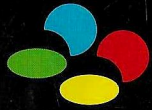




SPIELANLEITUNG



**SUPER NINTENDO**<sup>TM</sup>  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

**elite**<sup>®</sup>

*Elite Systems Vertriebsbüro Deutschland  
Weinbrennerstraße 17  
Deutschland*

PRINTED IN JAPAN

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

**ACHTUNG: WIR EMPFEHLEN, VOR SPIELBEGINN DIE FOLGENDEN ANLEITUNGEN ZU LESEN.**

## EPILEPSIEWARNUNG

*In einigen Fällen können flackernde Lichtquellen und -muster, wie sie in unserer alltäglichen Umgebung vorkommen, epileptische Anfälle auslösen. Betroffene Personen sind besonders anfällig für die Epilepsie auslösende Wirkung von Fernsehen und Videospiele, einschließlich der Spiele auf den NES-, Super NES- und Gameboy-Systemen. Auch Spieler, die bisher keine Anfälle erlitten haben, könnten an unerkannter Epilepsie leiden. Falls du oder ein Mitglied deiner Familie an Epilepsie leidet, solltest du deinen Arzt um Rat fragen, ehe du Videospiele spielst. Brich SOFORT das Spiel ab und suche deinen Arzt auf, wenn eins oder mehrere der folgenden Symptome auftreten: verändertes Sichtfeld, Zucken in Augen oder Muskeln, andere unwillkürliche Bewegungen, Orientierungsverlust, Verlust deines Realitätsbezugs, geistige Verwirrung, Schwindelgefühle, Unwohlsein und/oder Krämpfe.*

## VORSICHTSMAßNAHMEN

- 1) *Schalte immer den Netzschalter aus, bevor du ein Game Pak in dein Super Nintendo Entertainment System einlegst oder aus ihm entfernst.*
- 2) *Dies ist ein Präzisionsspiel und sollte vor extremen Temperaturen geschützt werden.*
- 3) *Vermeide es, die Verbindungsstecker zu berühren oder sie Feuchtigkeit und Schmutz auszusetzen.*
- 4) *Reinige das Spiel nie mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln.*

© 1993 Motivetime Ltd.

LICENSED BY



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

ELITE™ IS A REGISTERED TRADEMARK OF ELITE SYSTEMS LTD.



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 PAKET

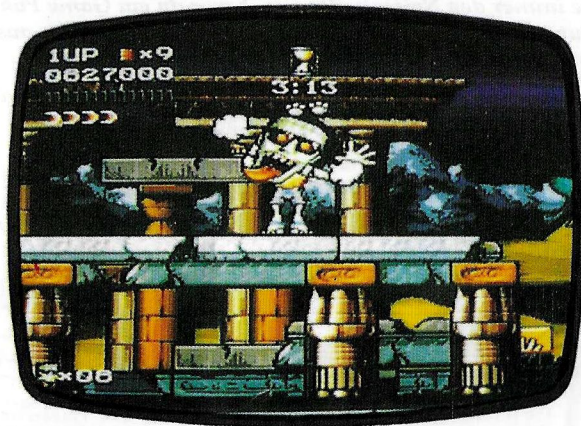
## EINLEITUNG

Franky und seine geliebte Freundin Bitsy haben beschlossen, in Urlaub zu fahren. Unglücklicherweise hat Bitsy jedoch keinen Reisepaß. Davon läßt sich unser Ersatzteiheld nicht abschrecken, denn er hat einen Plan. Er baut Bitsy auseinander, packt sie in Pakete und schickt sie per Post an das Urlaubsziel - New York.

Das Ergebnis ist vorhersehbar! Dank der Kombination von Frankys Mangel an Gehirnzellen und der Unfähigkeit der transsylvanischen Post werden Bitsys Bestandteile über die ganze Welt verstreut.

Franky muß nun eine Weltreise antreten, um die fehlenden Pakete zu finden und seine Bitsy wieder zusammenzubauen.

“The Adventures of Dr. Franken” ist ein riesiges 8 MegaBit Puzzleerlebnis mit 20 Levels - mit all der Aufregung und dem Chaos, wie du es von Franky erwartest.



