

ocean

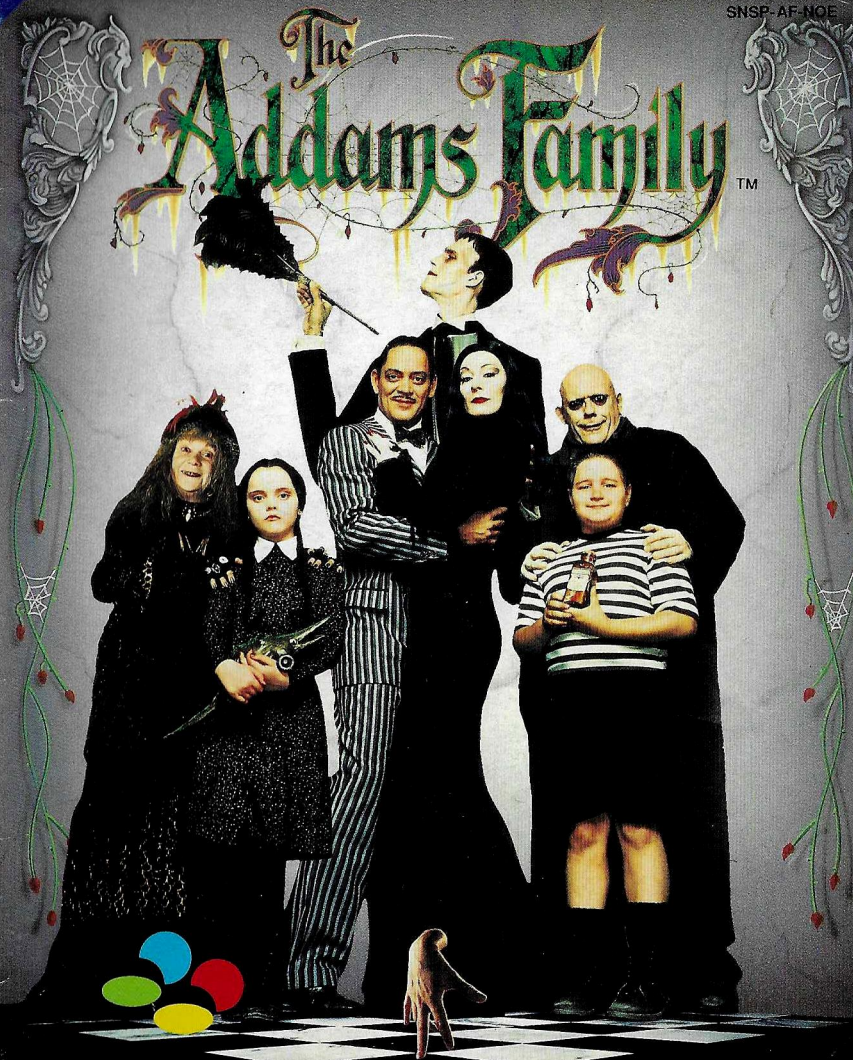
OCEAN EUROPE LTD

LAGUNA - AM SÜDPARK 12
6092 KELSTERBACH
GERMANY

TM & © 1991 Paramount Pictures. All Rights Reserved.
THE ADDAMS FAMILY logo is a trademark of Paramount Pictures.
Ocean of America Authorized User.

PRINTED IN JAPAN

SNSP-AF-NOE



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SPIELANLEITUNG

ocean

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



INHALT

Creepy, Kooky, Ooky, Spooky	2
Einstellen des Spiels	3
Tastenbelegung	4
Status-Felder	6
Das Schloß der Addams	8
Wie Sie das Spiel spielen	10
Sammelobjekte	15
Spiel-Tips	16



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, 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.

CREEPY, KOOKY, OOKY, SPOOKY.

Morticia wurde entführt!

