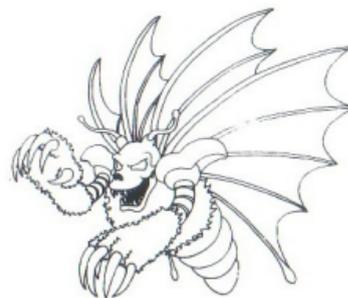
**FEINDLICHE FIGUREN**



**GLOOM EYE**



**BONE SNAPPER**



**BELLZEMOS**



**TWIN MARR**

### Zur Beachtung während des Betriebes

- 1) Bei längerer Spieldauer ist es ratsam, etwa jede Stunde, 10 - 15 Minuten Pause zu machen.
- 2) Dieses Gerät ist präzisionsgefertigt und sollte weder bei extremen Temperaturen benutzt, noch grob behandelt oder erschüttert werden. Bitte Kassette nicht zerlegen.
- 3) Wenn die Kontakte angefaßt werden oder mit Wasser in Berührung kommen, können Störungen auftreten.
- 4) Das Gerät nicht mit flüchtigen Substanzen wie Farbverdünner, Benzin oder Alkohol abwischen.
- 5) Heben Sie die Spielkassette nach Gebauch in der dafür vorgesehenen Packung auf.

**HALLO NINTENDO: 0130-5806** (für gebührenfreie Anrufe aus Deutschland)

### **GEWÄHRLEISTUNG**

Nintendo of Europe GmbH gewährt für die Dauer von sechs Monaten ab Kauf eine Qualitätsgarantie für in Deutschland von Nintendo of Europe GmbH gekaufte Produkte.

Beachten Sie bitte folgendes, wenn Sie trotzdem einen Mangel feststellen:

1. Rufen Sie zuerst den Nintendo Kundendienst in Deutschland gebührenfrei unter der Telefon-Nummer **0130-5806** an und beschreiben Sie den festgestellten Mangel.
2. Falls kein Bedienungsfehler oder ähnliches vorliegt, erhalten Sie eine Retouren-Genehmigungs-Nummer. Schicken Sie dann das Nintendo-Produkt im Originalkarton zusammen mit dem Kaufbeleg an:

**Nintendo of Europe GmbH  
Babenhäuser Straße 50  
8754 Großostheim**

(in Deutschland).

3. Die Gewährleistung ist nach Wahl von Nintendo auf eine Mangelbeseitigung, oder auf eine Ersatzlieferung eines mangelfreien Produkts beschränkt; weitergehende Ansprüche sind ausgeschlossen.
4. Die Gewährleistung erlischt, wenn der Mangel auf einer ursachgemäßen Behandlung und/oder nicht autorisierten Reparaturversuchen und/oder sonstigen Beschädigungen nach dem Kauf beruht.
5. Nach Ablauf der Gewährleistungsfrist wenden Sie sich bitte fernmündlich mit allen Fragen und Reparaturwünschen an den Nintendo Kundendienst (gebührenfreie Telefonnummer in Deutschland: **0130-5806**).

Für in Österreich und in der Schweiz gekaufte Produkte wenden Sie sich bitte an:

**Stadlbauer Marketing +  
Vertriebs Ges.m.b.H.  
Ziegeleistr. 31  
A-5027 Salzburg  
Tel.: A-0662-881476**

**Waldmeier AG  
Auf dem Wolf 30  
CH-4052 Basel  
Tel.: CH-061-3118818.**