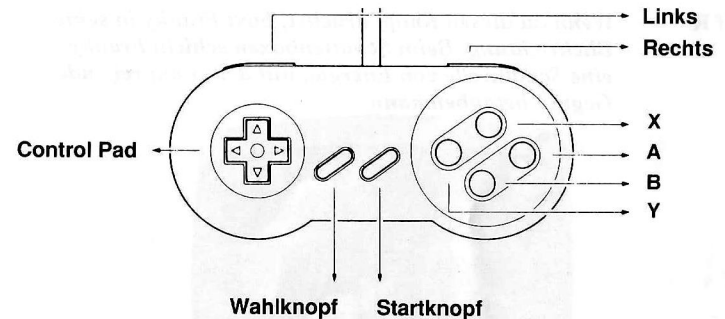
## ZU ANFANG

Stelle sicher, daß der Netzschalters deines SNES auf “AUS” (OFF) steht. Stecke das Game Pak in deinen SNES ein und schalte den Strom ein. Nachdem das Elite Logo und die Lizenzbildschirme erschienen sind, siehst du den Sprachwahl-Bildschirm. Du wählst die gewünschte Sprache an, indem du LINKS oder RECHTS auf deinem Control Pad drückst. Bestätige deine Wahl mit jedem beliebigen anderen Knopf.

Das Hauptmenü wird nun auf der unteren Bildschirmhälfte erscheinen. Benutze “Aufwärts” und “Abwärts” auf dem Control Pad, um die “START GAME”-Option anzuwählen, und bestätige deine Wahl mit dem Startknopf. Nach der “PLAYER START”-Nachricht erscheint der Spielbildschirm, auf dem du die Karte für die Reisen unseres unerschütterlichen Erforschers Franky verfolgst! Dein Ausgangspunkt ist das Schloß von Frankenbone in Transsylvanien. Drücke den Startknopf, und das Spiel beginnt mit Franky im Mittelpunkt des Bildschirms.

## GAME-CONTROLLER-FUNKTIONEN

Um “The Adventures of Dr. Franken” zu spielen, benutzt du die folgenden Funktionen des Controllers:



**Control Pad:** Mit "Links" und "Rechts" schickst du Franky in die entsprechende Richtung. Drücke "Abwärts", wenn Franky sich ducken soll, halte "Abwärts" gedrückt und drücke Knopf B, damit Franky von Plattformen abspringt.

**Startknopf:** Mit diesem Knopf stellst du Spielpausen ein und aus.

**Wahlknopf:** Nicht belegt.

**Knopf Y:** Drücke diesen Knopf, um einen Tritt nach links auszuführen. Tritte können am Boden oder während eines Sprungs ausgeführt werden.

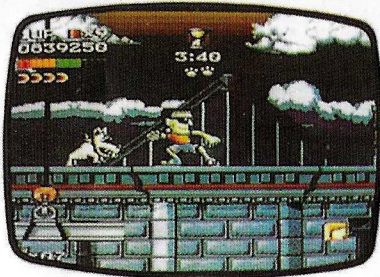
**Knopf B:** Diesen Knopf drückst du, um zu springen.

**Knopf A:** Drücke diesen Knopf, um einen Tritt nach rechts auszuführen. Tritte können am Boden oder während eines Sprungs ausgeführt werden.

**Knopf X:** Drücke diesen Knopf, damit Franky einen kopfhohen Tritt nach vorne ausführt. Wenn du Knopf X während eines Sprungs drückst, tritt Franky einfach geradeaus.

**Knopf L:** Mit diesem Knopf wirfst du eine Bombe in Frankys Blickrichtung. Dies ist auch während eines Sprungs möglich.

**Knopf R:** Wenn du diesen Knopf drückst, boxt Franky in seine Blickrichtung. Beim Schattensboxen schickt Franky eine Schallwelle von Energie, mit der er angreifende Gegner betäuben kann.



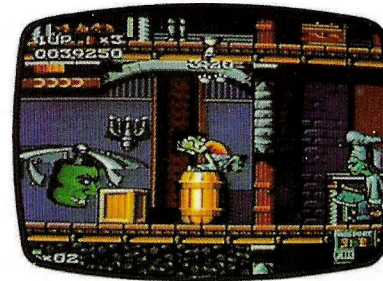
## DAS SPIEL

"The Adventures of Dr. Franken" sieht unseren Ersatzteihelden auf Reisen. Sein Auftrag ist es, die fehlenden Paketen mit den Bestandteilen seiner geliebten Freundin Bitsy zu finden, die er auseinandergenommen und per Post an ihr gemeinsames Urlaubsziel, New York, geschickt hatte. Unglücklicherweise war die transsylvanische Post damit überfordert, und Bitsys Bestandteile sind nun über die ganze Welt verstreut!