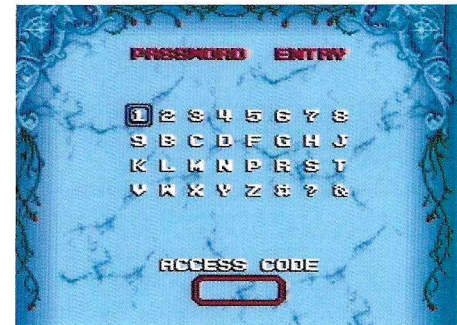
Onkel Fester hat sein Gedächtnis verloren und ist in die Hände von Abigail Craven, einer undurchsichtigen Frau, die mit aller Gewalt an das Vermögen der Addams gelangen will, gefallen. Unterstützt durch ihre Genossen Tully, The Judge und den verstörten Onkel Fester veranlaßt Sie, daß die anderen Mitglieder der Addams Family in ihrem großen Haus eingesperrt und gefangen werden!



Nur Onkel Gomez kann den Tag retten, indem er seinen Sohn Pugsley, seine Tochter Wednesday und Granny befreit und Onkel Festers Gedächtnis wieder herstellt. Das Erledigen dieser Aufgaben ist beängstigend genug - aber danach muß Gomez Morticia in den Höhlen unter dem Addams Gut suchen und dabei den teuflischen Judge in einem grausamen und gespenstisch Finale besiegen müssen!

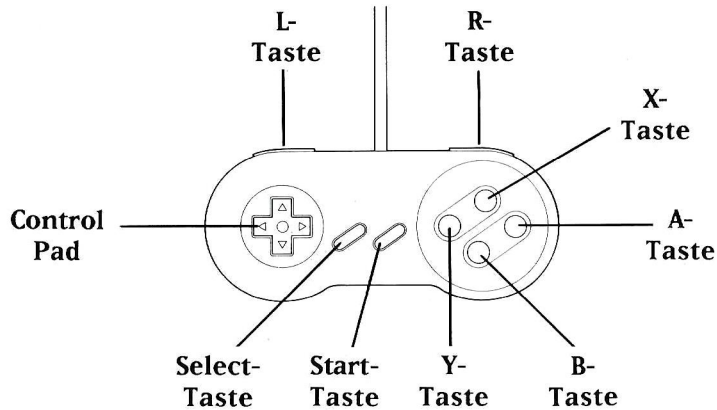
EINSTELLEN DES SPIELS

Legen Sie die Spielkassette in ihr Super Nintendo Entertainment System ein und schalten Sie es an. Nachdem das Titelbild erscheint, können Sie das Spiel beginnen oder ein Paßwort eingeben. Wenn Sie das Spiel das erste Mal spielen, drücken Sie den Startknopf, um das Spiel zu beginnen. Wenn Sie nichts eingeben, beginnt der Demonstrations-Modus. Drücken Sie eine beliebige Taste, um diesen zu beenden.



Wenn Sie das Spiel schon einmal gespielt haben und Sie ein Paßwort eingegeben haben, wählen Sie "PASSWORD" aus dem Menü. Sie bekommen ein "KEYBOARD" auf dem Bildschirm ausgegeben. Geben Sie nun ihr Paßwort mit Hilfe ihres Control Pads und durch Drücken von A oder B ein. Mit X oder Y können Sie den letzten Buchstaben ihrer Eingabe löschen.

TASTENBELEGUNG



CONTROL PAD LINKS: Bewegt Gomez nach links

CONTROL PAD RECHTS: Bewegt Gomez nach rechts

CONTROL PAD HOCH: Läßt Gomez eine Tür öffnen oder einen Raum betreten, ihn an einem Seil oder einer Rebe hochklettern. Mit dem Schwert in der Hand bewegt es auch dieses nach oben (mit X- oder Y-Knopf).

CONTROL PAD RUNTER: Läßt Gomez sich ducken, ein Seil oder eine Rebe herunterklettern. Ermöglicht Gomez zusätzlich einen Eingang hinter ihm zu benutzen (z.B. Rohre, etc.).

