



developed by
empire



SPIELANLEITUNG



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM

PAL VERSION

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

Published under license from Entertainment International (UK) Limited. MAGIC BOY is a trademark of NINTENDO. Licensed to JVC MUSICAL INDUSTRIES, INC.

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.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen.

Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen. Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.

Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.

Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospiele beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiele Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiele mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.



MAGIC BOY 1

Einleitung

Es ist nicht leicht, ein Zauberlehrling zu sein. Das gilt besonders, wenn Du ein bißchen ungeschickt, gedankenverloren oder einfach etwas langsam bist - so wie Hewlett. Als er also eines Morgens die Anweisungen seines Meisters mißversteht und statt Petersilie Quecksilber in den Zauberkessel gießt, geht alles ganz gewaltig schief - schiefer geht's gar nicht!

Der verkorkste Zauberspruch hat den Hexenmeister in einen großen und kunterbunten Elefanten verwandelt, und alle Tiere in einer Umgebung von 100 Meilen sind nicht länger süß und kuschelig, sondern gerissen und gefährlich. Es gibt nur eine Lösung: Die mutierten Tiere müssen gefangen und so lange eingesperrt werden, bis der Hexenmeister gefunden ist, damit er alles andere wieder zurückzaubern kann. Innerhalb von 100 Meilen um das Schloß gibt es natürlich nicht nur Wüste und Ozean, sondern auch ein Spielzeugland und eine super-moderne Großstadt, damit die ganze Sache auch nicht langweilig wird. Die Moral von der Geschichte ist: Wenn Du schon zauberst, solltest Du wenigstens keine Fehler machen.

VOR DEM SPIEL

1. Stecke Dein MAGIC BOY-Modul in Dein Super NES, und schalte das Gerät ein.
2. Wenn die Musik einsetzt, kannst Du mit dem Spiel beginnen.
3. Wenn der Titelschirm erscheint, drücke START auf Deinem Controller, und Du gelangst zum Optionenbildschirm.
4. Mit dem Richtungsknopf (R-Knopf) und Knopf A wählst Du die Zahl der Spieler, gibst ein Kennwort ein oder startest das Spiel.

DAS SPIEL

Du bist Hewlett, der Zauberlehrling. Um den bunten Elefanten zu erreichen, der einmal der ehrfurchtgebietende Hexenmeister war, mußt Du durch vier Welten reisen (Sandland, Wasserwelt, Plastikplatz und Zukunftszone), die aus je acht Levels bestehen. Du besuchst jede Welt zweimal, und beim zweiten Mal gibt es einen neuen Satz Levels zu erforschen. Zu Beginn einer neuen Welt gibt es nur vier Levels. Sobald Du die ersten vier Levels abgeschlossen hast, darfst Du Levels fünf bis acht betreten. Die verfügbaren Levels können in beliebiger Reihenfolge absolviert werden.



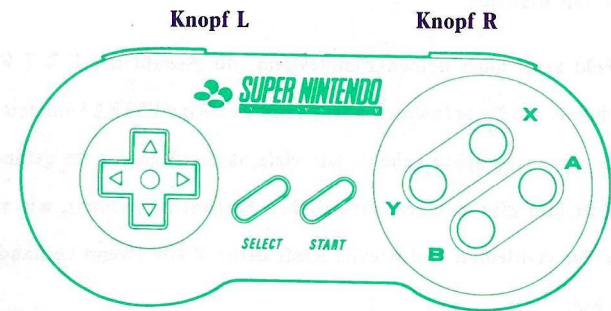
Um einen Level abzuschließen, mußt Du alle Wesen finden und mit Deinem Zauberstab betäuben. Sobald Du ein Ungeheuer betäubt hast, mußt Du es einsammeln und in die Gefängniszellen unten auf dem Bildschirm werfen, damit der Hexenmeister sie später in süße und kuschelige Wesen zurückverwandeln kann. Wenn Dich ein nicht betäubtes Wesen berührt, verlierst Du ein Leben. Manche Wesen können Schüsse abfeuern und Hewletts Suche so ein vorzeitiges Ende bereiten.

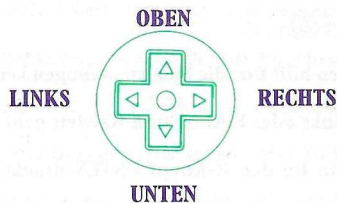
Zusätzlich gibt es verschiedene Gefahren, zum Beispiel Giftpfützen, klebrige Aufzüge, Fließbänder usw., die Dich aufhalten oder auslöschen könnten. Eine kleine Hilfe sind die Gutscheine, die die Ungeheuer bei sich tragen. Betäubte Ungeheuer verlieren einen Gutschein, und wenn Du ihn schnell genug aufhebst, ist er Dein. Die Gutscheine können wie Obst aussehen, und Du bekommst für sie Bonuspunkte, zusätzliche Waffen oder andere nützliche Gegenstände.