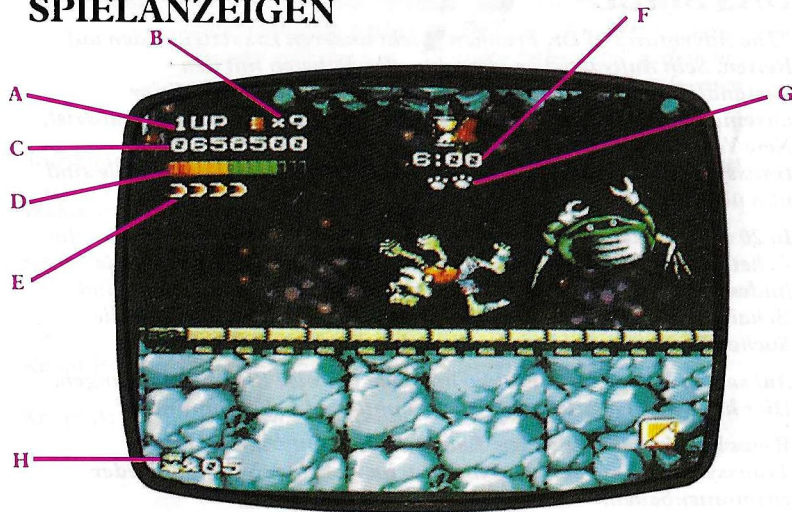
In 20 verschiedenen Spielorten rund um die Welt muß Franky nun die Pakete mit Bitsys Teilen einsammeln oder nützliche Gegenstände finden, die an jedem Bestimmungsort in vier Stücke aufgeteilt sind. Behalte jedoch die Zeit im Auge, denn wenn du zu viel Zeit für die Suche brauchst, wird Franky die Folgen auszubaden haben!

Auf seinen Reisen wird Franky an einen der vier Bonusorte gelangen. Hier kann er zusätzliche Energie, Punkte und Leben sammeln.

Wenn Franky alle fehlenden Teile gefunden hat, muß er nach Transsylvanien zurückkehren und seine geliebte Freundin wieder zusammenbauen.



## SPIELANZEIGEN



- A *Spieleranzeige. Zeigt Spieler 1 oder 2.*
- B *Bombenanzeige. Zeigt, wie viele Bomben Franky bei sich hat.*
- C *Spielstand*
- D *Energieleiste. Zeigt, wieviel Energie Franky hat. Rot allein bedeutet einen niedrigen Energiepegel. Die Leiste steigt von links nach rechts, wenn Franky zusätzliche Energie sammelt, und Grün bedeutet eine sichere Reserve.*
- E *Boxleiste. Zeigt, wie viele Schläge Franky zur Zeit austeilen kann, von eins bis vier.*
- F *Uhr. Zeigt die verbleibende Zeit zum Abschluß dieses Levels.*
- G *Pausenmodus.*
- H *Zeigt, wie viele Leben Franky noch übrig hat.*

## SPIELSTEUERUNG

### Spielerbewegung

Wenn der Spieler beginnt, sich zu bewegen, steigt die Geschwindigkeit langsam in die mit dem Control Pad vorgegebene Richtung, bis die Höchstgeschwindigkeit erreicht ist. Wenn das Control Pad losgelassen oder Frankys Richtung geändert wird, kommt er schnell (aber nicht sofort) zum Stillstand und wird entweder ganz anhalten oder die Richtung wechseln.

### Trittsteuerung

Betätige die Knöpfe Y, X und A, um die folgenden Tritte auszuführen:

**Nach links treten** - Wenn Franky still steht, drücke Knopf Y. Franky wird entweder nach links treten, wenn es seiner Blickrichtung entspricht, oder sich drehen und nach links treten, wenn er nach rechts gerichtet war. Franky kann auch aus dem Lauf oder Sprung heraus treten. Wenn er jedoch nach rechts rennt und Knopf Y gedrückt wird, wird er einen Tritt aus der Drehung heraus nach rechts ausführen. Beachte, daß ein aus dem Lauf heraus getretener Feind regelrecht weggetreten wird und daher kein Batterie-Icon hinter sich läßt.

**Nach rechts treten** - Franky tritt nach rechts, wenn du Knopf A wie oben beschrieben einsetzt.

**Tritte über Kopf** - Diese kann Franky nur beim Stillstehen ausführen. Wenn du Knopf X drückst, während Franky rennt oder springt, tritt er einfach geradeaus.