A-KNOPF: Läßt Gomez springen (je länger Sie diesen Knopf drücken, desto höher springt er). Wenn dieser Knopf in

Verbindung mit dem Control Pad benutzt wird, kann Gomez in die jeweilige Richtung springen.

Unter Wasser wird dieser Knopf mehrmals gedrückt, um Gomez schwimmen zu lassen, oder wenn Gomez im "Fezicopter" sitzt, hilft diese Aktion zu fliegen.

B-KNOPF: Siehe A-Knopf.

X-KNOPF: Läßt Gomez sein Schwert ziehen oder einen Golfball werfen (macht außerdem die "Pause" rückgängig).

Y-KNOPF: Siehe X-Knopf.

L-KNOPF: "Schiebt" Gomez ein kleines Stückchen nach links.

R-KNOPF: "Schiebt" Gomez ein kleines Stückchen nach rechts.

START: Pausiert ein Spiel. Bestätigt eine Menüoption.

SELECT: Wählt eine Menüoption aus. In Verbindung mit "Pause" beendet es das laufende Spiel.

STATUS-FELDER



Energie

Sie beginnen das Spiel mit zwei Herzeinheiten; das bedeutet, daß Gomez zwei Schläge einstecken kann, bevor er ein Leben verliert. Diese Einheiten können immer wieder aufgefrischt werden, es gibt allerdings auch die Möglichkeit, Extra-Einheiten zu bekommen, indem Sie einige der großen Wächter besiegen (Sie können bis zu insgesamt FÜNF Einheiten bekommen, die ihnen erlauben, fünf Treffer zu überstehen!). Ihre Energie wird in der oberen linken Ecke des Bildschirms angezeigt. Die Anzahl der Herzen zeigt ihnen, wieviel Energie-Einheiten Sie insgesamt haben - wobei ihnen die ausgefüllten Herzen anzeigen, wieviele Treffer Sie noch einstecken können, bevor Sie ein Leben verlieren.

Geld

Auf seinem Weg kann Gomez Geld, dargestellt in Form von \$, einsammeln. Für jeweils 25 \$ bekommen Sie ein Herz regeneriert (falls notwendig). Für gesammelte 100 \$ bekommen Sie ein Zusatz-Leben. Die Anzahl der gesammelten \$ wird in der unteren linken Ecke des Bildschirms angezeigt.