Hewlett beginnt das Spiel mit vier Leben und drei Fortsetzungsbonusen (Continue). Wenn er alle Leben verliert, endet das Spiel, aber solange Du noch einen Fortsetzungsbonus hast, kannst Du ein neues Spiel im aktuellen Level anfangen. Versuche also, alle in den Levels versteckten zusätzlichen Leben und Fortsetzungsbonusse zu finden.

SPIELSTEUERUNG

Die Zeichnung unten hilft Dir, die Spielsteuerungen kennenzulernen. Drücke den R-Knopf Links oder Rechts, und Hewlett geht in die entsprechende Richtung. Wenn Du den R-Knopf UNTEN drückst, setzt er sich hin. Mit Knopf B springt Hewlett, und mit Knopf A oder Knopf Y schießt er. Knopf L und Knopf R oben auf dem Controller enthüllen Plattformen, die zur Zeit nicht auf dem Bildschirm zu sehen sind, und mit Knopf X beförderst Du alle Ungeheuer, die Hewlett gerade hält, nach unten in die Gefängniszellen. Mit SELECT verläßt Du den Spielbildschirm und gelangst zum Kompaß-Bildschirm. Von hier aus kannst Du einen problematischen Level erneut beginnen, ohne ein Leben zu verlieren.





DAS FELD

Auf dem Feld am unteren Bildschirmrand siehst Du, wie viele Wesen es in jedem Level gibt. Zu Beginn eines Levels sind manche der Gefängniszellen leer und andere verdeckt. Die Zahl der leeren Zellen (höchstens sechzehn) entspricht der Zahl der Ungeheuer, die Du in diesem Level finden mußt. Sobald ein Ungeheuer ins Gefängnis geworfen wird, ändert sich das Bild der Zelle. Du kannst also sehen, wie viele Ungeheuer Du bereits gefangen hast und wie viele noch durch diesen Level geistern. Bedauerlicherweise können die Ungeheuer wieder aufwachen, ausbrechen und Dir neuen Ärger bereiten, wenn Du zum Abschluß eines Levels zuviel Zeit brauchst.

Das Feld zeigt auch Deinen Punktestand, die Anzahl der E X T R A-Gutscheine, die Du gesammelt hast (wenn das Wort EXTRA komplett ist, gibt es ein zusätzliches Leben), wie viele Stern Gutscheine Du gefunden hast (für fünf gibt es einen zusätzlichen Fortsetzungsbonus), wie viele Leben Dir verbleiben und wieviel Kraft Deine Waffe (wenn vorhanden) noch hat.

DIE UNGEHEUER

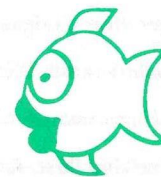
Jede Welt hat ihre eigenen Ungeheuer. Manche laufen auf Plattformen, andere fliegen oder schwimmen. Ein paar Ungeheuer sind im Umgang mit Feuerwaffen geschult, wobei einige von ihnen nur schießen, wenn sie Hewlett sehen, andere wiederum wie wild rumballern. Die Ungeheuer bewegen sich, wie es ihnen paßt, entnervend langsam oder gefährlich schnell. Um Erfolg zu haben, mußt Du sie alle einfangen.



Clarence Krabbe



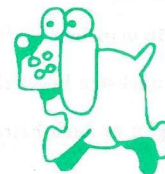
Teddy



Frieda Fisch



Manfred Maus



Wuschelhund



DIE WELTEN

Hewlett muß der Reihe nach SANDWELT, WASSERWELT, PLASTIK-PLATZ und ZUKUNFTSZONE besuchen. Jede dieser Welten hat acht Levels, und er besucht alle vier zweimal, mit einem neuen Satz Levels bei seinem zweiten Besuch. Also gibt es insgesamt acht Welten, und am Ende des achten Levels findet Hewlett den Hexenmeister.

GUTSCHEINE

Jedes Ungeheuer trägt einen Gutschein, den es freigibt, wenn es betäubt wird. Der Gutschein fliegt von den betäubten Monstern fort, daher solltest Du an einer geeigneten Stelle betäuben, damit Du die Gutscheine einsammeln kannst. Wenn ein Gutschein nicht innerhalb weniger Sekunden eingesammelt wird, blinkt und verschwindet er. Die meisten Gutscheine sind Obst, für das es Bonuspunkte gibt, aber manche geben Dir die Kraft, durch Wände, aufwärts oder abwärts, doppelt oder dreifach zu schießen. An manchen Stellen brauchst Du eine bestimmte Waffe, um Ungeheuer im nächsten Level einzufangen, also versuche, voranzuplanen. Übrigens gibt es auch Extraleben und Fortsetzungsbonusse einzusammeln!