### Sprungsteuerung

Sobald du Knopf B drückst, springt Franky. Je länger du Knopf B gedrückt hältst, um so höher springt Franky. Sprünge haben aber eine Mindest- und Höchstgrenze.

### Boxsteuerung

Auf Drücken von Knopf R benutzt Franky seine Fäuste. Alle Bewegungen in der Horizontalen hören auf, sobald der Energiestoß aus seiner Faust fährt. Dieser hat zwar nur eine begrenzte Reichweite, kann aber einen Gegner betäuben, den er trifft (durch einen blinkenden weißen Umriß angezeigt). Nutze die gewonnene Zeit zu deinem Vorteil!

Franky kann zu einem Zeitpunkt höchstens vier Schläge austeilen. Danach braucht er eine Weile, um sich zu erholen. Die Boxleiste (PUNCH BAR) in der oberen linken Bildschirmecke (siehe "Spielanzeigen" (IN-GAME DISPLAY)) zeigt dir, wie es zur Zeit um Frankys Boxfähigkeiten bestellt ist.

## Bombensteuerung

Zu Beginn des Spiels hat Franky drei Bomben. Benutze Knopf L, um Frankys stärkste Waffe loszulassen. Jeder Feind, der im Weg des feurigen Donnerschlags steht, wird vernichtet. Es bleiben jedoch keine Energiebatterien übrig. In bestimmten Levels kannst du zusätzliche Bombenkanister finden.

## SPIELFEATURES

### Energie

Auf dem ersten Level beginnst du mit der minimalen Menge an Energie (dies gilt auch auf jedem anderen Level, wenn du ein Leben verloren hast). Die Energieleiste zeigt dir, wieviel lebenswichtige Energie Franky hat. Berührung mit jeder der feindlichen Gestalten, denen du begegnest, kostet dich Energie. Wenn deine Energieleiste nur noch Rot zeigt, bist du in echten Schwierigkeiten! Um Frankys Energievorräte aufzuladen, mußt du Batterie-Icons sammeln. Diese kommen in zwei Größen, und die größeren Batterien geben dir wesentlich mehr Energie. Batterien sind in den Levels versteckt oder können nach der Vernichtung eines angreifenden Gegners gefunden werden.

### Kartenbildschirm

Während seiner Reise wird Frankys Vorankommen auf dem Kartenbildschirm vermerkt. Er erscheint vor und nach jedem Level. Wenn du einen Level abgeschlossen hast, wechselt der Ortszeiger von Rot zu Blau. Du hast nur Zugang zu den Levels mit der roten Markierung. Unzugängliche Levels werden durch einen kleinen schwarzen Kreis angezeigt. Der letzte Level trägt einen schwarzen Punkt und kann erst nach Abschluß aller anderen Levels begonnen werden. Mit jedem abgeschlossenen Level öffnen sich weitere Routen, die Franky weitere Reisen ermöglichen.

Zur Bewegung auf der Karte benutzt du das Control Pad und wählst den gewünschten Ort, indem du Knopf B drückst.

## Bonus-Icons

In jedem der Level wird Franky verstreute Bonus-Icons finden. Diese helfen Franky auf seiner gefährlichen Mission. Manche Icons sind sofort sichtbar, andere können ganz plötzlich auftauchen. Wenn du überleben willst, solltest du deine Augen offen halten:

Beschreibung des Icon	Funktion	Punkte
1UP	1 Bonusleben für Franky	10,000
Große Batterie	3 Energieleisten-Einheiten	1,000
Kleine Batterie	1 Energieleisten-Einheit	250
Bombenkanister	1 Bonusbombe	2,500
"Punkte"	Bonuspunkte	5,000
Schild-Icon	Unbesiegbarkeit für 30 Sekunden	4,000
Supersprung	Extra große Sprünge bis zum Abschluß des Level	2,000

Beachte, daß du 1UP Bonusleben nur einmal einsammeln kannst. Sie erscheinen nicht wieder, falls du vor Abschluß des Levels sterben solltest.

### Bonusleben

Abgesehen von den in jedem Level versteckten Bonusleben erhältst du ein weiteres Leben, sobald du 200,000 Punkte gesammelt hast.