Leben

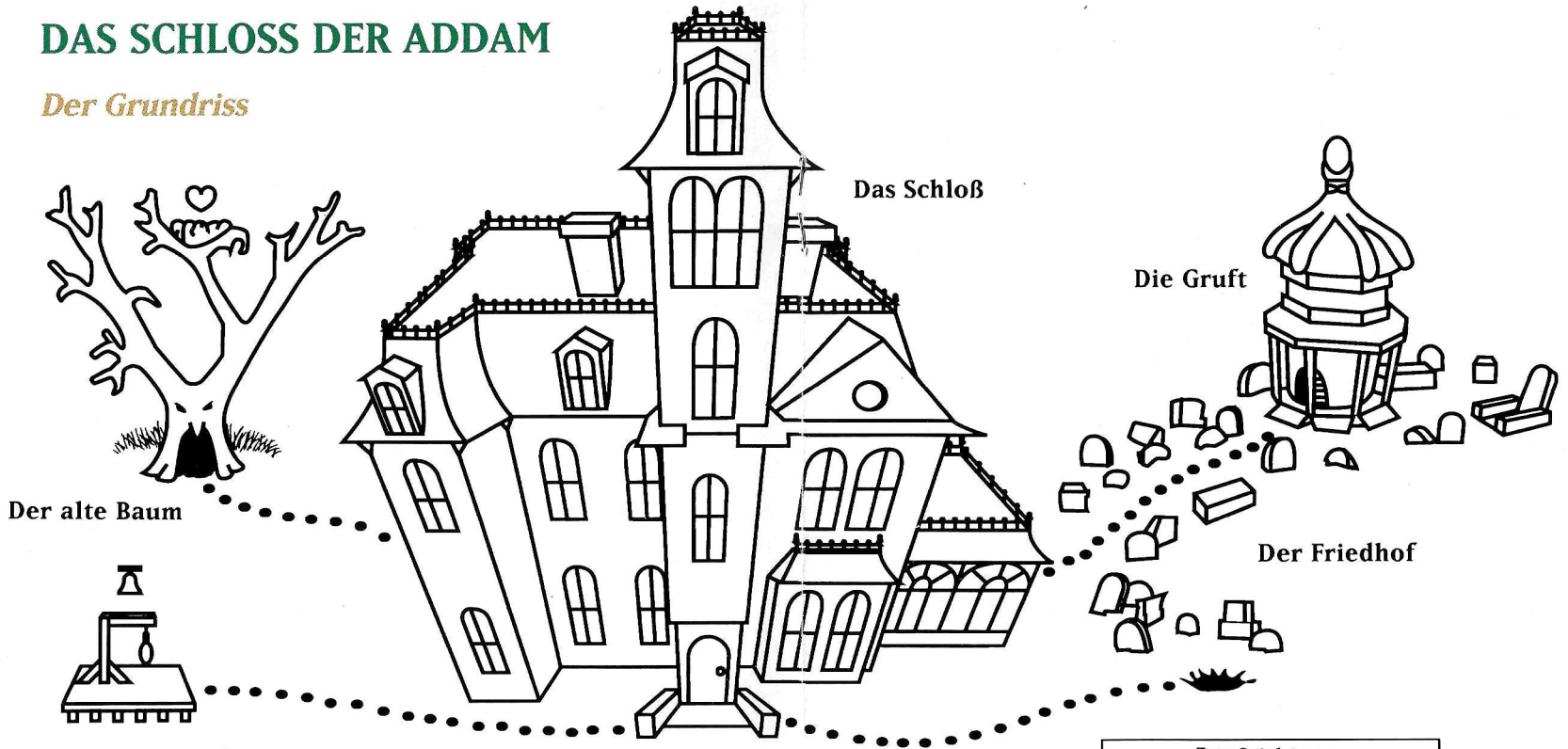
Gomez hat eine - durch die Continue-Option - unbegrenzte Anzahl von Leben (siehe Continue). Die Anzahl der "regulären" Leben (ohne Benutzung des Continues) werden in der unteren linken Ecke des Bildschirms neben der \$-Anzeige angezeigt. Zusatzleben kann Gomez auf seinem Weg aufsammeln oder sich verdienen (siehe Geld). Zu Beginn des Spiels haben Sie 5 Leben zur Verfügung.

Punkte

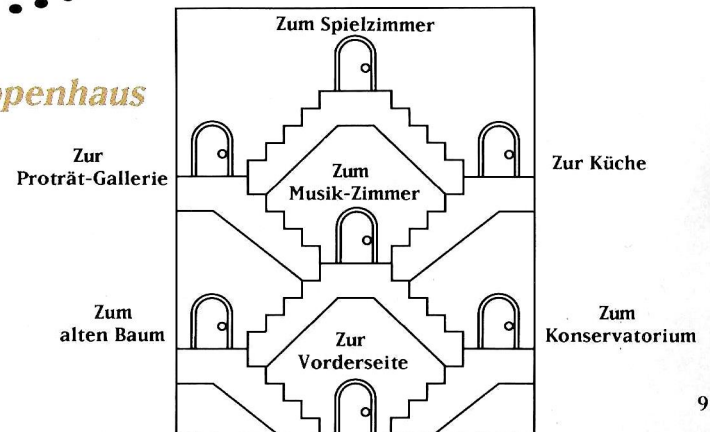
Die Punktzahl erhöht sich immer dann, wenn Sie ein Objekt aufgesammelt haben oder eine Gemeinheit verhindern. Wenn Sie eine gewisse Anzahl von fortlaufenden Gemeinheiten verhindern, wird sich die Punktzahl für jede davon verdoppeln. Sie bekommen für 50.000 Punkte ein Zusatzleben. Die Punktzahl wird an der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt.

