

# CONGO'S CAPER



SPIELANLEITUNG

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION



**YENO**<sup>®</sup>

Alleinvertrieb für Deutschland:

YENO ELEKTRONIK GmbH • D-64331 Weiterstadt/Darmstadt

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

Vielen Dank für den Erwerb des DATA EAST Moduls "Congo's Caper" für dein Super Nintendo Entertainment System. Bevor du jedoch mit dem Spiel beginnst, solltest du diese Anleitung sorgfältig durchlesen.



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.

# INHALT

So fängt man an.....	4
Die Spielsteuerung.....	6
Die Bildschirmanzeigen.....	7
So wird gespielt.....	8
Spezial-Techniken.....	10
Aufzusammelnde Gegenstände.....	12
Der Spielautomat.....	13
Die Spielebenen.....	14

## So fängt man an

Setze dein Modul CONGO'S CAPER in dein Super Nintendo Entertainment System ein und schalte es ein.

Der Titel-Bildschirm erscheint und bietet dir vier Möglichkeiten zur Auswahl: 1P GAME (1-Spieler-Spiel), 2P GAME (2-Spieler-Spiel), PASSWORD (Paßwort) und OPTION.

Wenn du 2P GAME wählst, so können zwei Spieler abwechselnd spielen.



## Der Paßwort-Bildschirm

Wenn du in einem vorangegangenen Spiel ein Paßwort erhalten hast, so kannst du es hier eingeben, um dort weiterzumachen, wo du aufgehört hast.

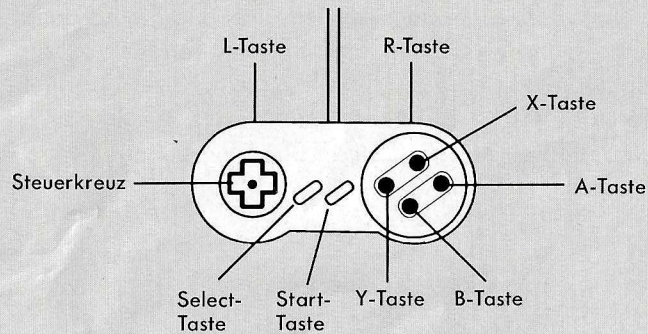


## Der Options-Bildschirm

Dieser Bildschirm macht es dir möglich, die Funktionen der Tasten A, B, X und Y zu ändern sowie Stereo-oder Mono-Sound zu wählen. Im 2-Spieler-Modus ist es möglich, daß beide Spieler gleichzeitig die Funktionen ihrer Tasten ändern können; jedoch kann nur Spieler 1 den Sound einstellen und den Bildschirm über EXIT verlassen.



## Die Spielsteuerung



**Taste A und B:** Zum Springen oder Schwimmen

**Taste X und Y:** Zum Angreifen

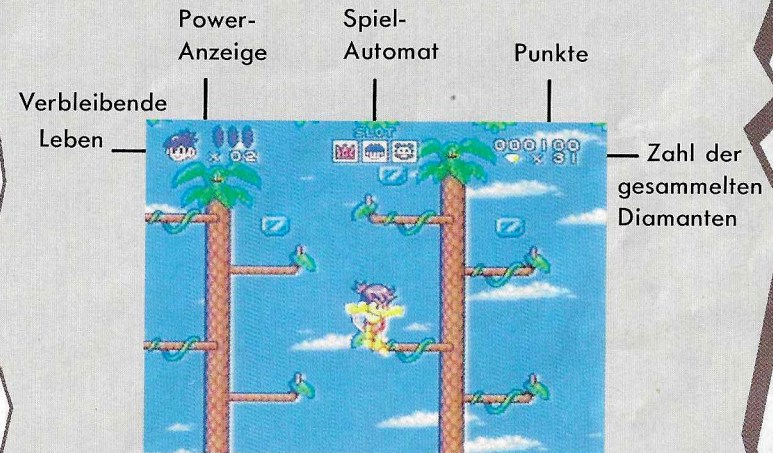
**Steuerkreuz AUF und Taste A oder B:** Hochspringen