DIE GEFAHREN

Auf Deinem Weg durch die Levels begegnest Du verschiedenen Gefahren, die Dich behindern oder gar aus dem Spiel werfen können. Dazu gehören:

SCHMELZENDE QUADRATE

Sie sind dünn und blau, und wenn Du über sie gehst, lösen sie sich in Luft auf. Einmal verschwunden kommen sie nicht wieder, also plane Deinen Weg sorgfältig.

EISQUADRATE

Auf ihnen rutschst Du aus und gleitest unaufhaltsam in Deine Bewegungsrichtung. Wenn Du nicht aufpaßt, könntest Du über das Ende der Plattform hinaus oder in ein wartendes Ungeheuer hinein rutschen. Aber die Eisquadrate haben auch ihre gute Seite: Du kommst mit ihrer Hilfe wesentlich schneller voran und kannst höher und/oder weiter als gewöhnlich springen.

KLEBRIGE QUADRATE

Sie sind grün mit einem durchsichtigen Oberteil. Du kannst auf ihnen gehen, aber sie halten Dich auf. Schlimmer ist, daß Du nicht von ihnen springen kannst und so keine Fluchtmöglichkeit vor Ungeheuern oder Schüssen hast.



FLIESSBÄNDER

Sie tragen Dich, wenn alles gut geht, schneller an Dein Ziel. Andererseits wartet vielleicht ein Ungeheuer am anderen Ende - sei immer auf das Schlimmste gefaßt.

SPRUNGFEDERN

Die verschiedenen Sprungfedern erlauben Dir, auf höhere Plattformen zu springen. Grüne Sprungfedern sind besser als blaue. Waagrechte Sprungfedern drücken Dich von Seite zu Seite und sind nützlich, um genug Schwung zur Überwindung einer anderen Gefahr zu bekommen.

KOLBEN

Sie funktionieren wie Sprungfedern, aber Du brauchst nicht auf sie zu springen. Sie treten in Aktion, sobald Du über sie läufst, und können Dich an Orte befördern, die Du ganz bestimmt nicht besuchen wolltest!

BLINKENDE QUADRATE

Sie enthalten ein Fragezeichen. Manchmal sind sie da, andere Male nicht. Um sie zu benutzen, mußt Du Deine Sprünge ganz genau abschätzen.

FALLENQUADRATE

Sie können gut oder schlecht sein. Die Falle mit dem roten Ball schnappt einige Sekunden nach ihrer Berührung zu und kostet Dich ein Leben. Die großen Stachelquadrate kannst Du auslösen, indem Du auf sie schießt, und mit ihnen kannst Du Ungeheuer außerhalb Deiner Reichweite er-

wischen. Die Fallen mit Doppelstacheln kannst Du zwar betreten, aber wenn Du auf sie springst oder fällst, verlierst Du ein weiteres Leben.

WASSER

Dem kühlen Naß solltest Du immer aus dem Weg gehen, denn Hewlitt kann nicht schwimmen!

BONUSSE

Bonusquadrate leuchten rot auf, wenn Du sie betrittst, und werden wieder Blau, wenn Du sie ein zweites Mal berührst. Wenn am Ende eines Levels alle Bonusquadrate rot leuchten, erhältst Du Bonuspunkte.

Blöcke mit Ausrufezeichen enthalten einen Bonus - Obst, eine zusätzliche Waffe oder eine Reise zu einem geheimen Bonuslevel. Schieß auf die Blöcke, um die Bonusse freizusetzen.

TIPS UND TRICKS

Im gesamten Spiel sind zusätzliche Features versteckt, und an ihrer Entdeckung mußt Du arbeiten. In den meisten Levels enthalten einige ganz normal erscheinende Plattformen einen verborgenen Bonus. Um ihn freizusetzen, mußt Du auf die Plattform schießen. Eine zerbrochene Plattform kann den Weg in einen bisher unzugänglichen Teil des Bildschirms freigeben.

Einer der versteckten Blöcke ist der Regenbogenzauber. Greife ihn Dir, und Du springst der auf ihm erscheinenden Zahl entsprechend viele Levels vorwärts.

In jeder Welt gibt es versteckte Bonuszimmer. Du erreichst sie, indem Du den magischen Buchgutschein findest und an Dich nimmst.

Laß Dir nicht zuviel Zeit zum Abschluß eines Levels.

Schaue immer wieder nach oben und unten, damit Du nicht aus Versehen in ein Ungeheuer springst oder fällst. Versuche nie, sofort auf ein Ungeheuer zu schießen. Beobachte es erst einmal und stelle fest, wie es sich bewegt und ob es Dich zuerst unter Beschuß nehmen könnte.

Versuche immer, alle versteckten Bonusse zu finden.

Vergiß nicht, daß Du immer den Kompaß-Bildschirm benutzen kannst, wenn Du glaubst, zuviel Zeit verloren zu haben oder nicht in einen wichtigen Teil des Levels zurückgelangen kannst.

Werfe alle gefangenen Ungeheuer immer so schnell wie möglich in das Gefängnis.