DAS SCHLOSS DER ADDAM

Der Grundriss



Das Treppenhaus



WIE SIE DAS SPIEL SPIELEN

Gomez muß das ganze Anwesen der Addams durchsuchen, um Pugsley, Wednesday, Granny, Onkel Fester und zu guter letzt Morticia zu befreien. Das Anwesen ist groß, und seine Suche wird ihn in und um das Haus, über und unter das Haus führen. Ob laufend, fliegend oder schwimmend - Gomez muß seinen Verstand die ganze Zeit benutzen, damit er die Gefahren in jeder Szene meistern kann. Denn das Haus ist noch verrückter als die Familie; nichts ist so, wie es scheint, und deshalb ist es wichtig, die Mauern und Gegenstände genau zu untersuchen.

Die einzige Information, die Gomez hat, ist eine geheime Schrift, die ihm Thing™ gegeben hat:

“Der große Vogel, der unheilverkündende Tausendfüßler und der gestaltverändernde Schneemann sind die Wächter des Herzens. Der verrückte Wissenschaftler paßt auf Pugsley auf, während der grinsende Goblin Wednesday beaufsichtigt. Granny kocht für den feigen Feuer-Drachen und Onkel Fester läuft durch die böartige Hexe hypnotisiert herum. Befreie sie alle, um Lurch die richtige Melodie zu geben, die den Weg zum unschätzbaren Schatz freiräumt.”

Weitere Informationen wird "das Eiskalte Händchen" Ihnen auf ihrem Weg zukommen lassen. Es ist ihre einzige Hoffnung!

Sie beginnen an der Haustür des Anwesens der Addams. Von diesem Punkt aus können Sie die Umgebung untersuchen oder in das Haus hineingehen, indem Sie das Control Pad nach oben drücken. So können Sie alle Türen durchqueren, oder öffnen.



Nach dem Eintreten in das Haus hat Gomez die Wahl zwischen mehreren Türen, die jeweils in verschiedene (und sehr große) Räumlichkeiten des Hauses führen. Diese können in beliebiger Reihenfolge durchquert werden, aber einige sind besser (und einfacher) zu durchqueren als andere.



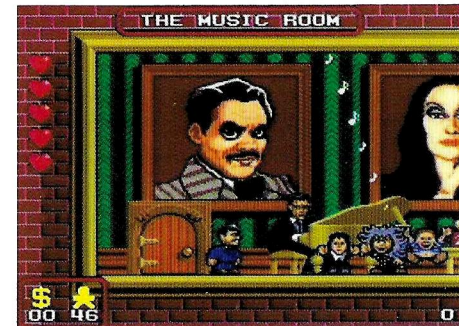
In jedem Raum sind eine Anzahl von grausamen Kreaturen, die ihr bestes geben, um Gomez an seinen Aufgaben zu hindern. Die einzige Möglichkeit diese Kreaturen zu eliminieren besteht darin, auf sie zu springen - aber passen Sie auf; wenn einer von ihnen einen gepunkteten oder einen spitzen Kopf hat, müssen Sie es vermeiden, ihn zu treffen!



Jede Tür im Treppenhaus führt Sie schließlich zu einer der großen, bösen Kreaturen und folglich zu einer großen Belohnung - oder zu einem gefangenen Familienmitglied der Addams Family oder einem Bonus-Herz.