**Steuerkreuz AB und Taste A oder B:** Runterspringen (du kannst nur an bestimmten Orten runterspringen).

**Steuerkreuz LINKS oder RECHTS und Taste A oder B:** Weitsprung

**Steuerkreuz LINKS oder RECHTS und Taste L oder R:** Super schnell rennen

## Bildschirmtexte



## So wird gespielt

Zu Beginn eines jeden Spiels hast du drei Leben. Wenn du das erste Mal geschlagen wirst, verwandelst du dich von Congo in einen kleinen Affen. Wirst du geschlagen, wenn du ein kleiner Affe bist, so verlierst du ein Leben.

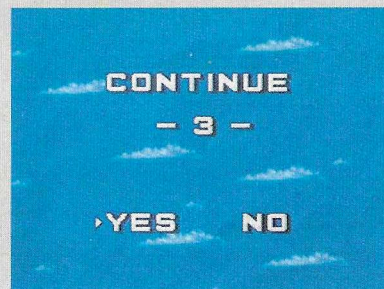


Wenn du einen Rubin aufsammelst, wirst du zurückverwandelt vom Affen in Congo. Sammelst du noch drei Rubine auf, so verwandelst du dich in einen Super-Congo!

Als Super-Congo kannst du superhoch springen und sogar während des Sprungs schweben, wenn du wiederholt die Taste fürs Springen drückst.

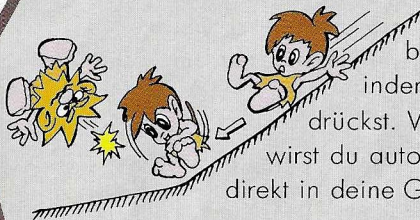
Wirst du als Super-Congo geschlagen, verlierst du eine Einheit auf deiner Power-Anzeige. Hast du alle Einheiten verloren, wirst du wieder in einen normalen Congo zurückverwandelt. Sammelst du einen Rubin auf, bevor du alle Einheiten verloren hast, kannst du sie wieder auffüllen. Gelingt es dir, einen Rubin aufzusammeln, wenn deine Power-Anzeige voll ist, so erhältst du ein Extra-Leben.

Hast du alle Leben verloren, erscheint der CONTINUE-Bildschirm. Wählst du NO (Nein), erscheint GAME OVER (Spiel vorbei), und es wird dir ein Paßwort gegeben (wenn du weit genug gekommen bist). Beim 2-Spieler-Modus erscheint gleich GAME OVER, da hier kein Paßwort vergeben wird.



# Spezial-Techniken

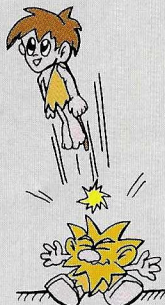
## Rutschen/rollen abwärts



Wenn du auf einem Berg bist, kannst du runterrutschen, indem du das Steuerkreuz AB drückst. Wenn du lang genug rutschst, wirst du automatisch rollen- und du kannst direkt in deine Gegner rollen!

## Auf die Gegner springen

Gegenstände, die du normal nicht erreichen kannst, sind mit Hilfe der Gegner zu bekommen, indem du einfach auf diese springst und als Trampolin benutzt. Wenn das Timing stimmt, kannst du einen Super-Sprung machen.

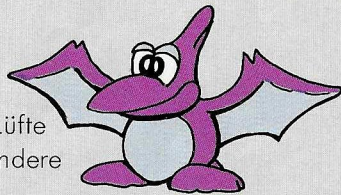


## Tauchen

Wenn du das Steuerkreuz AB drückst, während du springst, kannst du in die Gegner tauchen und ihnen eins überbraten!

## Pteranodon-Ritt

Laß dich von diesem Dino der Lüfte mitnehmen, und fliege in eine andere Ebene.