## Paketeile

Um die 16 Levels abzuschließen, in denen die Paketeile gefunden werden können, muß Franky die vier Teile jedes der fehlenden Pakete finden und einsammeln. Manche der Pakete enthalten Teile von Bitsy, andere wichtige Gegenstände, die du auf deinen Reisen und zum Zusammenbauen von Bitsy brauchst.

Pakete mit aufgemalten Körperteilen enthalten Stücke von Bitsy. Der größte Teil der Pakete ist klar zu sehen, andere erscheinen erst, wenn du sehr nahe an sie heran kommst.

Pakete mit wesentlichen Gegenständen zum Abschluß deiner Mission erscheinen willkürlich und können entweder deutlich sichtbar oder versteckt sein.

Eingesammelte Teile des Pakets leuchten kurz auf und erscheinen dann in der unteren rechten Bildschirmecke. Wenn alle vier Teile eingesammelt sind, sollte Franky sich in Richtung des blinkenden "Ausgang"-Zeichens (EXIT) bewegen und den Level verlassen.

## Das Franky-Leuchten

Manche der Orte, die Franky besucht, sind dunkel und abweisend, und nur sein flackerndes Leuchten gibt ihm das nötigste Licht. Die Menge an Licht, die Franky ausstrahlt, steht in direktem Verhältnis zu seiner Energie. Je höher sein Energiepegel, um so mehr Licht gibt er ab.

## Uhr

Jeder Level wird gegen die Uhr gespielt. Du mußt den Level abschließen, bevor die Zeit ausläuft, oder du verlierst ein Leben.



## RÄTSELSPIELE

Manche Levels bieten dir eine einfache Lösung zum Einsammeln aller Paketeile, andere brauchen etwas mehr Überlegung:

Ladekräne - Franky kann diese Kräne steuern, um unzugängliche Gegenstände zu erreichen. Dazu muß er auf einen Knopf springen. Der Kran bewegt sich daraufhin in eine neue Position. Während dies geschieht, darf kein anderer Knopf gedrückt werden.

Sprungbretter - In jedem neuen Level, den Franky durchquert, findet er besondere gefederte Gegenstände. Er kann die Höhe seiner Sprünge vergrößern, indem er auf solchen Gegenständen wippt.

Flöße und Hebebühnen - Manche Teile des Pakets scheinen völlig unzugänglich zu sein. Du erreichst sie nur, indem du die Hebebühnen oder Flöße benutzt. Ein solcher Level hat zwei Hebel. Diese müssen umgelegt werden, damit Franky das Paketeil erreichen kann.

## BONUSLEVEL

Während seiner Reisen wird Franky vier Levels finden, in denen es jede Menge Bonuspunkte und fast keine feindlichen Wesen gibt. In diesen Levels gibt es keine Pakete einzusammeln. Du solltest die Bonuslevel nutzen, um Energie zu tanken, zusätzliche Leben zu sammeln und deinen Punktestand zu erhöhen. Aber nichts ist so einfach, wie es aussieht!



## **SPIELTIPS**

- 1) *Wenn dir "The Adventures of Dr. Franken" neu sind, ist es ratsam, Treten und Boxen auf dem ersten Level zu üben.*
- 2) *Halte immer ein Auge auf deine Energieleiste. Wenn Frankys Energie zu weit sinkt, solltest du vorsichtig sein. Renne so wenig wie möglich herum; lasse die feindlichen Gestalten auf dich zu kommen und verteidige dich nur.*
- 3) *Bonuslevel erkennst du an der Abwesenheit feindlicher Gestalten. Wenn du einen gefunden hast, stelle sicher, daß du alle Bonusleben eingesammelt hast, ehe du ihn verläßt. In einen abgeschlossenen Level kannst du nicht zurückkehren.*
- 4) *Wenn du einen neuen Level beginnst, suche immer nach dem blinkenden "Ausgang"-Zeichen (EXIT).*
- 5) *Manche der versteckten Icons und Pakete sind gerade noch sichtbar. sollte eins nicht sofort erscheint, wenn du zu ihm gelangst, beschleunige den Vorgang, indem du auf und ab springst.*
- 6) *Im Allgemeinen sind heiße und nasse Dinge nicht besonders gut für Franky!*
- 7) *In einigen Levels wird Frankys Gesundheit durch Blitze und fallende Gegenstände gefährdet. Bleibe nicht zu lange auf der Stelle stehen!*
- 8) *Die Art von Tritten, mit denen du eine feindliche Gestalt ins Jenseits beförderst, bestimmt, welche Größe Batterie er hinterläßt!*