Es sind auch verschiedene Gegenstände im Haus verstreut, die Gomez sehr hilfreich sein können (vgl. SAMMELOBJEKTE). Viele liegen sichtbar auf dem Weg, aber nichts ist so wie es scheint! Die Addams Family und alles was mit ihr zusammenhängt ist VERRÜCKT ... besonders ihr Haus! Es gibt überall Geheimtüren; natürlich sind diese Türen für das menschliche Auge unsichtbar, deshalb ist das Untersuchen der Wände und Gänge sehr wichtig. Passen Sie auf widersprüchliche Darstellungen auf. Es ist alles sehr täuschend, aber es wird sehr gut belohnt, wenn Sie es entdecken!

Jedesmal, wenn Sie ein Familienmitglied befreien, werden sie so schnell wie möglich ins Musikzimmer gehen. Hier sitzt Lurch an seiner Orgel und spielt eine Melodie. Jedes Familienmitglied wird ihm einen Teil der Melodie geben. Die Melodie wird immer länger, wenn Sie Pugsley, Granny, Wednesday und Onkel Fester befreien. Wenn sich ALLE im Musik-Zimmer versammelt haben, wird Lurch die Melodie spielen, die den Weg zu den Kellergewölben und vielleicht zu Morticia freigibt!



Schalter

An strategischen Punkten im Anwesen sind Schalter plaziert. Einige stehen auf der Position AN und andere auf AUS, aber einige sind Attrappen. Springen Sie hoch, um diese Schalter zu berühren und sie dadurch umzuschalten. Das Resultat werden Sie erst auf ihrem weiteren Weg (oder dem Weg zurück!) entdecken. Normalerweise wird dadurch eine Plattform zum Vorschein kommen oder ein Durchgang zu einem Geheimraum freigegeben. SIE müssen selbst herausfinden, ob ein Schalter angeschaltet werden sollte oder nicht - probieren Sie es !!!

Der Ende-der-Runde-Bösewicht

Am Ende jeder Hauptebene des Anwesens werden Sie mit einem GROSSEN Bösewicht konfrontiert! Um ihn zu besiegen, müssen Sie einige Male auf seinen Kopf springen, während Sie sonstige Berührungen mit ihm und seinen Wurfgeschossen vermeiden sollten. Ein ENERGIE-ZÄHLER wird am Rand des Bildschirms erscheinen, der ihnen anzeigt, wieviel Schläge er noch einstecken muß, bevor Sie ihn besiegt haben. Vollenden Sie dies und die Belohnung wird Sie für die Strapazen entschädigen!


Continue (Fortsetzen)

Wenn Sie alle Leben verloren haben, können Sie das Spiel trotzdem FORTSETZEN, falls Sie möchten. Wenn Sie diese Option auswählen, fangen Sie erneut im Treppenhaus an. Sie erhalten genau so viele HERZ-Einheiten, wie Sie zuletzt hatten, und jedes Familienmitglied, das Sie schon befreit hatten, bleibt frei.

Paßwort

Wenn Sie eine große Anzahl von Punkten gemacht, ein extra HERZ bekommen oder ein Familienmitglied befreit haben, ist es empfehlenswert, diesem Spielstand ein Paßwort zu geben - NOTIEREN SIE SICH DIESES PASSWORT GUT! Wenn Sie dann das nächste Mal spielen, brauchen Sie nur das Paßwort einzugeben, und Sie können an der gleichen Stelle weiterspielen.

Das "Eiskalte Händchen"

Einige der Türen sind mit einem  gekennzeichnet. In diesen Räumen befindet sich die Kästchen des "Eiskalten Händchens". Wenn Sie unter einem solchen Kästchen nach oben springen, wird das "Händchen" erscheinen und ihnen einen kleinen Hinweis für den Level, in dem Sie sich gerade befinden, hinterlassen. Diese Hinweise können sehr WICHTIG sein!

SAMMELOBJEKTE

Viele nützliche Sachen sind im und um das Haus verteilt, die Gomez auf seiner Suche gut gebrauchen kann.