## Fuzzynecks

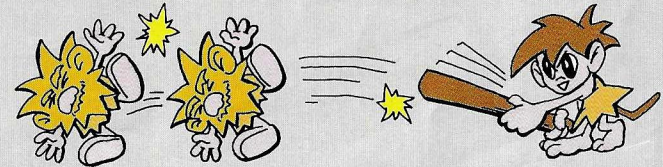
Fuzzynecks können dir für einen kreativen Spielverlauf sehr nützlich sein, wenn du sie bei deinem ersten Angriff nur betäubst.



**Rollende Fuzzynecks:** Gib einem betäubten Fuzzyneck einen Schubs, um ihn wie einen Ball zu rollen. Drücke die Taste X oder Y, um ihn wegzustoßen.



**Fuzzynecks werfen:** Schlage auf einen betäubten Fuzzyneck, um ihn in die anderen Gegner zu werfen, die somit auch eines übergeben bekommen.



## Zerstören von Steinblöcken

Du kannst die Steinblöcke zerstören, indem du gegen diese schlägst. Auch kannst du eine ganze Reihe von Blöcken zerstören, indem du Fuzzynecks dagegenwirfst.

## Aufzusammelnde Gegenstände



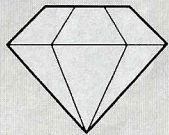
**Diamanten:** Sammle 100 davon, um ein Extra-Leben zu bekommen.



**Saphire:** Nimm sie auf, um den Spielautomaten in Gang zu setzen.



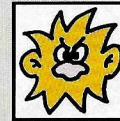
**Rubine:** Nimm sie auf, um deine Kraft oder deine Power-Anzeige zu erhöhen.



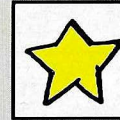
**Große Diamanten:** Du mußt nur einen davon finden, um ein Extra-Leben zu bekommen.

## Der Spielautomat

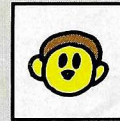
Jedesmal wenn du einen Saphir aufnimmst, dreht sich der Spielautomat. Wenn in allen drei Fenstern das gleiche Bild erscheint, bekommst du den entsprechenden Gewinn.



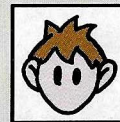
**Fuzzyneck:** Ein Extra-Leben



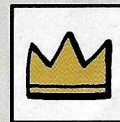
**Stern:** Zwei Extra-Leben



**Affe:** Drei Extra-Leben



**Congo:** Fünf Extra-Leben



**Krone:** Sprung in eine andere Spielebene — eine Glückszone!

## Die Spielebenen

Congo's Caper enthält insgesamt 35 Levels:



Fünf zu Beginn in der TAL-Ebene

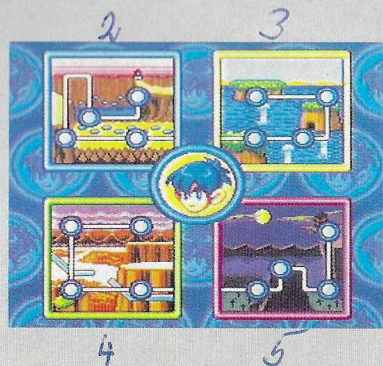
Vier in der WASSER-Ebene

Vier in der RENN-Ebene

Vier in der GEISTER- & GRUSEL-Ebene

Vier in der Ebene MODERNE TECHNOLOGIEN

Vier am Ende im KÖNIGREICH



Die Ebenen WASSER, RENNEN, GEISTER & GRUSEL und MODERNE TECHNOLOGIEN können frei gewählt werden.

Außerdem gibt es 10 Geheimebenen zu finden, bevor du am Schluß zum KÖNIGREICH kommst.

**Hinweis:** In der GEISTER- & GRUSEL-Ebene können die Fuzzynecks und Feuerbälle nur durch Einschalten des Lichts bezwungen werden.

1. CAPER, STERN, KRONE, BLAUER CAPER

2.

3. CAPER, FUZZYNECK, STERN, BLAUER CAPER

4. FUZZYNECK, BLAUER CAPER, STERN, FUZZYNECK

5.