Kleine Herzen: Regeneriert eine Ihrer Herz-Einheiten, wenn dieses nötig ist - es regeneriert nicht über die maximal vorhandenen Herz-Einheiten hinaus.

Dollars \$: siehe GELD

1-UP: 1 Extra-Leben

Schild: Macht Gomez für einen bestimmten Zeitraum unverwundbar. Dieser Schildeffekt wird als "Sternenschweif" dargestellt. Kurz bevor die Wirkung nachläßt, wird ein Geräusch ertönen.

Schwert: Mit diesem Schwert kann Gomez durch einen Stoß seine Gegner um ihn herum vernichten. Sie verlieren Ihre Waffe, wenn Sie von einem Gegner berührt werden (dabei verlieren Sie keine Energie, nur das Schwert).

Golfball: Sie können diese auf Ihre Gegner werfen, um Sie zu vernichten. Dies geht genauso, wie beim SCHWERT, man kann nur keine Gegner über ihm vernichten.

Renn-Schuhe: Läßt Gomez schneller werden und höher springen. Sie können sie genauso schnell wie das SCHWERT verlieren.

FEZ: Wenn Gomez in diesen fliegenden Hut springt, wird dieser zum "Fezi-copter" und ermöglicht ihm, für eine gewisse Zeit zu fliegen (dafür mehrmals den JUMP-Knopf drücken). Der "Fezi-copter" ist sofort nach Eintreten in den Raum startbereit. Er wird hell aufblitzen, um daran zu erinnern, daß er nur ein paar Sekunden lang bereit ist.

Punkte: Sie können nicht nur Punkte sammeln, indem Sie herumliegende Gegenstände aufsammeln oder Feinde vernichten, sondern auch durch das Aufsammeln von "unsichtbaren" Punkten, die im ganzen Anwesen der Addams verteilt sind. Sie können diese nicht sehen, aber berühren. Wenn Sie solche Punkte aufsammeln wird ein Zeichen auf dem Bildschirm erscheinen (in Tausender-Einheiten).

SPIEL-TIPS

- ☞ Es gibt drei Plätze für einen guten Anfang. Diese finden Sie irgenwo in der Kälte. Die großen bösen Kreaturen am Ende dieser Sektionen können gefährlich werden, Sie sind jedoch nicht "herzlos".
- ☞ Wenn Sie durch dieselbe Tür zurückgehen wollen, muß diese Tür Sie nicht dahin bringen, von woher Sie gekommen sind...
- ☞ Springen und Stechen mit Ihrem Schwert kann dazu führen, daß Sie einen Gegenstand, den Sie gut gebrauchen können, nicht aufsammeln können.



- ☞ Es gibt immer eine Sicherheitszone, wenn Sie mit einer großen bösen Kreatur konfrontiert werden. Finden Sie diese, und Sie können ihn ganz leicht vernichten.
- ☞ Benutzen Sie die Kreaturen als "Sprungbrett", um die sichere Stelle zu erreichen.
- ☞ Zeichnen Sie ihr Vorgehen auf und bedenken Sie, daß das Anwesen RIESIG ist und Sie nie vergessen sollten, wo Sie schon waren (oder sind!).
- ☞ Plattformen können sich in Luft auflösen, wenn Sie darüber laufen - aber seien Sie tapfer!

Im deutschen Exklusiv-Vertrieb von LAGUNA.

LAGUNA VIDEOSPIELE

Am Südpark 12

W - 6092 Kelsterbach

Tel. 06 107 / 76 06 - 81

Fax 06 107 / 76 06 - 88

Wenn Sie Fragen zu unseren Spielen haben, helfen Ihnen unsere Spieleexperten gerne weiter. Rufen Sie von Montag bis Freitag (15.00 bis 18.00 Uhr) die Rufnummer 06 107 / 62 067 an oder senden Sie uns einen Brief mit Rückporto.